



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 03/2014

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,50 € (XL-Version)

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Old School-Action: Dieses Spiel bringt den klassischen Ego-Shooter zurück – mit eigenen Ideen und intensiver Story

THEMEN Kingdom Come • TESO • Report: Command & Conquer • Thief • Zehn Grafikkarten u.a.

DVDs VOLLVERSION Die Siedler Aufbruch der Kulturen ONLINE-ROLLENSPIEL Aion
VIDEOS Thief • The Elder Scrolls Online • Experimentelle Spiele • Mittel Erde: Mordors Schatten u.a.

Arm Yourself for the Future of Multiplayer Gaming

TITANFALL™

OFFIZIELLES GAMING-HEADSET

EAR FORCE®
ATLAS

Entwickelt für: Xbox One™ | Xbox 360® | PC

Titanfall Atlas. Das einzige Headset,
das mit allen drei Versionen von
Titanfall funktioniert und die beste
Wahl für Xbox One™.



#1 IN GAMING AUDIO

"... das Titanfall-Headset liefert genau das, was die
meisten Spieler hören wollen: Alles." - iDigitalTimes.com



Respawn
ENTERTAINMENT



Entwickelt für



© 2014 Voyetra Turtle Beach, Inc. [VTB, Inc.] All rights reserved. Turtle Beach, the Turtle Beach Logo, Voyetra, and Ear Force, are either trademarks or registered trademarks of VTB, Inc. AUDIO ADVANTAGE is a trademark of Turtle Beach, Inc. © 2014 ELECTRONIC ARTS INC. All other trademarks are the property of their respective owners. Actual product appearance may differ from package imagery.


ONLINE-ROLLENSPIEL
Aion¹⁾
¹⁾ Achtung: Client benötigt zusätzlichen Download.

+ **Die perfekte Fusion:** In Aion werden PvP- und PvE-Kämpfe dynamisch miteinander verbunden. Als Asmodier oder Elyos erobern Sie NPC-Festungen, um Ihren Einfluss bei anderen Völkern zu stärken. Die feindliche Fraktion kann Ihnen die wichtigen Gebäude allerdings jederzeit wieder abluchsen.

+ **Wer braucht schon Pferde:** Früh im Spiel erhalten Sie Ihre eigenen Flügel und können fortan gleiten. Weite Strecken lassen sich so entspannt und schnell zurücklegen. In speziellen Gebieten dürfen Sie sogar frei fliegen und spannende Luftkämpfe ausfechten.

Außerdem auf DVD

TOP-SPIEL

The Elder Scrolls Online:
- Überblick
- Das Kampfsystem
- Die Quests
- Das PvP

PREVIEWS

Evolve
War Thunder: Ground Forces
Wildstar
Wolfenstein: The New Order

TESTS

Castlevania: Lords of Shadow 2
Das Schwarze Auge: Blackguards
Experimentelle Spiele
Hearthstone: Heroes of Warcraft

NEU! TOP-SPECIAL

Heiders House of Horror
Heiders
House of Horror – Outtakes

SPECIALS

Die neue GameStar-App
Freispiel-Check
Rückblick 03/2014


TOPSPIEL-VIDEOS
The Elder Scrolls Online

+ **Skyrim trifft auf MMO:** Wir haben die Beta ausführlich gespielt und geben Ihnen alle wichtigen Infos zu Kampfsystem, Quests und PvP. Schafft es der Rollenspiel-Gigant, sowohl Einzel- als auch Mehrspieler zu begeistern?


TOP-SPECIAL
Heiders House of Horror

+ **Der Schrecken aus der Oberpfalz:** Florian Heider präsentiert Ihnen einen Klassiker unter den Horror-Spielen, zert einen Stargast vor die Kamera und rollt auch in diesem Video das »R« als gäb's kein Morgen mehr. Pflicht für Grusel-Fans!

GameStar XL DVD

+ **Erstklassige Neuauflage:** Dem Remake des Kult-Aufbauspiels. Die Siedler 2 gelingt es, das bewährte Spielgefühl zu erhalten und es gleichzeitig weiterzuentwickeln.

+ **Einfallsreiche Story:** Um die zornigen Götter zu besänftigen, richten drei Völker die olympischen Spiele aus. Logisch, dass dabei so einiges schief geht.

+ **Unterschiedliche Völker:** Während die Schotten mit starken Claymore-Kriegern im Zweikampf dominieren, setzen die Ägypter auf Wirtschaftskraft. Die gemütlichen Bajuwaren hingegen gehen es mit Ochsen und Brezen geruhsam an.

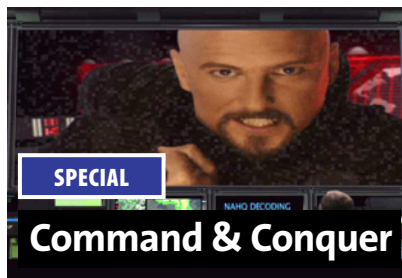

VOLLVERSION
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen²⁾
²⁾ Achtung: Multiplayer-Modus wird nicht mehr unterstützt.

HD-VIDEO
Mittelerde: Mordors Schatten

+ **Sauron kann's nicht lassen:** Er übernimmt nicht nur Mordor, sondern killt auch noch Waldläufer Talion. Der lässt sich von einem Rachegeist wiederbeleben und präsentiert seine Fähigkeiten im Preview-Video.


HD-VIDEO
Thief

+ **Garrett ist wieder da:** Schick ist es, das neue Thief. Doch wie sieht es mit der Spielbarkeit aus? Wird die Neuinterpretation den legendären Vorgängern gerecht? Unsere Tester Michael Graf und Jochen Gebauer sprechen drüber.


SPECIAL
Command & Conquer

+ **Das große C&C-Paket:** Eine ausführliche Hall-of-Fame, eine Redaktionsfolge voll mit neu synchronisierten Zwischensequenzen und eine Vollversion mit Addon. Echtzeit-Strategie-Herz, was willst du mehr?.

Außerdem auf XL-DVD

HD-Previews:

Mittelerde: Mordors Schatten
Tropico 5

HD-Tests:

Broken Age
Kontrollbesuch: Guild Wars 2
Insurgency
Game Watch: Thief

Specials:

Command & Conquer:
Tiberian Sun
(englische Original-Version³⁾)
Command & Conquer:
Firestorm
(englische Original-Version³⁾)
Hall of Fame:
Command & Conquer
Die Redaktion:
Die Stunde Null

³⁾ Achtung: Nicht lauffähig unter Windows 8 / 8.1



©2014 Respawn Entertainment, LLC. Respawn, Respawn Entertainment and Titanfall are trademarks of Respawn Entertainment, LLC. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



TITANFALL™



"TITANFALL BIETET HIGHSPEED-ACTION"
- PC GAMES

ERHÄLTlich AB 13.03.2014
EXKLUSIV FÜR XBOX UND PC

 **Respawn**
ENTERTAINMENT



Jump ahead.

Pure Leistung mit GeForce GTX 780



GameStar PCs & NOTEBOOKS

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 120 GB Samsung SSD 840 Evo
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC ULTRA

Der One GameStar-PC Ultra ist dank Intel Core i7 4770K mit vier 3,5 GHz schnellen Rechenkernen und Hyperthreading, NVIDIA GeForce GTX 780 mit 3,0 GByte Speicher und 16,0 GByte RAM unglaublich schnell. Windows 8.1 64 Bit startet von einer 120-GByte-SSD in Rekordzeit, zusätzlich verfügt der One GameStar-PC Ultra über eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte und einen DVD-Brenner.

für nur **€1.499,-**



Optional zu allen GameStar-PCs:
Plus-Paket mit Soundblaster Z,
Frontpanel, Blu-ray-Brenner und W-LAN!

Aufpreis nur **€179,-**



★ GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 4670K mit 4x 3,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- ★ 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€999,-**



★ GameStar PC XL

- ★ Intel Core i7 4770 mit 4x 3,4 GHz
- ★ AMD Radeon R9 280X 3,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€1.299,-**



★ GameStar PC XTREME

- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€1.799,-**



★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770M 3,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€1.299,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange der Vorrat reicht. Gutscheine für Download-Vollversion, Benutzerkonto bei Ubisoft Uplay bzw. EA Origin erforderlich. Download vorbehaltlich Altersverifikation.



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Michael Graf • Christian Schneider
Michael Trier • Michael Obermeier
Petra Schmitz • Jochen Gebauer • Daniel Feith • Heiko Klinge

GAMESTARS

Lehrreicher Rückblick

Nostalgie ist die Sehnsucht nach Vergangenem, die aber oft Lehren für die Gegenwart birgt.

Dass Nostalgie schön sein kann, wissen wir alle. Wer schwelgt nicht gerne in Erinnerungen an vergangene Spiele, an **Dungeon Keeper**, an **Command & Conquer**, an **Thief** und die Shooter der frühen 90er? Nostalgie kann aber auch verklären: »Früher war alles besser«-Nörgler blenden gerne mal alles aus, was nicht in ihr verkantetes Weltbild passt. Denn früher war eben nicht alles besser. Bis heute können wir unsere Hand nur mit Mühe vom Kontakt mit unserer Stirn abhalten, wenn wir etwa an den DOS-Speichermanager von **Ultima 7** denken. Der Umkehrschluss, früher sei alles schlechter gewesen, gilt aber genauso wenig, manchmal offenbart der Blick zurück tatsächlich die Missstände der Gegenwart. So auch in diesem Heft, in dem wir so oft zurückgeblickt haben, dass uns schon das Genick schmerzt.

- ✓ **Beispiel Dungeon Keeper:** Der Ärger über den Gratis-Ableger des Kerkerklassikers wurzelt darin, dass viele Spieler mit dem Namen große Erinnerungen verbinden – und nun zürnen, dass Electronic Arts ausgerechnet diese einst besondere Marke für ein Free2Play-Spielchen missbraucht. Zugleich zeigt der Aufschrei, was im Handyspiele-Markt schiefläuft, denn **Dungeon Keeper** ist nur eines von unzähligen Mobile-Gratisspielen, die ihre Nutzer mit Komfort- und Wartefrust zu In-App-Käufen drängen. Da scheint oft nicht mehr der Spaß an erster Stelle zu stehen, sondern die auf Zahlenreize optimierte Mechanik – traurig.
- ✓ **Beispiel Command & Conquer:** Auf 16 Seiten zeichnen wir Aufstieg und Niedergang der Strategieserie nach – ob es jemals ein neues **C&C** geben wird, ist so unsicher wie nie. Das hat seine Gründe, denn für die Marke, für das ganze Echtzeit-Genre fehlt eine Zukunftsvision – und der Blick zurück zeigt, wo die Weichen falsch gestellt wurden. Apropos: Was halten Sie von solch langen Artikeln über Spieleserien? Wollen Sie das häufiger lesen oder betreiben wir zu viel Vergangenheitsbewältigung? Schreiben Sie's an brief@gamestar.de!
- ✓ **Beispiel Thief:** Weil Square Enix einem klassischen Schleichspiel offensichtlich keine Massenmarkt-Tauglichkeit zutraut, löst sich das Garrett-Abenteuer von Kernstärken seiner Vorgänger, versäumt jedoch, neue zu entwickeln. Wenn schon wiederbelebte Klassiker, dann konsequent: entweder auf die alten Fans zugeschnitten oder tatsächlich mutig erneuert.
- ✓ **Beispiel Wolfenstein:** Bethesda lässt einen Shooter basteln, der mit seiner Prämisse (Ein Held mit dem subtilen Charme eines Vorschlaghammers ballert sich von A nach B) geradezu nostalgische Verklärung blutet: Hach, genau wie früher! Beim Spielen stolpern wir jedoch über ungewöhnliche Spielelemente und intensive Szenen, die wir einem Retro-Shooter gar nicht zugetraut hätten. Ob **Wolfenstein** damit eine Brücke schlagen kann zwischen alt und neu, zwischen nostalgisch und zeitgemäß? Das lesen Sie in unserer Titelgeschichte.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Auf die müde Bundestagswahl folgt endlich eine Abstimmung, die uns alle angeht: In den kommenden Wochen läuft auf GameStar.de unsere traditionelle Leserwahl der besten Spiele des letzten Jahres, aufgeteilt auf zwölf Genres. Außerdem küren wir natürlich das PC-Spiel des Jahres: Wer beerbt den Vorjahres-Champion **Far Cry 3**? Neu dabei ist der »Evergreen des Jahres«, bei dem wir das derzeitige Lieblingsspiel unserer Leser küren – egal, wann es erschienen ist. Ebenfalls Premiere feiern der Beste Spielmoment 2013 und der Fail des Jahres 2013. In beiden Kategorien treten die von uns nominierten Höhe- und Tiefpunkte in keiner normalen Abstimmung an, sondern in einem Turnier: Immer zwei Fails beziehungsweise zwei große Momente treffen aufeinander; wer die meisten Stimmen bekommt, ist eine Runde weiter. Begleitet wird die Wahl natürlich von Artikeln und Videos – schauen Sie vorbei!

Leider zu spät

Für diese Ausgabe leider nicht mehr erreicht hat uns die Testversion von **Banished**. In der Städtebau-Simulation errichten Sie eine mittelalterliche Metropole, entwickelt hat das Spiel der Indie-Designer Luke Hodorowicz – und zwar ganz alleine! Wächst hier etwa eine ernsthafte Alternative für enttäuschte **SimCity**-Spieler heran? In der nächsten Ausgabe liefern wir den Test selbstverständlich nach.



Inhalt

Wolfenstein The New Order

18 Schießen wie in den Neunzigern. Wolfenstein: The New Order besinnt sich auf alte Shooter-Tugenden und spielt sich gerade deshalb erfrischend anders.

Kingdom Come Deliverance

30 Ein Mittelalter-Rollenspiel ohne Monster? Wir hatten die Entwickler zu Besuch.



Thief

44 Meisterdieb Garrett begeistert weder Serienkenner noch Neu-Schleicher.

Titelstory

- 18** Wolfenstein: The New Order
- 20** Science Fiction mit realem Kern
- 22** Weitere Retro-Shooter

Aktuell

- 10** Dungeon Keeper in der Kritik
- 10** News-Ticker
- 11** Kolumne: Verdorbene Jugend
- 11** South Park
- 11** Zahl des Monats
- 11** Verkaufs-Charts
- 12** Eve Online: Die größte und teuerste PvP-Schlacht
- 12** Source Engine 2
- 12** Steuer auf Spiele
- 13** Titanfall
- 13** Neues von Paradox
- 14** Space Hulk: Deathwing
- 14** Bound by Flame
- 14** Styx: Master of Shadows
- 14** Etherium

Tests

- 40** Das Team
- 42** Hitlisten / So testen wir
- 44** Thief
- 50** Hearthstone
- 54** Castlevania: Lords of Shadow 2
- 58** Might & Magic 10: Legacy
- 60** Kontrollbesuch: Guild Wars 2
- 64** Insurgency
- 66** Das Schwarze Auge: Blackguards

Early Access

- 70** Rust
- 74** Divinity: Original Sin
- 74** Assetto Corsa
- 74** Arcane Worlds
- 74** Legends of Eisenwald

Alles, außer gewöhnlich

- 76** The Stanley Parable
- 77** Kentucky Route Zero
- 78** The Novelist
- 79** Nidhogg
- 79** Cart Life
- 80** Octodot: Dadliest Catch



Rust

70 Sterben und sterben lassen. Das Early-Access-Phänomen im Test.



Alles, außer gewöhnlich

76 Untestbar aber nicht unspielbar. Die besten Un-Spiele vorgestellt.



Der Niedergang von C&C

94 Vom Genreprimus zum Browserspiel. Ein Nachruf auf die große Strategiereihe.



Vergleichstest Grafikkarten ab 250 Euro

114 Leistungswunder oder überteuerter Heizkörper? Wir verraten, was die Grafikkarten der Oberklasse draufhaben und wann sich eine Investition wirklich lohnt.

Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Evolve
- 30** Kingdom Come: Deliverance
- 36** The Elder Scrolls Online

Freispiel

- 82** Project Brazil
- 83** Underhell
- 83** A Clash of Kings
- 84** Maldita Castilla
- 84** The Blind Hunter
- 84** Deep Sleep

Magazin

- 90** Leserbrief
- 92** Verlosung
- 94** Report: Der Niedergang von C&C

Rubriken

- 7** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 114** Vergleichstest Grafikkarten ab 250 Euro
- TEST DES MONATS**
- 122** AMD Mantle gegen DirectX 11
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

| | | | | | |
|-----------------------------------|----------------|----|----------------------------------|----------------|----|
| A Clash of Kings..... | Freispiel..... | 83 | Maldita Castilla | Freispiel..... | 84 |
| Arcane Worlds | Test | 74 | Might & Magic 10: Legacy..... | Test | 58 |
| Assetto Corsa | Test | 74 | Nidhogg | Test | 79 |
| Bound by Flame | News | 14 | Project Brazil | Freispiel..... | 82 |
| Castlevania: Lords of Shadow 2 .. | Test | 54 | Runemaster | News | 13 |
| Cart Life | Test | 79 | Rust | Test | 70 |
| DSA: Blackguards | Test | 66 | Southpark: Der Stab d. Wahrheit | News | 11 |
| Deep Sleep | Freispiel..... | 84 | Space Hulk: Deathwing | News | 14 |
| Divinity: Original Sin | Test | 74 | Styx: Master of Shadows | News | 14 |
| Dungeon Keeper iOS | News | 10 | The Blind Hunter | Freispiel..... | 84 |
| Etherium | News | 14 | The Elder Scrolls Online | Preview | 36 |
| Eve Online | News | 12 | The Novelist | Test | 78 |
| Evolve | Preview | 26 | The Stanley Parable | Test | 77 |
| Guild Wars 2 | Test | 60 | Thief | Test | 44 |
| Hearthstone | Test | 50 | Titanfall | News | 13 |
| Hearts of Iron 4 | News | 13 | Underhell | Freispiel..... | 83 |
| Insurgency | Test | 64 | War of the Vikings | News | 13 |
| Kentucky Route Zero | Test | 78 | Warlock 2 | News | 13 |
| Kingdom Come: Deliverance | Preview | 30 | Wolfenstein: The New Order | Preview | 18 |
| Legends of Eisenwald | Test | 74 | | | |

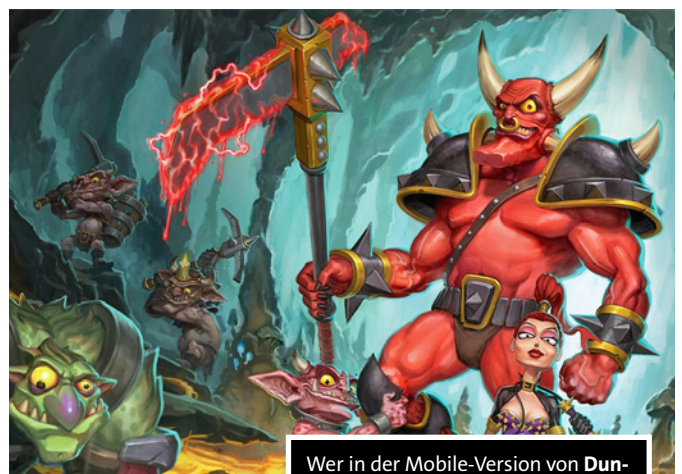
Spiele & Szene

News

Dungeon Keeper in der Kritik

Entwickler: Mythic Publisher: Electronic Arts Termin: 30. 1.2014

Eigentlich berichten wir nicht über iOS- und Android-Spiele, aber im Falle der Mobile-Umsetzung des Strategie-Klassikers **Dungeon Keeper** müssen wir eine Ausnahme machen. Zu unglaublich ist, auf welche vermeintlich lukrative Schnapsidee Electronic Arts diesbezüglich gekommen ist und sich abermals den Unmut der Kunden zugezogen hat. Das originale Spielprinzip fasziniert nicht zuletzt deshalb, weil man als namensgebender Kerkermeister wundervoll mitanschauen kann, wie aus einem einfachen viereckigen Raum vergleichsweise schnell ein komplexes Höhlensystem entsteht, in dem sich Trolle, Höllenhunde, Skelette und Vampire richtig wohlfühlen. Fleißige Imps dreschen auf unser Geheiß Blöcke aus dem Fels und schaffen so ratzfatz Platz für Folter- und Schlafkammern. Nicht so in der Handy-Variante, die zunächst einmal als kostenlose App angeboten wird. Wer sich allerdings darauf freut, seinem unterirdischen Reich beim Wachsen zuzuschauen, schaut recht bald dumm aus der Wäsche. Und wartet. Und wartet. Und wartet. Stunden oder gar Tage. Flotter geht's nur, wenn man in die Spielwährung »Edelsteine« investiert. Aber das kostet. Wer 50 Blöcke (und das sind nicht sonderlich viele) schnell abbauen möchte, soll satte 90 Euro bezahlen. Dass die Spieler der App über das unbefriedigende Spieldesign in Kombination mit den unverhältnismäßigen Preisen erbost sind – kein Wunder. Noch ärger, dass Electronic Arts in diesem Zusammenhang auch die Manipulation von User-Wertungen vorgeworfen wird. Nach ein paar Stunden fordert das Spiel einen auf, eine Bewertung im Google-Play-Store zu hinterlassen. Allerdings soll man schon zuvor eine Wertungstendenz abgeben. Wer zu fünf Sternen tendiert, wird in den Store umgeleitet. Wer sich für einen bis vier Sterne entscheidet, landet hingegen zunächst einmal auf einer Feedback-Seite und nicht wie die Fünf-Sterne-Spieler gleich im Google-Play-Store. Peter Molyneux, der Vater des ursprünglichen **Dungeon Keeper** (1997) hat sich inzwischen auch zu Wort gemeldet und die App-Version seines Spiels als »lächerlich« bezeichnet. Auch wenn nicht alles Hand und Fuß hat, was Molyneux von sich gibt – in diesem Fall hat er Recht. **PET**



Wer in der Mobile-Version von **Dungeon Keeper** kein Geld ausgeben will, wartet oft ewig, bis er wieder eine Aktion ausführen darf.



News-Ticker

+++ **Call of Duty:** Activision hat mit Sledgehammer ein weiteres Studio zum Vollzeit-Entwickler der Serie ernannt. So arbeiten nun drei Teams im Dreijahresturnus an kommenden Spielen der Marke. Der nächste Ableger soll laut Activision dann auch wirklich ein Next-Gen-Titel werden. +++ **Goat Simulator:** Die Coffee Stain Studios erfreuen uns bald mit einem Ziegensimulator. Das Spiel setzt auf höchst überzogene Physikeffekte und kann schon jetzt über Steam vorbestellt werden. +++ **Sons of Anarchy:** Zur erfolgreichen Biker-Serie soll's demnächst auch ein Spiel geben. Das hoffentlich besser ist als Ride to Hell: Retribution. +++ **Minecraft-Film:** Die Kickstarter-Kampagne für den geplanten Klötzchen-Film wurde abgebrochen. Grund wohl unter anderem: Minecraft-Erfinder Persson, der keine Kickstarter-Projekte mit einer halben Million US-Dollar Finanzierungs-Ziel erlaubt, die auf der eigenen Marke basieren, ohne dass vorher irgendwelche Absprachen stattgefunden hätten. +++ **Funcom:** Die norwegischen Behörden interessieren sich aktuell für den Entwickler. Angeblich hat Funcom zwischen August 2011 und Juli 2012 falsche Finanzangaben gemacht. +++ **Sony Online Entertainment:** SOE plant ein neues Online-Rollenspiel, das Fans des eingestellten Star Wars: Galaxies ansprechen soll. Allerdings ohne Sternenkrieg-Lizenz.

Verdorbene Jugend

Markus Schwertdel
Director Mobile &
Applications
markus@gamestar.de



Aus dem einstigen Echtzeit-Strategiespiel *Dungeon Keeper* ist nun ein Free2Play-Aufbauspiel im Stil eines *Clash of Clans* geworden. Das allein ist für viele Veteranen ein Grund, einen großen Bogen drum zu machen. Ich sehe das dagegen erst mal nicht so eng. Für manche Genres ist Free2Play ganz gut geeignet, gerade bei Aufbauspielen gibt es genug Beispiele für eine gelungene Umsetzung des stückweisen Bezahlsystems. Und *Dungeon Keeper* mit seinem Wechsel aus Aufbau und Kampf hätte damit gut funktionieren können. Hätte, hätte, Kerkerkette! Der erste Fehler der Entwickler ist ein handwerklicher: Wer seinen Spielern gleich nach dem Tutorial zum ersten Mal Geld fürs Abbauen abknöpfen will, hat das System schlichtweg nicht verstanden. Das basiert nämlich auf einer feinen Balance zwischen Gratis-Spielzeit und dosiert eingesetzten Bezahlauflorderungen. Dass dieses Konzept den

Todesstoß für traditionelles Design bedeutet, mag wohl sein. Auch das Vokabular der Free2Play-Macher mit Begriffen wie Monetarisierung, Average Revenue per User und so weiter erzeugt bei »traditionellen« Spielern Schaudern. Aber vernünftig umgesetzt kann so ein Titel – für eine dazu passende Zielgruppe – durchaus funktionieren. Schließlich gibt es unzählige Spiele, die den sogenannten »Sweet Spot« gefunden haben, der Spieler glücklich und Entwickler reich macht. Stattdessen hat offenbar die Gier über Zeitpunkt und Höhe der In-App-Käufe entschieden und sämtliche Vernunft deaktiviert. Wer kein Geld ausgeben möchte, wartet mal eben vier Stunden, bis die Arbeiter-Imps einen Block Erde weggraben oder bezahlt mit echtem Zaster. Wenn man ein Edelstein-Paket für 90 Euro als Schnäppchen verkaufen will, sollte sich selbst bei profit-orientierten Marketing-Menschen das Gewissen regen. Es würde mich aber nicht wundern, wenn Preise, Bezahlzeitpunkte und Wartezeiten in den nächsten Wochen klammheimlich geändert werden. Wer zu gierig ist, bekommt nämlich am Ende gar nichts – selbst hartgesottene Free2Play-Spieler lassen sich nicht beliebig über die

Streckbank ziehen. Der zweite Fehler: Das Spiel heißt *Dungeon Keeper*! Wer auch immer die alte Bullfrog-Marke aus dem Lizenzkeller geholt hat, sollte das Spiel nur noch mit angelegten Daumenschrauben spielen dürfen, nein: müssen! Denn mit der Verwendung des Namens ist nichts gewonnen, aber viel verdorben. Das angepeilte, eher junge Free2Play-Publikum kann mit einem alten Spieletitel von 1997 ohnehin nichts anfangen. Die würden auch auf ein »Candy Dungeon Saga« oder so anspringen. Bestimmt gibt es massenhaft Namen, die bei der Zielgruppe mehr Aufmerksamkeit erzeugen und in den App-Store-Suchmaschinen besser funktionieren. Obendrein verdirbt es sich Electronic Arts ein weiteres Mal mit einer ganzen Generation von Spielern. Denn das ist der große Vorwurf, den man dem Publisher machen kann: Dass die Firma Geld verdienen will und deshalb plump die Free2Play-Schraube ansetzt – geschenkt. Dass aber die große alte Marke *Dungeon Keeper* und die damit verknüpften wundervollen Erinnerungen und Erwartungen vieler, vieler Spieler dazu benutzt werden, um den schnellen Dollar zu machen – das kann ich Electronic Arts nur schwer verzeihen.

South Park

Entwickler: Obsidian Publisher: Ubisoft Termin: 6.3.2014

Diesen März erscheint **South Park: Der Stab der Wahrheit**, das von Obsidian Entertainment (*Fallout: New Vegas*) in Kooperation mit den Machern der TV-Satire entwickelt wird. Das Rollenspiel bleibt dem speziellen Humor und Charme der Serie treu und bietet Kennern der Vorlage reichlich Fan-Service. Aber auch Rollenspiel-Anhänger sollen auf ihre Kosten kommen. Als Neuling erkunden wir das namensgebende Bergdorf, schließen uns Cartmans Truppe an und bestreiten witzige, rundenbasierte Kämpfe, die an klassische *Final Fantasy*-Gefechte erinnern. Das machte zumindest bei unserer letzten längeren Anspielmöglichkeit eine Menge Spaß. Außerdem waren wir von der frei begehbaren Spielwelt sowie den zahlreichen Nebenaufgaben positiv überrascht. Durch Gespräche mit den Bewohnern erhalten wir ständig neue Aufträge, die durchweg schräg und humorvoll inszeniert sind: So führen wir etwa einen Plausch mit Jesus oder legen uns auf Geheiß der Bürgermeisterin mit den Obdachlosen der Stadt an, um Kälte und Tristesse aus *South Park* zu vertreiben. CR



Zahl des Monats

624 Mio Dollar

Umsatz machte
**Riot Games 2013 mit
League of Legends**

Verkaufs-Charts Februar



| Platz | Vormonat | Spiel |
|-------|-----------|------------------------------------|
| 1 | (2) | Battlefield 4 (inkl. China Rising) |
| 2 | (4) | Call of Duty: Ghosts |
| 3 | (3) | Battlefield 4 |
| 4 | (1) | Assassin's Creed 4: Black Flag |
| 5 | (7) | Die Sims 3: Starter-Set |
| 6 | (8) | Diablo 3 |
| 7 | WIEDER DA | Die Sims 3: Inselparadies |
| 8 | (14) | Guild Wars 2: Heroic Edition |
| 9 | (10) | FIFA 14 |
| 10 | (5) | Die Sims 3: Into the Future (LE) |
| 11 | (16) | Skyrim (Legendary Edition) |
| 12 | NEU | Might & Magic 10: Legacy |
| 13 | (6) | Fussball Manager 14 |
| 14 | NEU | Das Schwarze Auge: Blackguards |
| 15 | (19) | Starcraft 2: Wings of Liberty |
| 16 | (13) | Age of Empires 3 Complete |
| 17 | WIEDER DA | Die Sims 3: Einfach tierisch |
| 18 | (17) | Sim City |
| 19 | NEU | Battlefield 4: Premium-Code |
| 20 | WIEDER DA | WoW: Mists of Pandaria |

Quelle: 15. Februar 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Laser, Raketen und Raumschiffe, Raumschiffe, Raumschiffe: Die größte **PvP-Schlacht** aller Zeiten aus sicherer Distanz.

Eve Online Die teuerste PvP-Schlacht

Entwickler: CCP Publisher: CCP Termin: 23. 05. 2003

Am 27. Januar wurde die bisher gigantischste PvP-Schlacht in einem Online-Rollenspiel geschlagen. Und die teuerste. Über 21 Stunden hinweg beharkten sich 7.500 Spieler im Weltraum-MMO **Eve Online**. Beim sogenannten »Blutbad von B-R5RB« wurden Tausende Raumschiffe zerstört, inklusive 75 der riesigen und sündteuren »Titanen«. Auslöser: der simple Verzug einer Sektor-Versicherung der »N3-Allianz«, die damit das Sonnensystem B-R5RB

nicht länger fest beanspruchen konnte. Ein konkurrierendes Bündnis nutzte die Gelegenheit und griff überraschend an. Ergebnis: ein gigantischer Spaß und eine Menge Weltraumschrott. Rechnet man den Wert der zerstörten Schiffe anhand des Wechselkurses der Spielwährung ISK in echtes Geld um, dann sind am 27. Januar 240.000 Euro im Weltall verpufft. Um an die Schlacht zu erinnern, errichtete der Entwickler CCP den Schiffs-Friedhof »Titanomachy«. **CR**

Source Engine 2

Dass Valve nicht nur Steam und Co. vorantreibt, sondern nach wie vor an Eigenentwicklungen interessiert ist, wollte man bis vor kurzem kaum glauben. Aber dann tauchten die ersten Bilder aus der Source Engine 2 auf. Valve hat sich zwar noch nicht zur Echtheit der Screenshots geäußert, aber die Quelle gilt als verlässlich. Die Bilder zeigen das Plantagenlevel aus **Left 4 Dead 2**, das Valve wohl für eine umfangreiche Präsentation auf das neue Grafikgerüst umgelegt hat. So zeichnet sich die Source Engine 2 durch ein deutlich verbessertes Beleuchtungsmodell aus. Auch die Vegetation und der Detailgrad der Texturen befinden sich auf einem höheren Niveau. Wir fühlen uns beim Anschauen an die aktuelle Cry Engine erinnert. Insbesondere bei den Tools haben die Entwickler auf Benutzerfreundlichkeit geachtet. Ob allerdings mit der Source Engine 2 demnächst wirklich neue Valve-Spiele entstehen werden oder ob man die Engine lediglich an andere Entwickler lizenziert, ist noch fraglich. **PET**



Valve hat das Plantagenlevel aus **Left 4 Dead 2** in der **Source Engine 2** nachgebaut.

Steuer auf Spiele?

In einem interessanten Interview, das Der Spiegel mit Martin Lorber, PR- und Jugendmedienschutzexperte bei Electronic Arts, und mit Klaus Wölfling, Suchttherapeut am Universitätsklinikum Mainz, führte, sprach sich Wölfling für eine Besteuerung von Spielen aus. Wölfling sieht Computer- und Videospiele in einer Reihe mit Alkohol und Tabak und will mit den durch die Steuer eingenommenen Geldern Aufklärungskampagnen und Behandlungen finanzieren lassen. Laut Wölfling sind allein in der Bundesrepublik 50.000 bis 100.000 Spieler süchtig nach digitaler Unterhaltung. Lorber konterte mit dem mangelnden Verantwortungsbewusstsein der Eltern, die oft gar nicht wüssten, was in den Zimmern und Köpfen ihrer Kinder vorgehe. Lorbers Position ist nachvollziehbar, auch wenn er es sich deutlich zu einfach macht. Eine Rund-um-die-Uhr-Betreuung des Nachwuchses ist heute den wenigsten Eltern möglich. Aber auch Wölfling scheint seinen Plan nicht komplett durchdacht zu haben. Wie will man etwa Free2Play-Angebote (Facebook-Titel, Free2Play-MMOs, kostenlose Spiele-Apps) besteuern? Nur auf die klassischen Kauf-Titel zu setzen, wäre schlicht und ergreifend unfair. **PET**



Titanfall

Entwickler: Respawn Publisher: Electronic Arts Termin: 13.3.2014

Etwa einen Monat vor der Veröffentlichung konnten wir den futuristischen Multiplayer-Shooter **Titanfall** ausgiebig anspielen. Unser Eindruck: Mein Gott, ist das flott! Dank Jetpacks zischen die Spieler mit Doppelsprüngen und Wandläufen über die kompakten Karten. Aber auch die Titanen sind nicht gerade langsam unterwegs, können Geschossen sogar durch kurze Boost-Schübe ausweichen und teilen selbst richtig aus. Die Bewaffnung der Riesen besteht nach Wahl aus einer fetten 40-Millimeter-Kanone, einem Vierfach-Raketenwerfer oder einer Chaingun. Zusätzlich verschießen sie Raketenminen oder fangen feindliche Projektile durch den »magnetischen« Vortex-Schild ab und schleudern sie zurück in Richtung der Gegner. Die Balance zwi-

schen agilen Piloten und den schlagkräftigen Mechs ist gelungen, denn die riesigen Blechbüchsen sind bei Weitem nicht so stabil, wie sie aussehen. Der Rodeo-Angriff, bei dem sich ein Spieler auf den Nacken eines Titans schwingt und von dort direkt ins ungepanzertere Innere der Kampfmaschine ballern kann, scheint uns sogar etwas zu mächtig. Vor allem, weil man mit zugeschalteter Tarnung ohne Probleme an einen Koloss rankommt. Bei so viel Action verlieren wir allerdings schon mal die Übersicht, besonders weil sich auf den Karten neben den maximal zwölf menschlichen Spielern auch noch die computergesteuerten Grunts tumeln. Die KI-Soldaten sind aber keine echte Gefahr, sondern sollen für Kampfatmosphäre sorgen und Einsteigern als leichte Be-

ute dienen. Die Entwickler von Respawn scheinen sich der hohen Anforderungen, die **Titanfall** an unser Shooter-Können stellt, also sehr bewusst zu sein. Trotzdem hätten wir lieber mehr echte Mitspieler an unserer Seite als die harmlosen KI-Typen. Kopfzerbrechen bereiten uns auch die sogenannten »Burn Cards«. Vor dem Spielstart wählen wir bis zu drei dieser Karten aus, im Kampf aktiviert bescherten sie uns Boni wie stärkere Waffen, höhere Laufgeschwindigkeit oder eine verringerte Titan-Bauzeit. Karten verdienen wir durch das Erfüllen von Aufgaben, wir könnten uns allerdings vorstellen, dass Respawn mit dem Gedanken liebäugelt, Karten auch für Geld zu verkaufen – und dann hätten zahlende Spieler einen handfesten Vorteil. **JO**

Jeder Pilot führt eine spezielle **Anti-Titan-Waffe** mit sich, die ordentliche Dellen im Blechkleid hinterlässt.



Mit dem **Vortex-Schild** fischen wir feindliche Geschosse einfach aus der Luft und schicken sie postwendend zurück.



Neues von Paradox

Auch in diesem Jahr veranstaltete der schwedische Publisher und Entwickler seine Hausmesse Paradox Con. Wir waren vor Ort und haben uns für Sie die wichtigsten Titel angeschaut.

Hearts of Iron 4

Das Strategie-Schwergewicht (Erscheinungstermin: Anfang 2015) soll grafisch ansprechender werden, den Spielern mehr Feedback vermitteln und komfortabler werden. Beispielsweise lassen sich Operationen nun in verschiedene Phasen einteilen und Verteidigungslinien ziehen wir einfach mit der Maus aufs Schlachtfeld. Klasse die Idee mit der armeeübergreifenden Erfahrung: Am Ende einer Schlacht werden alle Erfolge aufgerechnet und in einem Punktekonto hinterlegt, mit dem wir uns Spezialisierungen leisten können.



Runemaster

Paradox kann nicht nur Globalstrategie, sondern auch Rundentaktik. Zumindest hoffen wir das. Erfahrungen werden wir es irgendwann in diesem Jahr dank **Runemaster**. Der Rollenspiel-Taktik-Mix lässt sich mit **King's Bounty** vergleichen. Soll heißen, das Spiel setzt aufs Hochpöppeln unseres Helden und auf überschaubare Hexfeld-Kämpfe in einer relativ frei begehbaren Welt. Der Clou: Bei jedem neuen Start soll eine neue Welt als auch Story zufallsgeneriert entstehen.



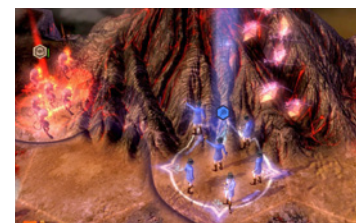
War of the Vikings

Fatshark (**War of the Roses**) arbeiten derzeit an einem weiteren Schlachtenspiel, das im zweiten Quartal 2014 fertig werden soll. In **War of the Vikings** hauen sich Angelsachsen und Wikinger mit Schwertern auf die Nase. Cool: Wir hören den Battle Chat unserer Teams zwar in unsere Sprache, Feinde brüllen allerdings für uns wenig verständlich in Altnordisch oder Altenglisch; die Entwickler legen also wieder viel Wert auf historische Genauigkeit. Psst, Altenglisch ist dem Deutschen gar nicht so unähnlich.



Warlock 2

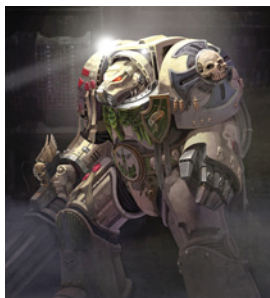
Der Entwickler Ino-Co Plus will uns schon im April mit dem zweiten Teil von **Warlock** versorgen. Anders als im Vorgänger soll es nicht mehr so leicht sein, riesige Reiche zu errichten. Hübsch sind die Konsequenzen, die einige vermeintlich gelöste Aufgaben nach sich ziehen können. Wenn wir eine Rattenplage von unseren Magiern wegzaubern lassen, besucht uns vielleicht ein Riese, der über einen plötzlichen Nagerbefall in seinem Palast aufgebracht ist.



Space Hulk Deathwing

Entwickler: Streum On Studio Publisher: Focus Home Interactive Termin: 2015

Die Umsetzung des **Warhammer**-Brettspiels **Space Hulk** ging gründlich daneben, jetzt versucht sich ein neues Team mit einem Ego-Shooter an der Lizenz. Außer einer Technikdemo von **Space Hulk: Deathwing** gab es für uns beim Publisher zwar noch nicht viel zu sehen, aber arbeitslose Space Marines sollten den Titel auf jeden Fall im Auge behalten. **Deathwing** schickt uns als Anführer eines vierköpfigen Terminatoren-Teams durch die dunklen Korridore und weiten Hallen eines im Warp-Raum verlorenen Raumschiffwracks – natürlich verseucht mit gefräßigen Außerirdischen. Schrecken wir einen davon auf, ruft das Schwarmbewusstsein gleich aus allen Richtungen seine Kameraden auf den Plan. Auf dem Radar sehen wir die Viecher nur als Punkte, erst wenn sie schon auf uns zu stürzen, erkennen wir, ob wir es mit einem Tyraniden-Genräuber oder einem Mensch-Alien-Hybriden zu tun haben. Dem setzen wir nicht nur schwere Feuerkraft entgegen, sondern reißen die Alienbrut als Skriptor auch mit psionischen Kräften in Stücke. Die Teamkollegen werden von der KI oder bis zu drei Mitspielern im Koop gesteuert. Die Unreal-4-Engine liefert das technische Gerüst, außerdem konnten wir per Oculus Rift schon einem Tyraniden in die Augen starren – und können es kaum erwarten, ihm das Grinsen mit dem Bolter aus dem Gesicht zu sprengen. **MA**



Die Elite des Imperiums: **Deathwing** steckt uns in die Rüstung eines Terminators der Dark Angels.

Bound by Flame

Entwickler: Spiders Publisher: Focus Home Interactive Termin: 2. Quartal 2014

Eigentlich sollten wir im Action-Rollenspiel **Bound by Flame** nur Wache schieben, während ein Dämon beschworen wird. Das geht aber schief, der Dämon macht sich's in unserem Helden bequem, und jetzt liegt die Rettung der Welt an uns. Wir haben uns durch den Prolog gemetzelt. In den Kämpfen wechseln wir fließend zwischen einem schweren Kampfstil, schnellen Dolchstichen und – dem Dämon sei Dank – Feuerzaubern. Mit Erfahrungspunkten leveln wir uns auf. Unsere Schwächen können wir mit bis zu zwei Begleitern ausgleichen, denen wir eine Handvoll Befehle wie »Bleib auf Distanz« oder »Heil mich« geben. Außerdem sammeln wir Crafting-Materialien und verschiedene Munitionsarten. Ungewöhnlich ist die Sache mit dem Dämonen, denn wir können uns im Laufe der Story immer wieder entscheiden, wie weit wir ihm nachgeben wollen. Dann verändert sich auch unser Held, ein gehörnter Dämonenkrieger darf etwa keine Helme mehr tragen, aber mächtigere Feuerbälle schleudern. Die Kämpfe fühlen sich noch etwas hakelig an, die Schwerthiebe kommen kraftlos daher. Da müssen die Entwickler noch nachbessern. **MA**



Untoten-Armeen und haushohe Bosse – alles, was zum Alltag eines Helden so dazugehört.



Ein **Goblin** macht auf Garrett und schleicht sich durch eine schwer bewachte Festung.

Styx Master of Shadows

Entwickler: Cyanide Publisher: Focus Home Interactive Termin: 3. Quartal 2014

Wenn der erste Eindruck alles ist, hat Styx gleich doppelt verloren: Nicht nur, dass er ein widerlicher, faltiger kleiner Goblin ist, er machte sein Spieledebüt auch noch als einer der beiden Anti-Helden im eher mäßigen Action-Rollenspiel **Of Orcs and Men**. Jetzt kriegt er seine zweite Chance im Schleichspiel **Styx: Master of Shadows**, das uns der Entwickler Cyanide im Rahmen einer Präsentation vorgestellt hat. Ganz ohne schlagkräftige Ork-Unterstützung muss sich Styx hier auf seine eigenen Stärken verlassen – Heimlichkeit, Hinterlist, Meuchelmord. Auf der Jagd nach Macht und Geheimnissen infiltriert er eine gigantische Trutzburg der Elfen und Menschen, jedes der weitläufigen und mehrstöckigen Levels sollen wir frei durchstreifen können. So erklimmt Styx etwa einen hohen Aussichtspunkt, stürzt sich von oben auf Wachen herab, erdolcht sie aus dem Schatten oder geht ihnen durch einen Tunnel einfach aus dem Weg. Außerdem kann er in seine Goblin-Trickkiste greifen, um sich etwa kurz unsichtbar zu machen (hören können die Wachen ihn aber immer noch) oder einen Klon seiner selbst auszuspucken. All das kostet aber Magie, und die füllt sich nur durch Tränke wieder auf. Erledigen wir eine Wache aus sicherer Entfernung per Wurfmesser, zerbricht dabei vielleicht auch der Manatrank an ihrem Gürtel. Mit einigen witzigen Ideen hat **Styx** das Zeug zu einem guten Schleichspiel. Selbst gespielt haben wir's noch nicht, ob Anspruch und Leveldesign stimmen, lässt sich noch nicht sagen. **MA**

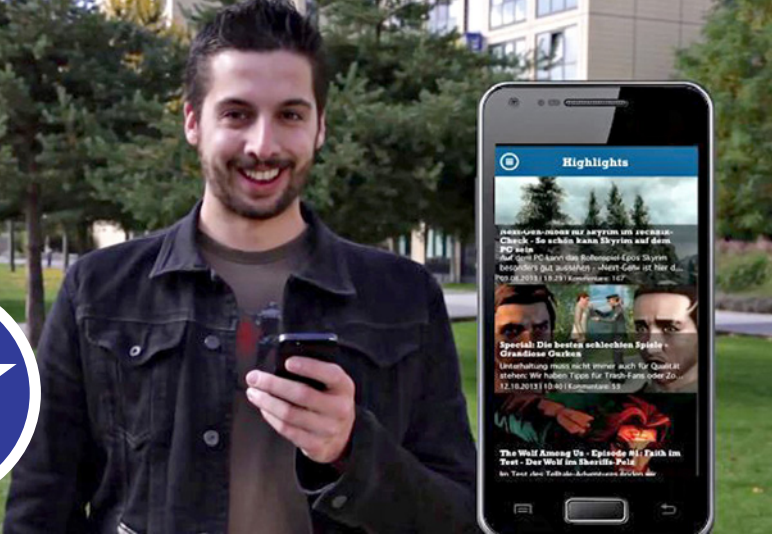
Etherium

Entwickler: Tindalos Publisher: Focus Home Interactive Termin: Juni 2014

Echtzeitschlachten zwischen haushohen Mechs und Armeen von Panzern – klingt erstmal stark nach **Supreme Commander**, aber was uns auf einer ersten Präsentation von **Etherium** gezeigt wurde, hält sich doch etwas kleiner. Truppen rekrutieren wir in Regimentern von zehn bis 20 Einheiten, meist haben wir nicht mehr als 15 Regimenter gleichzeitig auf dem Feld. Damit erobern wir Regionen und errichten eine begrenzte Anzahl von Gebäuden. Besonders wichtig soll das Wetter sein, auf Wüstenplaneten toben Sandstürme, in denen wir unsere Einheiten verstecken können. Die Ratsfraktion kann davon besonders gut Gebrauch machen, weil sie Wetterereignisse vorhersehen kann. Jede Seite hat Tricks auf Lager, unter anderem Kommandantenfähigkeiten. Davon packen wir fünf Stück ein, um etwa einen Artillerieschlag ausführen zu lassen. **Etherium** hat spannende Konzepte, ein eingeschränkter Gebäude- und Einheitenbau könnte sich für Veteranen aber zu leicht anfühlen. **MA**



Panzer, Luftwaffe und Riesenmechs stürmen eine **Feindbasis**, um diesen Sektor zu erobern.



»Einstellungen/Login« mit seinem GameStar-Account anmelden oder einen solchen anlegen. Denn nur angemeldete User können Kommentare abgeben. Die erreicht man entweder über die Kommentarzeile am Fuß jedes Artikels oder – auch bei Videos oder Screenshots – über das Info-Menü rechts. Wer einen längeren Artikel später in Ruhe lesen oder ein Video lieber daheim über WLAN schauen möchte, benutzt unser Lesezeichen, den Stern links oben auf dem Smartphone-Bildschirm. Die gespeicherten Lieblingsartikel findet man im Hauptmenü ganz unten. In den Einstellungen lassen sich die gesammelten Favoriten wieder löschen.

Weiter auf der Wunschliste der Benutzer unserer bisherigen Apps: Sharing, also das Teilen von Artikeln, Videos und anderen Inhalten in sozialen Netzwerken wie Facebook. Dafür gibt es nun auf jeder Seite der App oben rechts den Share-Button. Der Empfänger bekommt dann neben einer kurzen Zusammenfassung des Inhalts einen Link auf den Artikel, das Video etc. auf den Schirm. Im Einstellungsmenü ganz oben findet sich auch die Suchfunktion der App. Entweder man benutzt den Button rechts für den Bar- und QR-Code-Scanner (der natürlich auch mit Nicht-Spiele-Codes funktioniert), oder man gibt den gewünschten

Spieletitel einfach in die Suchzeile ein. So oder so landet man in der riesigen GameStar-Spiele-Datenbank. Hier gibt es nicht nur jede

Menge Infos und unsere Wertung zu einem Titel, man kann ihn auch gleich kaufen. Der Link »Günstigstes Angebot« führt direkt zu unserem Preisvergleich.

Ähnlich wie eine Website ist auch eine App nie wirklich fertig. Damit wir wissen, was wir als Nächstes in Angriff nehmen sollen, sind wir auf Feedback angewiesen. Zum Beispiel direkt aus der App, über den Eintrag »Einstellungen/Kontakt«. Denn natürlich arbeiten wir auf ein möglichst cooles, bug-freies Programm hin und wünschen viel Spaß beim Stöbern, Lesen und Schauen in der neuen GameStar-App! **MS**

GameStar Apps

Ob Apple oder Android: Unsere Apps bringen News, Tests, Videos uvm. aufs Smartphone. Von Markus Schwerdtel

Bei alten, verwohnten Häusern hat man als Besitzer die Wahl: Steckt man viel Zeit und Geld hinein und macht aus der Bruchbude wieder ein einigermaßen wohnliches Gebäude? Oder schwingt man die Abrissbirne und baut an gleicher Stelle ein neues, von Anfang an auf die Bedürfnisse seiner Bewohner abgestimmtes Haus? So ähnlich war es auch bei unseren Smartphone-Apps für GameStar und GamePro. Vor fast fünf Jahren waren wir mit die Ersten, die ihren Websites und Magazinen auch Smartphone-Apps zur Seite stellten. Allerdings nagt trotz ständiger Renovierungsarbeiten und Ausbesserungen auch an Apps der Zahn der

Zeit. Deshalb lassen wir die Bagger anrücken und bauen völlig neu – und besser!

Ganz oben auf der Wunschliste unserer App-User: Videos! Die sind entweder – genau wie auf der »großen« GameStar.de – in einen Artikel eingebunden und von dort abrufbar. Oder man navigiert über das Seitenmenü direkt in den Videobereich und sucht sich dort seinen Wunschfilm aus. Apropos Seitenmenü: Wenn man schon mal dort ist, sollte man sich gleich unter

Videos, Kommentare, Favoriten

App-Download

So kommt die App aufs Telefon: Einfach den entsprechenden QR-Code scannen oder den Link im Handy-Browser eingeben.



GameStar für iOS-Geräte:
<http://bit.ly/1elBcu4>



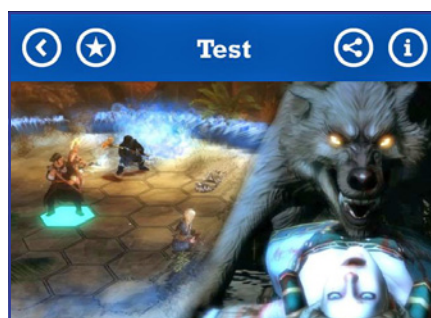
GameStar für Android-Geräte:
<http://bit.ly/1bd13zS>

So funktioniert die GameStar-App

Um die Fülle von GameStar.de auf einen kleinen Smartphone-Screen zu bringen, benutzt die App zwei unterschiedliche Ausklapp-Menüs.



Rubriken-Menü (links): Mit dem Menübutton rechts oben erreicht man Rubriken wie News, Hardware-Tests usw.



Inhalt (Mitte): Der eigentliche Inhalt – ein Artikel, Screenshots oder ein Video – wird in der »Mitte« der App angezeigt.



Info-Menü (rechts): Wer die Preise vergleichen oder Kommentare lesen will, erreicht über den i-Knopf oben das Infomenü.

msi®

MSI GAMING-MOTHERBOARDS

Lasst die Spiele beginnen!

JUST GAME!



169,90



MSI Z87-GD65 Gaming

- Intel® Z87 Express Chipset • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten Gen. für den Sockel LGA 1150
- 4x DDR3-3000 (OC) Hauptspeicher • USB 3.0, SATA 6Gb/s, 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe x1, 1x mSATA
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität • OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Multi-GPU: NVIDIA SLI und AMD Crossfire Unterstützung
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier
- TÜV-Zertifikat: "Geprüfte Qualität" für Langzeitstabilität, spieleoptimierte Netzwerktechnik und geprüfte Audioqualität

GWEM04



139,90



MSI Z87-G45 Gaming

- Intel® Z87 Express Chipset • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten Gen. für den Sockel LGA 1150
- 4x DDR3-3000 (OC) Hauptspeicher • USB 3.0, SATA 6Gb/s, 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe x1
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität • OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Multi-GPU: NVIDIA SLI und AMD Crossfire Unterstützung
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier
- TÜV-Zertifikat: "Geprüfte Qualität" für Langzeitstabilität, spieleoptimierte Netzwerktechnik und geprüfte Audioqualität

GWEM05



147,90



MSI Z87M GAMING

- Intel® Z87 Express Chipset • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten Gen. für den Sockel LGA 1150
- 4x DDR3-3000 (OC) Hauptspeicher • USB 3.0, SATA 6Gb/s, 2x eSATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1 • Military Class 4: Top Qualität & Stabilität
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Multi-GPU: NVIDIA SLI und AMD Crossfire Unterstützung
- 4K UHD: Ultra High-Definition Unterstützung
- Multi-Display Unterstützung: 1x DP, 1x HDMI, 1x DVI
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost: Höchster Genuss durch Headphone Amplifier

GWIM23



159,90



MSI Z87I Gaming AC

- Intel® Z87 Express Chipset • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten Gen. für den Sockel LGA 1150 • 2x DDR3-3000 (OC) Hauptspeicher
- USB 3.0, SATA 6Gb/s, 1x eSATA 6Gb/s • 1x PCIe 3.0 x16
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität • OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- 4K UHD: Ultra High-Definition Unterstützung
- Multi-Display Unterstützung: 1x DP, 1x HDMI, 1x DVI
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier
- Fast Boot: Schneller Systemstart in sekundenschnelle
- WLAN 801.11 b/g/n/ac, Bluetooth 4.0

GWIM26



steelseries

NEU!



299,-

SteelSeries H-Wireless

- kabelloses Multi-Plattform Gaming-Headset
- 7.1 Dolby Virtual Surround-Sound
- 2x Lithium-Ion Batterie-Sets
- Basisstation: OLED Display & Batterieladefach
- 12m Reichweite – Akkulaufzeit bis zu 20h
- für Xbox 360, PS 3/4, PC, Mac, iOS & Android

KH#14D

Sound
BLASTER

299,90

Sound Blaster EVO ZxR

- Headset • Dolby 7.1 Virtual Surround-Sound
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber • NFC
- CrystalVoice-Technologie • USB • Bluetooth
- optimal für Musik- und Gaming-Fans
- kompatibel mit PS4

KH#CAG

sharkoon



39,99

Sharkoon Gsone

- Headset • Frequenzgang: 10 Hz ~ 25 KHz • Impedanz: 32 Ohm
- Schalldruckpegel: 103 dB • 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Lautstärkeregler an der rechten Ohrmuschel • Anschluss: 2x 3,5-mm-Stereo-Klinke

KH#526

CORSAIR®



47,99

Corsair RAPTOR K30

- Gaming-Tastatur • 36 kB Onboard-Speicher
- 105 Tasten, 6 Makro- und 7 Multimediatasten
- Anti-Ghosting • Hintergrundbeleuchtung
- USB

NTZV9

steelseries

NEU!



159,90

SteelSeries Sensei Wireless Laser Mouse

- 8.200 cpi – 12.000 Frames/s
- 8 frei programmierbare Tasten
- Switches mit >30 Mio Klicks Lebensdauer
- Beleuchtung in 16,8 Mio Farben
- Aluminium Ladestation mit Ladestandsanzeige

NMZT4B

GAINWARD
BEYOND YOUR SERIES

229,90

Gainward GTX760 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.072 MHz (Boost: 1137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- 1152 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWZ3

AMD
Radeon
EVOLVED

134,90

Club 3D R7 260X Royal King OC

- Grafikkarte • AMD Radeon R7 260X
- 1.050 MHz Chiptakt (Boost: 1.160 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6 GHz)
- 896 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- HDMI, 2x DVI, DisplayPort • PCIe 3.0 x16

JDXU0D

club
GRAPHICS

ASRock

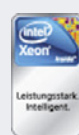


124,90

ASRock Z87 Killer

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GWER21



212,90

Intel® Xeon® Prozessor E3-1230v3

- für kleine Server und Workstations konzipiert
- Sockel-1150-Prozessor • Haswell
- 4x 3.300 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB SmartCache

HWE115

sharkoon



49,99

Sharkoon Mask

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • bis ATX-Bauform
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio

TQXSD1

CORSAIR®



94,90

Corsair RM650 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 17x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R00

crucial
by micron

61,90

Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • „BLS2C4G3D169D53CEU“
- CAS-Latenz: 9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 2x 4 GB

IDIFC7J4

Alpenföhn®



36,99

Alpenföhn Brocken 2

- CPU-Kühler für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 146x165x100 mm
- zehn Heatpipe-Verbindungen
- 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE60

ALTERNATE

bequem online

Wolfenstein The New Order

Der Retro-Shooter bestätigt einige unserer Vorurteile, packt andere aber am Schlafittchen und schüttelt sie ordentlich durch.

Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Softworks Entwickler: Machine Games (Wolfenstein ist das Erstlingswerk)
Termin: 2014 Status: zu 75% fertig

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf DVD: Preview-Video

Früher war alles besser. Das stimmt zwar selten, dennoch macht es manchmal Spaß, sich das einzureden, natürlich auch bei Spielen. Im Nostalgierausch vergessen wir aber gerne mal, dass wir Spiele früher nicht per Mausklick heruntergeladen, sondern von Disketten auf 40-Megabyte-Festplatten kopiert haben. Dass wir uns in den Befehlsabyrinthen von MS-DOS verirrt, Speichermanager mit der Bedienbarkeit eines Space Shuttles installiert oder gar selbstmörderisch an den Autostart-Routinen unserer PCs herumgepfuscht, kurz gesagt: gekämpft haben, um die Software überhaupt zum Laufen zu bringen. Dafür bekamen wir aber auch Spiele, die uns ernst und eben nicht ständig bei der Hand nahmen. Es gab

keine leuchtenden Zielpunkte, keine Schlauchlevels, und der Spielfluss wurde nicht ständig von pseudo-überraschenden Skript-Explosionen unterbrochen. Wir mussten uns die Faszination vieler Spiele regelrecht erarbeiten. Das war nicht immer toll, manchmal aber auch viel befriedigender als heutige Weichspül-Massenware. Nicht umsonst besinnen sich immer mehr Indie-Titel auf Retro-Konzepte, und mit **Wolfenstein: The New Order** kommt dieses Jahr ein namhafter Ego-Shooter, der sich am Spielgefühl der Klassiker aus dem Hause id Software orientieren soll. An dieser Stelle könnten wir den Artikel eigentlich schon beenden, weil wir genau ahnen, was uns erwartet: eine stumpfe Ballerorgie mit einer Story, die auf einen Bierdeckel passt. Na ja, teilweise stimmt das tatsächlich. Doch **Wolfenstein** spielt auch mit unserer Erwartungshaltung – und entpuppt sich als interessanter als gedacht.

Das neue **Wolfenstein** trägt nicht einfach nur einen Namen mit langer Vergangenheit, es weckt auch beim Spielen Erinnerungen an die Shooter von anno dazumal. In den Büros von Bethesda schießen wir uns durch die ersten drei Kapitel von **The New Order** und empfinden das als regelrechte Zeitreise. Da prangt am unteren Bildschirmrand die Anzeige der Gesundheits- und Rüstungspunkte, da gibt es ständig Bonus-Items aufzusammeln, und bei der Orientierung helfen uns keine Minimap und kein grell leuchtender Pfeil. Dazu kommt ein Szenario, das angesichts der Flut moderner Militär-Shooter mit ihrem immer gleichen Terrorplot geradezu erfrischend realitätsfern ist: Die Nazis haben die Welt erobert. Doch

Die **Roboter-Hunde** sind gefährliche Gegner. Wie gut, dass Spielheld BJ Blazkowicz mit allen Wassern gewaschen ist. Er geht knallhart zum Angriff über.





In dieser Kampfszene erkennen wir mehrere zentrale Elemente des Shooters. Da wäre die zerstörbare **Deckung 1**. Wir können uns zwar keine neuen Wege sprengen, doch dünnere Mauern gehen bei Beschuss zu Bruch. Auch **Kisten 2** zerstören wir, weil oft Nachschub drin zu finden ist. Bemerkenswert ist die Vielzahl an **Routen 3**. Wir erkunden in diesem Abschnitt mehrere, miteinander verbundene Etagen.

sie haben ihre Rechnung ohne die blonde Ein-Mann-Armee BJ Blazkowicz gemacht.

Wir beginnen das Spiel an Bord eines Transportflugzeugs. Es ist das Jahr 1946, unser weltkriegerischer Aushilfs-Duke befindet sich auf dem Weg nach Deutschland und hat nur ein Ziel: General Totenkopf. Kein Scherz, der heißt wirklich so! Der hübsch hässliche Fiesling ist drauf und dran, den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen, unser Einsatz die letzte Chance, ihn zu stoppen. Doch schon kracht es im Heck des Fliegers, und das genretypische, streng lineare Tutorial beginnt. Auf diese moderne Facette wollen die Entwickler dann doch nicht verzichten, auch wenn wir uns kaum vorstellen können, dass es immer noch Spieler gibt, die bei der Shooter-Steuerung Erklärungsbedarf verspüren. Wir seufzen und klemmen Treibstoffleitungen ab, kappen Sicherungsseile im Frachtraum und bemannen ein Geschütz, um futuristische Kampfflieger abzuschießen. Wir exerzieren alle Steuerungs- und Interaktions-Möglichkeiten durch und schaffen es natürlich nicht, die vorherbestimmte Bruchlandung

Ernüchterung im Tutorial

zu verhindern. Während wir den Einstieg spielen, sind wir besorgt. Ja, er ist halbwegs abwechslungsreich. Ja, es mangelt nicht an Explosionen und wilden Skriptszenen. Aber wird das schon wieder einer dieser Shooter, die uns mit dem ausgenudelten Story-Vehikel »Bruchlandung« einfach ins Feindesland schmeißen und danach ohne Sinn und Verstand durch Dauerschießereien schleusen? Wir sind also etwas mürrisch, als wir in BJs Rolle dem Flugzeugwrack entsteigen, und wir sind mürrisch, als wir uns umblicken. Denn das Spiel hat noch mehr Tutorial-Lektionen für uns parat! Unter anderem verpassen wir einem panischen Kameraden mittels Tastendruck eine Ohrfeige, was wir als reichlich plump empfinden. Doch nach diesem müden Einstieg schlägt **Wolfenstein** seinen ganz eigenen Weg ein. Der entpuppt sich als überraschend – und überraschend unterhaltsam.

Gut, spielmechanisch bleibt's erstmal erwartungsgemäß simpel: Wir kämpfen uns durch Schützengräben, strecken Soldaten nieder, wehren mit Drogen vollgepumpte Cyborg-Schäferhunde ab und bestaunen

+ Stärken

- + gelungenes Leveldesign
- + kerniger Ballerspaß
- + Rückbesinnung auf Retro-Tugenden
- + viele Secrets und Boni

⊖ Schwächen

- Schleichen funktioniert nicht immer
- Unterhält das Gebotene dauerhaft?

einen riesigen Kampfroboter, der die Küste entlangstapft, und den wir später natürlich zerbröseln dürfen. Doch es sind nicht die absurden Gegner, mit denen uns das Spiel überrascht. Es ist auch nicht die Kulisse der waffenstarrenden Küstenfestung, auf die wir uns zubewegen. Dass wir unerwartet viel Spaß am Ballern haben, liegt an der Art und Weise, wie sich die Mission entfaltet. Denn im Kontrast zum linearen Tutorial sind alle folgenden Aufgaben nur noch sehr vage formuliert. Wir müssen etwa zwei Geschütze der Deutschen zerstören. Wo genau sie sind? Wir wissen es nicht, und das Spiel verrät es nicht. Obendrein führt kein Level-Schlauch direkt zum Ziel, wir stoßen auf Abzweigungen. In den Schützengräben am

In den engen **Schützengräben** können wir kaum an den Gegnern vorbeischießen.

Im Prolog-Level stürmen wir im Jahr 1946 eine Küstenfestung und bekämpfen einen **Riesenroboter**.

Gewalt ist in der deutschen Version nicht geschnitten. Allerdings wurden sämtliche Nazi-Bezüge – von Symbolen bis zum Begriff »Nazi« – entfernt.

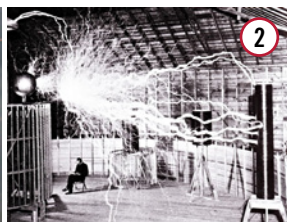
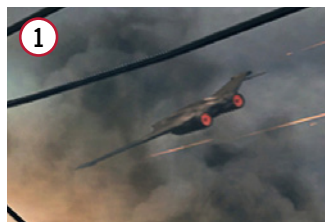


Strand, in den Gängen der Festung und in einem unterirdischen Bahnhof haben wir immer wieder die Wahl: Nehmen wir die Tür links oder rechts? Gehen wir die Treppe rauf oder den Gang weiter? Kein Weg ist offensichtlich der richtige. Bei der Orientierung hilft uns lediglich eine Karte, die einige wichtige Punkte zeigt. Doch sofern wir keinen detaillierten Lageplan finden, sehen wir auf dieser Karte nur die Teile des Levels, die

wir bereits besucht haben. Wie angenehm altmodisch! Aber nun mal Butter bei die Fische: Wie groß ist unsere Freiheit wirklich? Nachdem wir einen Abschnitt von Gegnern bereinigt haben, laufen wir ihn noch einmal komplett ab und stellen fest, dass er doch linearer ist, als er zunächst aussah. Es gibt zwar viele Alternativrouten, teils mehrere miteinander verbundene Etagen und versteckte Abkürzungen, doch letztlich führen

alle Wege zu Schlüsselstellen in den Levels. Wir hätten also gar nicht an den Geschützen vorbeilaufen können, selbst wenn wir es versucht hätten. Dennoch hatten wir nie das Gefühl, vom Spiel auf einen bestimmten Pfad gelenkt zu werden. Auch wenn das nicht revolutionär ist, können sich die Blockbuster-Shooter dieser Tage von solchem Leveldesign gern eine Scheibe abschneiden.

Science Fiction mit **realem Kern**



Das Universum von **Wolfenstein**:

The New Order vermischt historische Fakten mit wilder Fiktion. Die Entwickler nehmen sich den Forschungsstand der 40er als Vorbild, spinnen aber daraus eine Zukunftsvision nach dem Motto: »Was, wenn all die Nazi-Superwaffen Realität geworden wären?« So ballern wir im Tutorial nicht etwa auf normale Jagdflieger, sondern futuristische **Nurflügler** ①. Dieses eigenwillige Flugzeug-Design hob tatsächlich 1944 in Form des Horten H IX ab, kam aber nie über den Prototyp-Status hinaus.

Auch Tesla-Waffen sind kein Hirngespinnst, sie beruhen auf dem Lebenswerk des Forschers Nikola Tesla, der mit Hochspannung experimentierte und dessen Wirken wegbereitend

für die Entwicklung des Wechselstroms war. In **Teslas Labor** ② blitzte es gewaltig und auch die Waffen und Roboter im Spiel verschießen Blitze. Das ist aber kaum realistisch. Der Energieaufwand, um derartige Blitze als Fernwaffe zu nutzen, wäre unfassbar hoch.

Realistischer sind da tatsächlich die Exoskette der Kampfhunde und Soldaten. Das US-Militär hat ebenfalls die Vision des **Zukunfts-Kriegers** ③, dessen Arme und Beine Zusatzantrieb durch ein motorisiertes Außenskelett bekommen. Und auch die Roboter-Hunde im Spiel sind gar nicht so weit von der Realität entfernt: Das US-Robotik-Unternehmen Boston Dynamics entwickelt derzeit **»BigDog«** ④, einen bizarren vierbeinigen Laufroboter, der auch in schwierigem Gelände gut vorankommt, schwere Lasten trägt und bis zu 24 Stunden lang im Einsatz bleiben kann. Entwickelt wurde das bizarre Ding für das US-Verteidigungsministerium. Roboter-Vierbeiner im Kriegseinsatz? Das ist alles andere als Zukunftsmusik!

Das Ballern an sich ist eine sehr geradlinige, regelrecht bodenständige Angelegenheit. Wir halten drauf und drücken ab – mit Sturmgewehr, Schrotflinte und Pistole. Das Handling der Waffen ist gutmütig, das Anvisieren mittels Kimme und Korn nur auf große Distanz nötig. Problemlos wehren wir normale Soldaten ab und zumindest in den ersten Kapiteln wirkt das Arsenal recht konventionell. Immerhin finden wir auch Tesla-Granaten, mit denen wir Gegner lähmen können, und im späteren Story-Verlauf benutzen wir Energiewaffen. Außerdem können wir auch in jeder Hand ein Gewehr tragen und beide Knarren abwechselnd oder gleichzeitig abfeuern. Das geht auf Kosten der Zielgenauigkeit, ist aber besonders in engen Gängen effektiv. Auch das Inventar entpuppt sich als angenehm altmodisch: Einmal gefundene Waffen bleiben für immer in unserem Besitz, und erbeutete Munition unterteilt sich lediglich in grobe Kategorien wie »leicht« und »schwer«. Wir haben also stets die Wahl zwischen diversen Schießprügeln, die jeweils ihre Stärken und Schwächen haben. Die Schrotflinte etwa eignet sich auf kurze Distanz, und das Scharfschützengewehr richtet großen Schaden an, feuert aber nur langsam. Dank unseres Messers und des optionalen Schalldämpfers für die Pistole ist sogar leises Vorgehen möglich. Anfangs schubst uns das Spiel Gegner vor die Klinge, die uns geradezu aufdringlich den Rücken zukehren. Doch später wird das Schleichen weitaus fordernder, gerade weil die Levels recht ver-



BJ sammelt **Mittstreiter** und versucht, das Totenkopf-Regime zu stürzen.



Später kämpfen wir auch mit **futuristischen Energiewaffen**.

winkelt sind, und weil es Kommandanten gibt. Ob wir einen Abschnitt heimlich durchqueren oder ob er zur hektischen Schießbude gerät, hängt nämlich davon ab, wie wir mit diesem Gegnertyp umgehen.

Eine Bildschirmanzeige weist uns darauf hin, dass Kommandanten in der Nähe sind und wie weit wir von ihnen entfernt sind. Mehr wissen wir, zumindest ohne spezielle Upgrades, nicht über ihren genauen Aufenthaltsort. Werden wir entdeckt oder wird ein Kommandant misstrauisch, löst er Alarm aus. Dann strömen beständig neue Soldaten in den Level, bis wir alle Kommandanten ausgeschaltet haben. Schaffen wir es aber, diese Typen heimlich oder zumindest schnell genug umzulegen, damit sie keine Hilfe rufen, dann haben wir es mit weniger Gegenwehr zu tun. Beide Fälle machen Spaß. Das offensive Ballern ist nämlich ebenso fordernd wie kurzweilig. Und auch geducktes Schleichen kann spannend sein. Wir wissen nie genau, wo sich gegnerische Anführer verbergen und müssen grübeln, wie wir ihnen in den Rücken fallen können, ohne bemerkt zu werden. Beim Probespiel laden wir Kontrollpunkte neu, probieren alternative Laufwege, nutzen versteckte Abkürzungen und experimentieren mit der Lehnen-Funktion, mit der wir uns nur kurz aus der Deckung bewegen, um gezielte Schüsse zu verteilen. Nicht immer geht alles glatt. In einem Außenbereich, dessen ersten Teil wir problemlos leise bewältigten, werden wir später jedes Mal schon aus weiter Ferne entdeckt. Das frustriert! Und immer wieder mal haben wir den Eindruck, dass Gegner auch ohne Alarmzustand in Räumen auftauchen, die wir zuvor bereits durchsucht haben.

Doch alles in allem fühlt sich **Wolfenstein** im Kern sehr stimmig an, die Waffen bedienen sich geschmeidig, der Spagat zwischen modernem Shooter und Retro-Ballerspiel scheint zumindest anfangs zu glücken. Erkennbar ist das auch an der Tatsache, dass wir zwar automatisch Gesundheit regenerieren, aber nur bis zur Grenze von 20 Prozent. Alles darüber hinaus müssen wir mit

Heil-Items und Nahrung auffüllen, die wir überall in den Levels finden. Es ist sogar möglich, weit über 100 Lebenspunkte zu sammeln, die dann aber langsam wieder absinken, bis sie den Normalwert erreicht haben. Daher lohnt es sich, Kisten zu zerbröseln und in versteckte Winkel zu blicken. Die Umgebungen sind vollgestopft mit großen und kleinen Geheimnissen. Wenn etwa zwischen einem Schrank und der Wand dahinter ungewöhnlich viel Platz ist, verbirgt sich dahinter sicherlich ein Munitionspaket, ein Verbandskasten oder gar eines der vielen Sammelobjekte. In jedem Kapitel können wir versteckte Goldschätze, Code-Seiten oder Briefe von Soldaten finden und dadurch Bonus-Modi freischalten. Was genau sich dahinter verbirgt, finden wir aber leider nicht heraus, das »Extras«-Menü ist beim Probespiel gesperrt. Wir hoffen auf witzige Regeländerungen, die uns zum mehrfachen Durchspielen motivieren. Darüber hinaus stoßen wir auch auf Upgrade-Items, die etwa BJs Lebenskraft-Limit dauerhaft erhöhen. So kommt es, dass wir uns überall genau umsehen. Immer wieder un-

tersuchen wir verdächtige Räume, entschlossen, ihrem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Oft genug gibt es zwar nichts zu finden,

doch dass uns das Spiel so weit bringt, ist bemerkenswert. **Wolfenstein** weckt vergessenen geglaubte Shooter-Instinkte. Und es besinnt sich dabei auf Mechaniken älterer Spiele, ohne sie einfach nur zu kopieren.

Ungewöhnlich ist beispielsweise, dass wir unsere Spielfigur ähnlich wie in Bethesda's **Elder Scrolls**-Rollenspielen immer weiter verbessern, indem wir einfach nur spielen. In vier Kategorien – Heimlichkeit, Taktik, Angriff und Zerstörung – schalten wir mit erfüllten Herausforderungen Upgrades frei. Nach acht Volltreffern bei angelegter Waffe verursachen solche Treffer zukünftig mehr Schaden. Nach zehn Kills mit beidhändig geführten Pistolen, laden wir diese fortan schneller nach. Genauso schalten wir neue Schleich-Mechaniken frei, indem wir Gegner diskret ausschalten. Obendrein stellt die Feindesschar kein so lupenreines Kanonen-

futter dar wie in Uralt-Shootern, auch wenn uns das die bislang veröffentlichten Spielszenen glauben ließen. Auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade verhalten sich die Nazi-Kämpfer zwar nicht übermäßig clever, wir bekommen es hier nicht mit Widersachern auf **Crysis**-Niveau zu tun. Immerhin gehen die Feinde aber rasch in Deckung, versuchen Flankenmanöver und feuern recht aggressiv. Gefährlich sind sie jedoch nur bei deutlicher Überzahl, oder wenn uns Rüstungs- und Gesundheitspunkte ausgehen. Indem wir beschließen, fortan mehr Deckung zu nutzen – indem wir uns hinter Barrieren ducken – und unsere Lebensenergie im hohen Bereich zu halten, sind wir sehr erfolgreich unterwegs. Blindlings durchrennen und ballern

Auf der Jagd nach Kommandanten

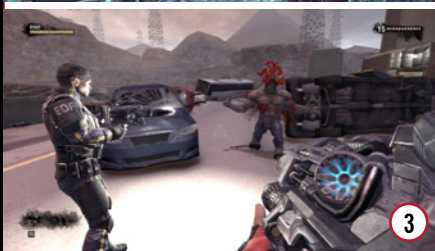
Zuweilen haben wir es mit **Kampfrobotern** zu tun. Sie richten viel Schaden an, sind aber schnell besiegt, wenn wir auf die leuchtenden Schachstellen ballern.



Weitere Retro-Shooter



In den letzten Jahren versuchten sich vor allem kleinere Studios an Ego-Shootern nach alter Rezeptur. Ein richtig guter Vertreter ist etwa **Hard Reset** ①. Der polnische Shooter setzt auf die Werte der **Unreal**-Reihe und inszeniert ein effektreiches, flottes und spielerisch eher simples Sci-Fi-Ballerspektakel. Die mittlerweile erschienene Gratis-Erweiterung behebt die größte Schwäche des Shooters: die kurze Spielzeit. Das ist uns eine Wertung von stolzen 80 Punkten wert. Weniger gut kommt **Necrovision 2: Lost Company** ② weg. Der Shooter stammt ebenso aus Polen und hetzt uns Zombie-Soldaten auf den Hals. Das entpuppt sich als hektische Nonstop-Ballei ohne großen Tiefgang. Wir vergeben eine Wertung von 67. Ähnlich schneidet **Duke Nukem Forever** ③ ab, das 2011 nach ganzen 14 Jahren Entwicklungszeit erschien. Es ist kein Retro-Remake, sondern eher ein Retro-Nachzügler. Und das merkt man dem Ballerspiel leider an: Zu sehr wird da auf den Kult-Faktor des Spielhelden gesetzt, zu öde wirken Missions- und Level-design. Wir vergeben eine Spielspaßwertung von 68 – mehr ist leider nicht drin!



bringt hier nichts. Neben Fußsoldaten bekommen wir es in der Küstenfestung sogar noch mit einem Cyborg zu tun – der erste kleine Bosskampf des Spiels, aber keine nennenswerte Herausforderung. Wir ballern dem Ungetüm die Spulen vom Rücken und zielen dann auf einen leuchtenden, wunden Punkt am Kopf. Als der Metallmann zu Boden geht, hoffen wir inständig, dass spätere Obermotze mehr auf dem Kasten haben. Wenn wir von einem Retro-Shooter nämlich eines felsenfest erwarten, dann spannende Superschurken-Gefechte. Nach der Cyborg-Rangelei bemerken BJ und seine Kameraden, dass sie längst in eine Falle getappt sind. Der hämisch grinsende General Totenkopf überfällt den Trupp und verstümmelt einen unserer Mitstreiter. Er zwingt uns dabei, einen unserer Kameraden als Opfer auszuwählen. Diese Bestie! Die Entscheidung hat keine Auswirkungen auf den Handlungsverlauf, etabliert aber prima den Oberbösewicht des Spiels. Als er uns zum Sterben in einer Verbrennungskammer zurücklässt, gelingt uns zwar die Flucht, doch wir landen bewusstlos im Meer. Für BJ folgt ein Koma, aus dem er erst 14 Jahre später erwachen wird. In der Zwischenzeit reißt General Totenkopfs Regime die Weltherrschaft an sich.

Wir werden von der polnischen Krankenpflegerin Anja gerettet, die uns in der psychiatrischen Anstalt ihrer Eltern unterbringt. In unserem gelähmten Körper gefangen erleben wir mit, wie die Jahre vorbeiziehen. Immer wieder holen Regimesoldaten Patienten ab, immer wieder wechselt die Tapete an den Wänden. Eines Tages eskaliert die Situation. Das Regime sieht keinen Nutzen mehr in der Anstalt und schickt ein Exekutionskommando. BJ muss mitansehen, wie der Chefarzt und seine Frau erschossen werden, genau wie alle anderen Patienten. Als er an der Reihe ist, erwacht endlich sein Körper (Welch günstiger Zufall!) und wenige Sekunden später haben wir bereits eine Pistole in der Hand, ein toter Soldat liegt am Boden und es wird wie gewohnt geballert. Oder geschlichen. Erneut haben wir die Wahl. Bei dem kurzen, aber heftigen Gefecht im Klinikgebäude und auf dessen Vorplatz bemerken wir, dass die Fieslinge neue

Technologien entwickelt haben. Drei bewaffnete Flugdrohnen machen uns das Leben schwer. Wieder lassen wir Gewehre, Pistolen und Granaten sprechen. Tische und Wände zerbröseln unter Beschuss, getroffene Gegner fallen theatralisch zu Boden. Die Optik an sich wirkt stimmig. Eine Grafikbombe ist das neue **Wolfenstein** garantiert nicht, doch trotz leicht entsättigter Farben wirken die Umgebungen detailreich. Der Look des Spiels ist dabei nicht ultrarealistisch, sondern leicht überzeichnet, comichaft. Das passt prima zum überzogenen Retro-Feeling des Spiels. Dort sind die Bösewichte und hier sind wir, die blonde Ein-Mann-Armee. Das wirkt stellenweise ganz schön albern, aber es funktioniert. Sicher, das Kernprinzip von **The New Order** kann und wird manche Spieler unterfordern, doch es ist in sich stimmig. Bemerkenswert finden wir, wie humorlos die Action präsentiert wird. Sie könnte, wie etwa im herrlich zotigen **Far Cry 3: Blood Dragon**, vor Selbstironie strotzen. Doch davon gibt es keine Spur. Es

ist völliger Unsinn, dass BJ Blazkowicz nach 14 Jahren im Koma immer noch ein Muskelprotz ist. Sein Charakterdesign ist nicht aus Zufall ziemlich plump. Das Spiel zeichnet seine Figuren übertrieben, sie selbst nehmen ihre Rolle aber allesamt todernst. Und immer wieder gibt es Momente, die mit unserer Erwartungshaltung spielen.

Da erleben wir etwa diese Szene, in der BJ einen der Regime-Anführer verhört. Er hat sich gerade mit Anja ins Haus ihrer Großeltern abgesetzt und da einen Gefangenen vor sich, der allen Anwesenden Schmerzen bereitet hat, und der weiß, wo Widerstandskämpfer eingekerkert sind. Wir stehen in einer schummrig beleuchteten Garage, vor uns der gefesselte Übeltäter. Mal flucht er, mal will er verhandeln, mal verhöhnt er uns. Währenddessen bemerken wir die Kettensäge auf der Werkbank. Doch es folgt nun keine interaktive Folterszene, wie wir zunächst befürchten. Stattdessen erscheint der Hinweis »Spritzschutz benötigt«. Wir durchsuchen die Garage und finden einen Kittel sowie eine Schutzbrille. Methodisch streifen wir die Sachen über, während der Soldat unbeirrt weiterzert. Als wir dann zur Kettensäge greifen, en-

Das ist alles ernst gemeint

Stürzen wir in dieser Szene in den **Abgrund**, landen wir in einem anderen Levelabschnitt.



Fieslinge wie **Oberstleutnant Engel** werden in stimmungsvollen Szenen etabliert.



Das **beidhändige Ballern** ist nicht präzise, dafür teilen wir viel Schaden aus. Perfekt für den Kampf auf kurze Distanz.



det der interaktive Teil und es folgt eine Zwischensequenz. Darin quetscht BJ sein Opfer aus und macht ihm danach den Garaus. Jedoch wird dabei keine Folter gezeigt oder Gewalt unnötig in den Vordergrund gerückt. Dass uns die Entwickler statt der eigentlichen bösen Tat den stillen Moment davor spielen lassen, kommt unerwartet.

Am Ende der von uns gespielten Preview-Fassung gibt es eine ähnlich stimmungsvolle Szene. An Bord eines Zugs nach Berlin, wo wir weitere Mitstreiter finden wollen, sind wir vollauf damit beschäftigt, ein Tablett mit zwei Tassen Kaffee in unser Abteil zu tragen. Doch wir geraten in die Fänge von Oberstleutnant Engel und ihrem Gespielen »Bubi«. Die Schabracke nimmt uns in die Zange, zwingt uns zu einem bizarren Psychotest. Wir müssen auf Bilder deuten und entscheiden, welches uns erregt oder Angst macht. Unsere Antworten sind bedeutungslos. Nur zur Pistole auf dem Tisch dürfen wir nicht greifen, denn dann werden wir von der anwesenden Robo-Leibwache sprichwörtlich plattgemacht. Die Szene, genau wie General Totenkopfs erster Auftritt, dient dazu, einen neuen Gegenspieler zu etablieren. Anstatt dieses Spielabschnitts hätte es auch eine Zwischensequenz getan. Die Entwickler hätten sich die Mühe sparen können, den hübsch in der Tasse hin und her schwappenden Kaffee zu simulieren. Doch Momente wie diese machen die Figuren erst richtig einprägsam. Sie brechen wunderbar mit dem ansonsten so angerostet-vertraut wirkenden Gameplay. Und sie machen uns neugierig darauf, was da noch alles kommen könnte.

Welche Sorte Abenteuer hat BJ Blazkowicz noch vor sich? Wird es ein schonungsloser, zermürender Gewaltakt? Wird es ein Sci-

ence-Fiction-Kirmes mit wilder Action, beliebten Klischees und heiteren Momenten? Oder entwickelt sich das Spiel in eine ganz andere Richtung? Wir finden diese Ungewissheit reizvoll, weil wir sie dem Spiel eigentlich nicht zugetraut haben. Das Grundgerüst ist schnell begriffen, die Mechanik lässt wenig Spielraum für Interpretationen. Wir haben drei Stunden lang Kommandanten aufgespürt und Regime-Truppen umgelegt, wir haben Kampfroboter durch Schüsse auf offensichtliche Schwachstellen ausgeschaltet, Schätze gefunden und stationäre Geschütze bedient. Wir haben erfasst, wie sich **Wolfenstein** spielt – und zwar ordent-

lich, zu keiner Zeit jedoch revolutionär oder besonders raffiniert. Dennoch haben wir das Gefühl, nur einen Teil dessen

gesehen zu haben, was uns im fertigen Spiel erwartet. Nach den ersten paar Stunden von **Half-Life 2** konnten wir ja auch noch nicht ahnen, welche neuen Spaßtüren die Gravity Gun später aufstoßen würde. So soll's in **Wolfenstein** beispielsweise eine Strahlenkanone geben, mit der wir Schießscharten in Deckung schneiden können – bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das intelligent und variantenreich einsetzen, etwa für Rätsel. Bei unserem Probespiel-Termin jedenfalls blieb die Hälfte des Waffen-Wahlmenüs leer, die meisten Schauplätze müssen wir noch kennenlernen, und wir sind gespannt, welche Bösewichte sich uns später in den Weg stellen. Nun liegt es an Machine Games, dieses Potenzial zu nutzen. Wir hoffen, den Schweden gelingt es, uns auch im späteren Spielverlauf zu überraschen, weiter mit unseren Erwartungen zu spielen und ein durchgehend unterhaltsames Baller-Abenteuer zu inszenieren. Dass sie bewusst auf einen Mehrspielermodus verzichten, lässt zumindest auf eine umfangreiche Solo-Kampagne hoffen – es wäre ein Unding,

wenn BJ schon nach fünf Stunden die Siegesflagge hissen würde. Und da wir bereits eine Beta-Version spielten, erwarten wir obendrein, dass **The New Order** noch vor Herbst erscheint. Es würde prima zu einem Sommer passen, wie wir ihn von früher kennen. Mit Hitzewelle, Sonnenbrand, Musikkassetten und diesem grellbunten Waseres. Dazu noch ein Retro-Shooter, der uns mehr als zwei Nachmittage lang beschäftigt? Die Zeitreise wäre komplett. **SS1**

Das haben wir so nicht erwartet



Nicht alt, nicht neu

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es war eine interessante Erfahrung, die Vorabfassung von **Wolfenstein** zu spielen. Denn der Shooter weigert sich hartnäckig, in ein bestimmtes Klischee zu passen oder eines meiner Vorurteile zu erfüllen. Eine reine Retro-Ballerorgie ist er nicht, dafür sind einige Mechaniken wie das Schleichen und Lehnen zu komplex. Ein moderner Shooter ist **Wolfenstein** aber ebenso wenig, dafür weckte es beim Spielen viel zu viele Erinnerungen an die Zeit, in der die Story in einem Shooter als Einzeiler in der Packungsbeilage abgeheftet wurde. Vor allem aber erstaunte mich der Ton des Spiels. Der Held BJ Blazkowicz wirkt geradezu lächerlich überproportioniert, und doch verkommt er nicht zur Witzfigur. Als die Vorabversion endete und mich ins Hauptmenü zurückwarf, war ich tatsächlich enttäuscht. Denn ich wollte weiter spielen. Auch, um zu erfahren, ob **Wolfenstein** weitere Überraschungen auffahren kann oder eben doch irgendwann zum verknöcherten Standard-Shooter verwelkt. Denn das wird letztlich über die Qualität des Spiels entscheiden – es wäre schließlich nicht das erste Mal, dass die Entwickler in den ersten drei Stunden ihr gesamtes Überraschungspulver verschießen.

Potenzial: Sehr gut

Termin-Update

| | Spiel | Genre | Entwickler | Preview(s) | Potenzial | Termin |
|--------|--|-----------------------|---------------------------|----------------------------|-----------|-------------------|
| | 7 Days to Die | Action-Adventure | The Fun Pimps | 11/13 | – | 2. Quartal 2014 * |
| UPDATE | Age of Wonders 3 | Rundenstrategie | Triumph Studios | 06/13, 11/13 | – | März 2014 |
| | Alien: Isolation | Actionspiel | Creative Assembly | 02/14 | – | 2014 |
| | Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt Red | 04/13 | – | 2015 |
| UPDATE | DayZ | Actionspiel | Bohemia Interactive | 11/13, 02/14 | Sehr gut | 2015 * |
| UPDATE | Dark Souls 2 | Action-Rollenspiel | FromSoftware | 06/13, 01/14 | Sehr gut | 2. Quartal 2014 |
| UPDATE | Diablo 3: Reaper of Souls | Rollenspiel | Blizzard | 11/13, 13/13 | Sehr gut | 25. März 2014 |
| UPDATE | Die Sims 4 | Lebenssimulation | Maxis Software | 11/13 | – | Oktober 2014 |
| | Dirt 4 | Rennspiel | Codemasters | – | – | 2014 |
| UPDATE | Divinity: Original Sin | Rollenspiel | Larian Studios | 03/13 | Sehr gut | 25. April 2014 * |
| | Doom 4 | Ego-Shooter | id Software | – | – | 2015 |
| | Dragon Age 3: Inquisition | Rollenspiel | Bioware | 08/13, 10/13, 11/13 | – | 4. Quartal 2014 |
| | Dying Light | Actionspiel | Techland | – | – | 2014 |
| | End of Nations | Online-Strategiespiel | Trion Woods | 09/11 | Sehr gut | 2014 |
| UPDATE | Everquest Next | Online-Rollenspiel | Sony Online Entertainment | 10/13 | – | 2015 |
| UPDATE | Evolve | Actionspiel | Turtle Rock Studios | 03/14 | Sehr gut | 3. Quartal 2014 |
| | Far Cry 4 | Ego-Shooter | Ubisoft | – | – | 2014 |
| | Game of Thrones | Adventure | Telltale Games | – | – | 2014 |
| | Heroes of the Storm | Echtzeit-Strategie | Blizzard | 13/13 | – | 2014 |
| UPDATE | Hotline Miami 2: Wrong Number | Actionspiel | Dennaton Games | 09/13 | – | 3. Quartal 2014 |
| NEU | Kingdom Come: Deliverance | Action-Rollenspiel | Warhorse Studios | 03/14 | – | 2015 |
| | Lords of the Fallen | Rollenspiel | Deck 13 | 11/13 | – | 2014 |
| | Mirror's Edge 2 | Actionspiel | Digital Illusions | – | – | 2014 |
| | Mittelerde: Mordors Schatten | Actionspiel | Monolith Productions | 01/14 | Sehr gut | 2014 |
| UPDATE | Murdered: Soul Suspect | Action-Adventure | Airtight Games | 08/13 | – | Juni 2014 |
| | Planetary Annihilation | Echtzeit-Strategie | Uber Entertainment | 09/13 | – | 2014 * |
| | Prison Architect | Strategie | Introversion Software | 10/13 | – | 2014 * |
| UPDATE | Project Cars | Rennspiel | Slightly Mad Studios | 07/13 | Sehr gut | 2014 * |
| UPDATE | Pillars of Eternity | Rollenspiel | Obsidian Entertainment | 07/13 | – | 4. Quartal 2014 |
| NEU | Rust | Actionspiel | Facepunch Studios | 03/14 | Gut | 2015 * |
| | Sacred 3 | Action-Rollenspiel | Keen Games | 11/12 | – | 3. Quartal 2014 |
| | Shroud of the Avatar | Rollenspiel | Portalarium | 05/13 | – | 2014 |
| UPDATE | South Park: Der Stab der Wahrheit | Rollenspiel | Obsidian Entertainment | – | – | 6. März 2014 |
| | Star Citizen: Squadron 42 | Weltraum-Action | Cloud Imperium Games | 12/12, 03/13, 10/13 | – | 2015 |
| | Starbound | Action-Adventure | Chucklefish | 02/14 | Sehr gut | 2014 * |
| UPDATE | The Crew | Rennspiel | Reflections | 08/13 | – | 2014 |
| UPDATE | The Elder Scrolls Online | Online-Rollenspiel | Zenimax Online | 07/12, 12/12, 05/13, 03/14 | Sehr gut | 4. April 2014 |
| | The Evil Within | Actionspiel | Tango Gameworks | 08/13 | – | 2014 |
| | The Witcher 3: Wild Hunt | Rollenspiel | CD Projekt Red | 04/13, 08/13, 01/14 | – | 2014 |
| | Titanfall | Ego-Shooter | Respawn | 08/13, 11/13, 02/14 | Sehr gut | 13. März 2014 |
| | Tom Clancy's The Division | Online-Shooter | Massive Entertainment | 11/13 | – | 4. Quartal 2014 |
| | Torment: Tides of Numenera | Rollenspiel | inXile | 07/13 | – | 2015 |
| UPDATE | Tropico 5 | Strategie | Haemimont Games | 11/13 | – | 2014 |
| | Wasteland 2 | Rollenspiel | inXile | 09/13, 11/13, 01/14 | Sehr gut | 2014 * |
| | Watch Dogs | Actionspiel | Ubisoft Montreal | 08/12, 07/13, 11/13 | Sehr gut | 2. Quartal 2014 |
| UPDATE | Wolfenstein: The New Order | Ego-Shooter | MachineGames | 07/13, 11/13, 03/14 | Sehr gut | 2014 |
| | World of Warcraft: Warlords of Draenor | Online-Rollenspiel | Blizzard | 13/13 | – | 2014 |

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

Preview



Kingdom Come: Deliverance

Authentisches Mittelalter ohne Drachen und Magie – die Publisher wollten's nicht haben, die Fans auf Kickstarter zückten eifrig das Portemonnaie. Wir hatten die Entwickler zu Gast und klären einige der vielen offenen Fragen zum möglichen Rollenspiel-Hit aus Tschechien.

Wie wir bewerten:

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.

Das kommt im März

| | | |
|-----------------------------------|------------------------|-----------|
| South Park: Der Stab der Wahrheit | Obsidian Entertainment | 6.3.2014 |
| Titanfall | Respawn | 13.3.2014 |
| Men of War: Assault Squad 2 | DigitalMindSoft | 20.3.2014 |
| Yaiba: Ninja Gaiden Z | Team Ninja | 21.3.2014 |
| Diablo 3: Reaper of Souls | Blizzard | 25.3.2014 |
| Smite | Hi-Rez-Studios | 25.3.2014 |
| Age of Wonders 3 | Triumph Studios | März 2014 |

Leser-Charts Februar

| | | | |
|----|--------------------------------------|-----------|----|
| 1 | Battlefield 4 | — | 1 |
| 2 | The Elder Scrolls 5: Skyrim | ↑ | 3 |
| 3 | Diablo 3 | ↓ | 2 |
| 4 | Assassin's Creed 4: Black Flag | ↑ | 5 |
| 5 | Battlefield 3 | ↑ | 6 |
| 6 | League of Legends | ↑ | 18 |
| 7 | Dragon Age: Origins | — | 7 |
| 8 | World of Tanks | ↓ | 4 |
| 9 | Mass Effect 3 | ↑ | 25 |
| 10 | Total War: Rome 2 | ↑ | 13 |
| 11 | Far Cry 3 | ↑ | 24 |
| 12 | Deus Ex | ↑ | 14 |
| 13 | Crysis 3 | WIEDER DA | — |
| 14 | Starcraft 2: Heart of the Swarm | WIEDER DA | — |
| 15 | Star Wars: The Old Republic | WIEDER DA | — |
| 16 | The Witcher 2: Assassins of Kings | ↓ | 11 |
| 17 | WarCraft 3: The Frozen Throne | WIEDER DA | — |
| 18 | World of Warcraft: Mists of Pandaria | WIEDER DA | — |
| 19 | 18 Wheels of Steel: Voll aufs Gas | ↑ | 21 |
| 20 | Achterbahn Designer | WIEDER DA | — |
| 21 | Civilization 5 | ↓ | 16 |
| 22 | Borderlands 2 | WIEDER DA | — |
| 23 | Dungeon Keeper 2 | WIEDER DA | — |
| 24 | Vampire: The Masquerade - Bloodlines | WIEDER DA | — |
| 25 | Anno 2070: Die Tiefsee | ↓ | 23 |

Darauf warten die GameStar-Leser

| | | | |
|----|-----------------------------------|---|----|
| 1 | Diablo 3: Reaper of Souls | — | 1 |
| 2 | Grand Theft Auto 5 | ↑ | 5 |
| 3 | Star Citizen: Squadron 42 | ↑ | 4 |
| 4 | The Witcher 3: Wild Hunt | ↓ | 2 |
| 5 | Dragon Age: Inquisition | ↓ | 3 |
| 6 | Alien: Isolation | ↑ | — |
| 7 | The Elder Scrolls Online | ↑ | 10 |
| 8 | Half-Life 3 | ↓ | 6 |
| 9 | Titanfall | ↑ | — |
| 10 | Watch Dogs | ↓ | 7 |
| 11 | Thief | ↑ | 21 |
| 12 | Far Cry 4 | ↑ | 17 |
| 13 | Half-Life 2: Episode 3 | ↑ | 20 |
| 14 | StarCraft 2: Legacy of the Void | ↓ | 11 |
| 15 | Doom 4 | ↑ | 18 |
| 16 | South Park: Der Stab der Wahrheit | ↑ | — |
| 17 | Mass Effect 4 | ↓ | 8 |
| 18 | Mafia 3 | ↑ | 24 |
| 19 | A Vampyre Story: Year One | ↑ | — |
| 20 | 7 Days to Die | ↑ | — |
| 21 | Age of Wonders 3 | ↓ | 14 |
| 22 | DayZ | ↑ | — |
| 23 | Next Car Game | ↑ | — |
| 24 | Tom Clancy's The Division | ↓ | 15 |
| 25 | Civilization Online | ↑ | — |

Evolve

Vier Jäger gegen eine außerirdische Bestie, vier Spieler gegen einen! Der neue Mehrspieler-Titel der Left 4 Dead-Macher setzt voll auf das Prinzip »Einer gegen Alle«. Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Turtle Rock Studios (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)
Termin: Herbst 2014 Status: zu 60% fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Die Zukunftsvision des Mehrspieler-Shooters **Evolve** versetzt uns in ein interstellares Grenzland. Auf fernen Planeten landen Kolonisten, um dort Rohstoffe abzubauen. Idyllisch ist das nicht. In der einzigen uns gezeigten Map, dem Dschungel des Planeten Shear, wimmelt es von aggressiven Wildtieren und fleischfressenden Pflanzen. Obendrein geht ein Monster um, das sich von den Menschen bedrängt fühlt und zum Angriff übergeht. Diese Gefahr muss das Jäger-Team ausschalten. In einer PC-Vorabfassung spielten wir den Haupt-Modus von **Evolve**: »Hunt«. Vier Spieler gehen dabei auf die Jagd nach dem Monster und müssen es daran hindern, einen Generator auf der Map zu zerstören. Dabei probierten wir mit Fallensteller Griffin, Sanitärin Val, Soldat Markov sowie Support-Kämpfer Hank pro Klasse einen Charakter

aus. Das ist übrigens eine der Eigenheiten von **Evolve**: Wir wählen nicht einfach Klasse und Ausrüstung, sondern haben pro Klasse die Wahl zwischen mehreren Charakteren, die jeweils festgelegte Waffen, Talente und Items besitzen. Doch der große Clou am Spiel betrifft das Monster, es wird nämlich von einem fünften Spieler gesteuert.

In **Evolve** soll es verschiedene Bestien geben, uns zeigte man aber nur den Goliath, der wie eine Kreuzung aus Gorilla und Ochsenfrosch wirkt. Als Monster-Spieler wählen wir zunächst zwei von insgesamt vier Monster-Skills aus, wählen eine Charakterverbesserung in Form eines Perks und starten die Runde. Als Perks stehen uns etwa eine stärkere Panzerung oder schnellere Regeneration durch Nahrung zur Verfügung. Im fertigen Spiel sollen wir Jäger und Monster mit fortschreitendem Verlauf immer weiter aufleveln und ihre Attribute leicht verbessern. Das Alien haut dann etwa fester zu oder Skills haben kürzere Abklingzeiten. Welchen Einfluss die Perks und Spielerlevel auf das Spiel haben werden, können wir nach unserer kurzen Schnupperrunde allerdings noch nicht beurteilen. Dabei konnten wir aber in alle fünf Rollen schlüpfen und einen guten Eindruck davon gewinnen, wie sich **Evolve** denn nun eigentlich spielt.

Als Goliath genießen wir 30 Sekunden Vorsprung vor unseren Verfolgern. Zu Beginn der Runde sind wir etwa drei Meter groß, können ausdauernd rennen, behände klettern und weit springen. Wie wir vorgehen, ist uns überlassen. Wir können direkt zum Angriff übergehen, einen Hinterhalt vorbereiten oder zunächst fliehen. Es ist allerdings nur schwer möglich, unsere Jäger auf Dauer abzuschütteln. Der Dschungel-Level

Vier gegen einen

ist dicht bewachsen und mit Sümpfen, Felsgebieten und einem Kraftwerk sehr weitläufig. Doch unsere Spur wird jedem Jäger leuchtend angezeigt, und auch die Tierwelt kann uns verraten. Schrecken wir etwa einen Vogelschwarm auf, zeigt der aus weiter Ferne unsere Position an. Und töten wir Wildtiere, um ihre Kadaver per Tastendruck zu verspeisen, machen sich Aasfresser auf den Weg zum Schlemmerbuffet. Erfahrene Jäger bemerken das natürlich und hängen sich dran. Wir steuern das Monster in der Third-Person-Perspektive, was sich in etwa anfühlt, als würde man ein **Hulk**-Actionspiel vor sich haben. Gleichzeitig besitzt das Vieh neben normalen Angriffen auch besondere

+ Stärken

- + einzigartiges Spielgefühl
- + schicke, moderne Optik
- + Matches verlaufen dynamisch
- + jede Klasse spielt sich anders

- Schwächen

- Immer nur ein Monster jagen – ist das auf Dauer befriedigend?
- Stimmt die Balance zwischen Monster und Jägern?

Soldat Markov



Markovs Rolle ist simpel: Er teilt Schaden aus. Dank seiner starken Rüstung sowie eines Energieschildes für den Notfall kann er seinem Ziel richtig nahe kommen, ähnlich wie ein »Tank« in einem Online-Rollenspiel. Mit Sturmgewehr und Blitzkanone nimmt er die Bestie ins Visier, und mit elektrisch geladenen Minen kann er ihr den Weg abschneiden. Ein guter Einsteigercharakter.

Auf Stufe drei ist der Goliath ein extrem gefährliches Ungeheuer.



Support-Kämpfer Hank



Mit dem Lasercutter richtet Hank viel Schaden an. Seine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, einen Schild-Strahler auf den Mitspieler zu richten, der sich gerade in Gefahr befindet. Geht das Monster auf Hank los, kann er sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Außerdem kann Hank einen Orbital-Schlag auf einen Punkt im Level anfordern. Eine wichtige und fordernde Klasse.

Skills, die allesamt eine gewisse Abklingzeit besitzen. Ihr Einsatz erfordert Präzision und Timing, was stark an das Kampfsystem eines MOBA-Spiels erinnert. Der Goliath reißt etwa Steine aus dem Boden und wirft sie auf einen Zielpunkt, er führt eine Sprungtacke mit Flächenschaden aus, er spuckt Feuer oder rammt seine Gegner. Die Kombination aus Spezialfähigkeiten, normalen Angriffen und gutem Positionsspiel ist der Schlüssel zum Sieg für den Monster-Spieler.

Es ist spannend, wie wir zunächst unterlegen auf der Flucht sind und versuchen, unsere Verfolger abzuhängen. Per Tastendruck

Das Monster frisst und wächst

nutzen wir unseren Geruchssinn, was Wildtiere und Jäger in der Umgebung farbig hervorhebt. Wir gehen also sicher, dass die Luft rein ist und fressen möglichst viele kleinere Tiere. Das lädt ein Energieschild auf und füllt unseren Evolutionsbalken. Ist der voll, genügt ein Tastendruck und wir verpuppen uns, in einen Kokon gehüllt, zu einem größeren, stärkeren Monster. Obendrein erhalten wir etwas Lebensenergie zurück, wählen einen neuen »Perk« und schalten einen weiteren Skill frei. Allerdings dauert das etwa 15 Sekunden, in der Zwischenzeit sind wir wehrlos. Auf Stufe drei wird der Goliath zum zehn Meter großen Koloss und erhält sein volles Move-Repertoire. Einzelne Jäger macht er nun mühelos platt, und er ist stark genug, um den Generator zu zerstören und damit die Runde zu gewinnen. Zwischen Jägern und Beute herrscht eine reizvolle Dynamik. Anfangs ist der Goliath der Gejagte, doch später kann er zur tödlichen Gefahr werden. Wenn die Verfolger dem Biest erlauben, zum Stufe-3-Koloss zu werden, dann haben sie was falsch gemacht. Dann werden sie zu den Gejagten.



Diese vier Jäger konnten wir ausprobieren. Pro Klasse wird es diverse, vorgefertigte Spielfiguren zur Auswahl geben.

Als Jäger spielen wir in der vertrauten Ego-Perspektive und beginnen die Runde mit dem Sprung aus einem Flugzeug. Wo das Monster ist, wissen wir nicht. Zunächst müssen wir das Vieh also aufspüren, indem wir die Augen nach Fußspuren und auffälligem Verhalten der Wildtiere offenhalten. Das Monster ist auf Stufe eins schneller als wir, dafür trägt jeder Jäger ein Jetpack, das sich automatisch wieder auflädt. Damit schweben wir auf Felsnadeln und halten Ausschau oder führen kurze Boosts nach vorn aus. Jeder Jäger kann außerdem eine Markierung an dem Punkt setzen, auf den er gerade zielt. Andere Mitspieler sehen diesen »Ping«, was die Koordination per Sprach-Chat prima unterstützt. Unendliche Munition für die Waffen, eine simple Tastenbelegung sowie das komfortable Jetpack machen das Manövrieren und Ballern als Jäger regelrecht trivial. Dennoch ist diese Rolle alles andere als einfach. Neben dem Monster gibt es noch andere Gefahren. Im Sumpfgebiet des Dschungels lauert etwa ein riesiges Alien-Krokodil, das für einzelne Jäger eine tödliche Gefahr darstellt. Auch die Flora des Dschungels ist tückisch. Da gibt es etwa fleischfressende Pflanzen am Boden, die uns packen und festhalten, wenn wir hinein tappen. Schlaue Monster locken uns in genau solche Fallen. Gemeinsam spüren wir also der Bestie nach und teilen unserem Team sofort mit, wenn wir eine Spur entdecken. Ist das Alien gestellt, bricht Hektik aus. Jetzt beginnt die Jagd erst richtig.



Soldat Markov, Auge in Auge mit dem Goliath.

Sanitäterin Val



Val heilt ihre Kameraden mit einem Strahler oder einer Art »Heil-Explosion«. Mit dem Scharfschützengewehr kann sie das Monster aus der Ferne erwischen. Ein Treffer erzeugt dabei eine Schwachstelle im Panzer des Monsters. Treffer an diesem wunden Punkt richten doppelten Schaden an. Will das Monster fliehen, verlangsamt sie es mit ihrem Betäubungsgewehr.



Das Monster kann auch schleichen und hinterlässt dann keine Spuren. Perfekt für **Hinterhalte**.



Gute Monster-Spieler versuchen, **Wildtiere** in den Kampf gegen die Jäger hinein zu ziehen.

Wir rennen dem Biest nach und versuchen, es zu umkreisen und in die Enge zu treiben. Fallensteller Griffin mit seiner Harpune und Energiebarriere ist hier besonders gefragt. Er kann das Monster an einem Ort festnageln. Auch Sani Val kann helfen, indem sie das Vieh mit Betäubungspfeilen lähmt. Wenn das Monster mit Feuer um sich spuckt, alle Jäger gleichzeitig einen Kugelhagel loslassen, Minen explodieren und Steine auf uns geschleudert werden, ist das ein tolles Spektakel. Und es ist verdammt knifflig. Das Alien teilt nämlich ab Stufe zwei richtig viel Schaden aus. Den Angriffen ausweichen, Teammitglieder im Auge behalten und die eigenen Skills richtig nutzen – das ist für keinen Charakter wirklich einfach und erfordert in einigen Rollen sehr viel Übung. Jede Klasse hat ihre eigene Spielweise, die mit den Aktionen der Mitspieler harmonisieren muss. Als Support-Kämpfer müssen wir etwa in der ganzen Hektik unsere Schild-Kanone stets auf jenen Mitspieler richten, der gerade im Visier des

Monsters ist. Beim Probespiel empfanden wir einzig die Rolle als Soldat als recht geradlinig. Er teilt Schaden aus und hat eine dicke Haut. Damit kamen wir schnell klar. Die anderen Klassen hingegen erwiesen sich im Eifer des Gefechts als reichlich fordernd. Genau wie bei **Battlefield 4**, muss das korrekte Spiel in den einzelnen Rollen zunächst erlernt werden. Wir können uns vorstellen, dass sich die Spieler zunächst drum reißen werden, in die Alien-Rolle zu schlüpfen. Ohne Rücksicht auf andere Spieler teilt man darin aus und hat die spielerischen Möglichkeiten rasch erfasst. Als Goliath haben wir entsprechend unsere größten Erfolge gefeiert, flohen geschickt vor den Jägern, entwickelten uns rasch zum Stufe-drei-Monster und überrumpelten unsere Verfolger. Liegen alle vier Jäger kampfunfähig am Boden, gewinnen wir übrigens. Gefallene Spieler spawnen jedoch nach zwei Minuten neu, solange mindestens noch ein Kamerad am Leben ist. Zudem können sich Jäger gegenseitig wiederbeleben. Wie genau im fertigen Spiel entschieden wird, wer das Monster spielt, ist laut den Entwicklern noch nicht final beschlossen – genau wie viele Details der Spielmechanik. Was sie uns bislang spielen ließen, war vielmehr der Kern von **Evolve**: vier Jäger, ein Monster.

Mit dieser Idee ist Turtle Rock auf einem guten Weg. Die wilde Jagd auf das Alien machte uns in allen Rollen Spaß. Auch wenn die Jäger-Klassen fordernder ausfielen, war jederzeit spürbar, dass wir kein berechenbares KI-Monster verfolgten, sondern eine menschliche Intelligenz. Die kann hinterhältig sein, feige, dreist oder panisch. Auch das Fliehen, Lauern und Kämpfen als Alien war wirklich reizvoll. Das ungleiche Duell zwischen Jägern und Gejagtem ergibt eine eigentümliche, aber durchaus faszinierende Erfahrung. Das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien kann durch kleinste Fakto-

ren dramatisch kippen. Das führte beim Probespiel dazu, dass sich jede der kurzen Spielrunden anders anfühlte. Mal war die Jagd ein offener, brutaler Kampf, mal ein taktisches Scharmützel und dann wieder eine hektische Spurensuche. Dazu ist die

Grafik von **Evolve** wirklich schick. Die üppige Dschungel-Map mit ihrer dichten Vegetation und tollen Beleuchtung zeigt eindrucksvoll die Stärken der eingesetz-

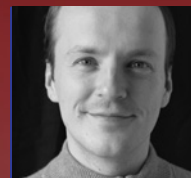
ten Cry Engine 3. Ein wenig grämt uns allerdings, dass wir als Jäger-Quartett stets nur einen Gegner haben. Bei **Left 4 Dead** strecken wir im Sekundentakt Zombies nieder, haben also auch ständig ein Erfolgserlebnis. Bei **Evolve** ballern wir hingegen immer nur auf dieselbe Kreatur. Und ist die tot, dann war's das auch schon. Dennoch hatten wir bei unserem Erstkontakt mit **Evolve** so viel Spaß, dass wir guter Dinge für die Zukunft des Shooters sind. Hoffen wir, das originelle Spielkonzept unterhält auch auf Dauer. **SST**

Jeder Jäger spielt sich anders

Fallensteller Griffin



Seine Knarre ist nicht stark, dafür hat er nützliches Zubehör im Gepäck. Als Fallensteller verteilt Griffin überall im Level Sensoren, die das Monster verraten. Außerdem kann er einen Energieschild erzeugen, der ein kleines Areal abriegelt und das Monster darin festnagelt. Mit seiner Harpune kann er die Bestie außerdem an der Flucht hindern. Die anspruchsvolle Klasse!



Mögliche Koop-Evolution

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Nachdem ich mich eingespielt hatte, machte mir das ungleiche Duell zwischen Jäger-Quartett und Alien-Kreatur richtig Spaß. Ich hatte das Gefühl, an einer Treibjagd teilzunehmen. Ich bin erfreut, wie eigenwillig sich alle fünf Rollen in der Vorabfassung spielten und wie das Verhalten des Monster-Spielers bestimmte, welchen Verlauf eine Runde nahm. Nun müssen mir die Entwickler nur noch beweisen, dass der ganze Spaß gut ausbalanciert ist, dass er dauerhaft motiviert und dass Einsteiger schnell damit klar kommen. Ich hatte einen Entwickler, der mir alles erklärte. Den Luxus werden die Spieler später nicht haben.

Potenzial: Sehr gut

1&1 ALL-NET-FLAT



HTC
One



Sony
Xperia Z1



Samsung
GALAXY Note 3

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99
~~29,99~~ €/Monat*

D-NETZ

**JETZT SICHERN:
2 FREI-MONATE!***

1&1

1und1.de

0 26 02 / 96 96



* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 24 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 2 Freimonate zur Verrechnung im 4. und 5. Vertragsmonat. Oder auf Wunsch mit Smartphone, dann immer für 29,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Kingdom Come Deliverance

Mittelalterliche Welten und Fantasy-Hirngespinnste sind in der Popkultur fest miteinander verwachsen, selbst Game of Thrones hat seine Drachen. Kingdom Come hingegen verzichtet auf Magie und Monster – und avanciert dennoch zum interessantesten Rollenspiel-Newcomer der letzten Jahre. Von Jochen Redinger

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Warhorse** (**Kingdom Come: Deliverance** ist das Erstlingswerk)
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

K

eine Dracheninvasion bedroht die Welt von **Kingdom Come: Deliverance**, kein dunkler Zauberer erweckt die Toten – dennoch schaufeln die Kickstarter-Unterstützer in nur drei Tagen fast 500.000 Dollar in die Entwicklertaschen, um das Mittelalter-Rollenspiel zu finanzieren. Einen derartigen Ansturm hat die Schwarmfinanzierungs-Plattform lange nicht erlebt, auch die Entwickler sind baff. Als wir kurz vor Ende der Kickstarter-Kampagne mit Daniel Vávra sprechen, lacht der Kopf hinter **Kingdom Come** und ehemalige **Mafia**-Autor: »Wir waren auf den Erfolg nicht vorbereitet«, gesteht er: »Wir hatten keine Stretch Goals, wir hatten nicht mal jemanden, der sich um die Fragen der Community kümmert.« Dass ein Rollenspiel ohne Fantasy-Elemente derart gut ankommt, war offensichtlich keine Selbstverständlichkeit, vor allem für etablierte Publisher, bei denen Vávra und sein neues Studio Warhorse mit ihrer Idee abblitzten. Anonyme Investoren konnte das Team zwar aufreiben, allerdings waren selbst die skeptisch und wollten erst durch das

Kickstarter-Votum überzeugt werden. Prompt gab's analog zum Spendensammel-Erfolg auch zahlreiche ermutigende Spieler-Kommentare, natürlich auch auf GameStar.de: »Auf so ein Spiel warte ich schon, seit ich einen PC zuhause stehen hab!«, frohlockt ein Forist. »Klasse. Endlich mal ein überzeugendes Statement gegen den zehn Millionen Mal durchgekauften Fantasy-Brei«, stimmt ein anderer mit ein. Offensichtlich ist es nicht nur der magische Schnickschnack, der etwa aus **Skyrim** einen Rollenspiel-Hit gemacht hat, sondern die frei erkundbare, glaubwürdig inszenierte, mittelalterliche Welt, die Spieler in ihren Bann zieht. Mal abgesehen von Wachen mit Pfeilen im Knie.

⊕ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + komplexes Kampfsystem
- + freie Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- Übernimmt sich Warhorse?
- viele offene Fragen

Wer sind Warhorse?

»Warhorse mag ein Neuling in der Branche sein, die Köpfe dahinter sind es nicht.« Der Slogan, mit dem Daniel Vávra und seine Kollegen ihr Studio beschreiben, trifft den Nagel auf den Kopf, schließlich sitzen für **Kingdom Come: Deliverance** echte Veteranen zusammen. Vávra selbst war Lead Designer des ersten Mafia-Teils und Screenwriter für den zweiten, Martin Klíma arbeitete zuletzt für Codemasters an **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Gemeinsam kommt das Team auf eine ordentliche Spieleliste: **Mafia** (rechts), **Operation Flashpoint**, **Forza Horizon**, **Arma**, **Crysis 3**. Mit großen, offenen Spielwelten kennen sich die Tschechen also bestens aus.





Bis wir selbst in sündhaft teurer Ausrüstung **Burgen stürmen** dürfen, wird einige Zeit vergehen. Vorher sollten wir außerdem durch Quests das Schlachten-
glück zu unseren Gunsten beeinflussen.



Ein guter **Schwertkämpfer** hat ein scharfes Auge und Geduld, denn ein Schlag auf die Plattenrüstung bringt nicht viel. Vielmehr sollten wir ungeschützte oder weniger stark gepanzerte Körperteile ins Visier nehmen.

Vávras Inspirationsquellen



Fallout: Spielerische Freiheit trotz fest vorgegebener Rahmenhandlung und ein freies Talentsystem machen die Fallout-Serie aus – die gleichen Zutaten gehören auch zum Rezept von Kingdom Come.



Ishar: In der französischen Rollenspielreihe (1982-1994) sind unsere Begleiter gleichzeitig Fluch und Segen. Wer einen Dieb mitnimmt, muss sich nach dem Schlafen nicht über leere Taschen wundern!



The Elder Scrolls: Grafisch und spielerisch kommt Kingdom Come Skyrim am nächsten. First-Person-Schwertkampf und eine offene Spielwelt in Perfektion soll's ab 2015 aber auch aus Tschechien geben.

Das reine, historische Mittelalter kommt auch ohne Monster und Magie gut an – was die Publisher nicht glauben wollten, bestätigten erfolgreiche Schwert-und-Schild-Spiele wie **Mount & Blade** oder auch der beliebte **Total War**-Oldie **Medieval 2**. Entsprechend übertrumpft **Kingdom Come** in den ersten Tagen auf Kickstarter sogar **Star Citizen**, den Koloss unter den spielerfinanzierten Hoffnungsträgern. Die Rittermär der Tschechen verbucht am ersten Tag 311.000 Dollar, Chris Roberts kratzte für sein geplantes Weltraum-Epos im gleichen Zeitraum nur 95.000 Dollar zusammen. Im Langzeitvergleich müssen sich die Panzerreiter allerdings geschlagen geben, denn als nach 72 Stunden die angepeilten 492.000 Dollar auf dem Zähler stehen, steigt die Spendensumme nur noch schleppend. Das Ziel ist erreicht, nichts mehr zu spenden legitim. Dass der anfängliche Ansturm so rasant abebbt, liegt aber vor allem an den, sagen wir mal, verschrobenen Stretch Goals. Für 665.000 Dollar versprechen die Tschechen authentische mittelalterliche Musik, die zur Atmosphäre beitragen mag – ob man dafür allerdings gerne den Geldbeutel zückt, darf bezweifelt werden. Auch ein weiblicher Hauptcharakter (996.000 Dollar) und Motion-Capturing für die Schwertkämpfe (1,16 Millionen Dollar) sind

Ritter schlägt Raumschiff

nun nicht gerade die Kampagnen-Zugpferde schlechthin, auch wenn die Fans beides finanziert haben. 1,35 Millionen Dollar zeigt der Kickstarter-Zähler zu unserem Redaktionsschluss insgesamt; Daniel Vávra hat damit auch die klassischen Investoren restlos überzeugt. Und jetzt geht die Arbeit erst richtig los, denn die Tschechen wollen sich an den Rollenspiel-Granden orientieren, an der Offenheit von **Skyrim** und **Mount & Blade**, dem skill-basierten Kampfsystem von **Dark Souls**, dem freien Talentsystem der **Fallout**-Serie, der nicht-linearen Geschichte von **The Witcher**.

Um die hochgesteckten Ziele – und die Erwartungen der Fans – zu erfüllen, haben Vávra und sein Team noch fast zwei Jahre Zeit. Viele Elemente von **Kingdom Come** sind aber immerhin schon so weit, dass wir sie uns bereits bei einem Entwicklerbesuch vor dem Kickstarter-Startschuss ausführlich ansehen konnten. Mit einem Vorurteil über das Mittelalter möchten die Jungs von Warhorse gleich zum Beginn aufräumen: Das 15. Jahrhundert war nicht nur braun und grau, in der neun Quadratkilometer großen Spielwelt erleben wir nicht nur Krieg und Gewalt. Stattdessen lässt die Cry Engine 3 das Spätmittelalter in satten Farben erstrahlen. »Die damalige Zeit war ziemlich

Konkurrenz und Vorbild: Mount & Blade

Grafisch altbacken, umständlich zu steuern, aber doch absolut sucht-erzeugend – das türkische Entwicklerstudio TaleWorlds Entertainment setzt 2008 mit **Mount & Blade** Maßstäbe für das Mittelalter-Genre. In der rauen Spielwelt Calradia schlägt sich der Spieler mit Handel, Turnierkämpfen oder im Dienst eines Fürsten durch und greift – genügend Ehrgeiz vorausgesetzt – irgendwann selbst nach der Krone. **Mount & Blade: Warband** verpasst dem Spielgefühl des ersten Teils 2010 den dringend benötigten Feinschliff und verschafft

der Serie eine treue Fan-Gemeinschaft, die das Spiel regelmäßig mit aufwändigen Mods versorgt. Auch der Mehrspieler-Modus begeistert: Gemeinsam mit Dutzenden anderen Spielern belagern wir Burgen oder geben dem gegnerischen Team in der Feldschlacht auf den Topf-helm. **Mount & Blade: With Fire and Sword** versetzt das Spielprinzip der ersten beiden Teile in die reale Welt, in Osteuropa kämpfen Polen, Schweden und Russen um die Vorherrschaft. Vom zweiten Teil der Serie, **Bannerlord**, gibt's bisher nur eine Handvoll Screenshots.



bunt,« erklärt Vávra, »auch die Klamotten. Die Leuten liebten helle Farben. Natürlich spielt Kingdom Come zu Kriegszeiten und wird dementsprechend dreckig aussehen, aber wenn der Spieler in eine Stadt kommt, die nicht vom Konflikt betroffen ist, wird er einen schönen, bunten Ort erleben.« Zudem sind viele der Orte, die wir im späteren Spiel besuchen werden, realen Schauplätzen nachempfunden. Das

Team hat sogar Archäologen hinzugezogen, um die teils in Ruinen liegenden, teils für moderne Zwecke umgebauten Gebäude nachzubauen. Der Spieler kämpft sich also nicht von fiktiver Burg zu fiktiver Burg, sondern durchstreift das realistische Böhmen, in dem jeder Einwohner seinem Tagesablauf folgt. Den können wir beeinflussen, indem wir Faktoren wie den abendlichen Kneipenbesuch durch das, nun ja, unerwartete Ableben des Wirts ausschalten. Gut so, die Glaubwürdigkeit einer Welt hängt nicht zuletzt davon ab, dass sie nicht nur Schwarz-Weiß-Szenarien zeichnet. Um den Krieg herumkommen werden wir jedoch nicht, immerhin soll **Kingdom Come** eine zentrale Geschichte erzählen. Die Entwickler wollen dem Spieler dabei lediglich die Freiheiten zugestehen, die eine Person in seiner Rolle wirklich gehabt hätte. Den Aufstieg vom heimlosen Schmied zum Feldherrn werden

Das Mittelalter in Farbe

wir deshalb nicht erleben, genauso wie wir die Eckdaten historischer Ereignisse nicht verändern können (siehe Kasten auf Seite 34). Die ganz großen Entscheidungen nimmt uns Warhorse also ab, seine Vision vom großen Ganzen will Vávra aus spielerischen Gründen nicht vollständig in die Hände der Spieler legen. In Quests verlagern wir das Kräftegleichgewicht vor Schlachten zwar

beispielsweise durch das Abfangen von Konvois auf unsere Seite, die große Politik bleibt uns jedoch, vor allem im ersten von insgesamt drei geplanten Akten, verschlossen. Veröffentlicht werden sollen die Kapitel separat und mit rund neun Monaten Abstand, zum Verkaufsstart 2015 enthält **Kingdom Come** nur das erste.

Darin fangen wir klein an. Unser Heimatdorf wurde gerade niedergebrannt, wir müssen unserem Herrn Bericht erstatten und hoffen gleichzeitig, in seine Dienste aufgenommen zu werden. Gut, dass der Fürst unseren Vater mochte und uns den Gefallen erfüllt – verknüpft mit einer Quest. Banditen haben die Stallungen überfallen, wir sollen zusammen mit den erfahreneren Kriegeren nachsehen, wie schlimm der Schaden ist. Mit ein bisschen Kleingeld in der Tasche geht's zum Schmied, der uns vor der Aufgabe ausrüsten soll. Der ist allerdings nicht sehr kooperativ

und überlässt uns eine der vielen Entscheidungen im Spiel: Prügeln wir dem unverschämten Kerl Manieren ein, erinnern wir ihn an die Befehlskette in der Burg oder zahlen wir einfach murrend den genannten Preis. Egal, wie wir uns entscheiden, es gibt danach kein Zurück mehr, einfach alle Dialogoptionen abzuarbeiten, funktioniert nicht. Ob wir uns mit Gewalt oder Silberzunge durchs Spiel schlagen, liegt bei uns. »Wenn ihr in den ersten paar Spielstunden wie ein Krieger spielen wollt und die entsprechenden Werte steigert, dann aber lieber das Leben eines Diebes führen wollt, könnt ihr das tun. Ihr könnt auch als diebischer Krieger spielen, aber natürlich ist es viel schwieriger, gleichzeitig ein guter Ritter und ein begnadeter Dieb zu sein«, erklärt Vávra. Wie sich Charakterwerte, Talente und Spezialfähigkeiten auswirken und ob Warhorse am Ende nicht doch ein paar Abstriche machen muss, wird sich allerdings erst noch zeigen. Auch wie sich unsere Quest-Entscheidungen auswirken, ist noch nicht ganz klar, wir können uns aber vorstellen, dass wir etwa vor großen Kämpfen Verbündete zusammenschließen können, deren Zahl von unseren Freund- und Feindschaften abhängt.

Der Besuch beim Schmied führt uns nicht nur die Entscheidungsfreiheit, sondern auch unsere erbärmliche Startausrüstung vor Augen. Im Gegensatz zu den erfahrenen Krieger in



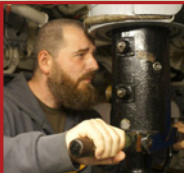
Wie weit die **Beziehungen** zu anderen Charakteren gehen werden, steht noch nicht fest, allerdings muss der Spieler nicht als Fremder einsam durch die Spielwelt ziehen.



In den detailgetreu nachgebauten Städten folgt jeder Einwohner seinem eigenen **Tagesablauf**.

Kettenhemd und Plattenrüstung wirkt unser Recke anfangs wie ein besserer Bauer. Ist er ja auch. Zumindest bis wir uns hochgearbeitet und genügend Bares für bessere Kleidung und Waffen gespart haben. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern sind unsere alten Lumpen dadurch jedoch nicht vollkommen nutzlos. Der Plattenpanzer liegt im Mittelalter nämlich nicht auf nackter Haut, Schichten von Stoff und Metall sorgen übereinandergelegt für maximalen Schutz. Das Hemd, mit dem wir uns anfangs auf den Weg zum Fürsten machen, blitzt also selbst später noch an manchen Körperstellen durch. Ein Oger, ähm Ritter, ist eben wie eine Zwiebel. Bis es soweit ist, stehen allerdings etliche Quests und Kämpfe an, freiwillig geben uns nur die Wenigsten wertvolle Ausrüstung ab. Unsere miese Ausstattung hält die anderen Kämpfer aber nicht davon ab, uns ins Gefecht zu schicken. Zu Pferd bei den Ställen angekommen, teilt sich die Gruppe auf, um die geflohenen Angreifer zu suchen – zum Glück finden wir nicht direkt das Lager der Schurken, sondern nur zwei verwundete Banditen, die in ihrer Second-Hand-Kluft auch nicht viel besser dastehen als wir.

Wie schnell und gut wir mit den beiden fertigwerden, hängt dabei von unserem Können und nicht (nur) von abstrakten Charakterwerten ab. Je nachdem, welche Waffe wir schwingen, liegt der Schwerpunkt im Kampf anders: Ein Streithammer zertrümmert Rüstungen, Schwerter fügen leicht ge-



Interview

Als einer der führenden Köpfe von Warhorse und Entwickler-Veteran – er war der Lead Designer von Mafia – kennt sich Daniel Vávra mit den Tücken der Branche bestens aus. Kickstarter sieht er als große Chance für unabhängige Entwickler, erklärt er uns im Interview.

GameStar Seid ihr nach dem großen Erfolg auf Kickstarter ein bisschen schadenfroh, weil alle großen Publisher dachten, dass euer Spiel keine Zielgruppe finden würde?

Daniel Vávra Uns geht's nicht um persönliche Gefühle, aber ich bin froh, dass wir einen Weg gefunden haben, ohne die Leute auszukommen, die nicht mit im Boot sind. Wir sind ja nicht die einzigen oder ersten, die es über Kickstarter versuchen: Spiele wie Star Citizen oder Next Car Game haben bewiesen, dass es einen anderen Weg gibt; einen Weg, die Dinge, die du wirklich machen möchtest, ohne Kompromisse einzusetzen. Anfangs war ich etwas besorgt, ob der Input der Community uns nicht überfordern würde, aber es ist großartig! Die Leute liefern uns Informationen zu fast jedem Element des Spiels. Neulich hat mir ein Fan erzählt, dass wir die falschen Hühner im Spiel haben – die Hühnerrassen im Mittelalter waren nämlich nicht weiß, sondern braun. Er hat uns sogar Bilder geschickt, wo auch immer er die her hatte (lacht). Es gibt jede Menge solcher Menschen, die geduldig den Release erwarten und uns wirklich weiterhelfen.

► Wie wird sich das Spielerlebnis mit dem per Stretch Goal ermöglichten weiblichen Charakter realistisch verändern?

◀ Es gab einige Beschwerden über Sexismus, weil eine Heldin historisch bedingt nicht die gleichen Möglichkeiten wie eine männliche Hauptfigur haben kann. Es gab im Mittelalter natürlich heldenhafte Frauen wie Johanna von Orleans und auch 1403, im Bürgerkrieg, haben Frauen manchmal mitgekämpft – bis es von den Generälen verboten wurde. Wir hätten also die Chance, die Geschichte einer starken Frau zu erzählen, die versucht, aus den gesellschaftlichen Schranken auszubrechen. Aber das ist nicht die Art von Geschichte, die ich erzählen möchte, denn es würde nur um eine Person gehen, nicht um die Geschichte selber. Auf Wunsch der Fans wird es jetzt eine Quest-Reihe geben, die mit der Hauptgeschichte verwoben ist und ihre Faszination vor allem aus den vielfältigen Problemen zieht, mit denen sich Frauen damals konfrontiert sahen. Die Heldin wird ganz andere Strategien anwenden müssen als der männliche Hauptcharakter, damit die Spieler erleben können, was es heißt, eine Frau im Mittelalter zu sein. Geschrieben war ihre Geschichte ja bereits, wir haben sie einfach spielbar gemacht. Ich mag die Idee; ich musste mich nicht dazu zwingen, sondern habe sie inzwischen echt lieb gewonnen.



Finde raus, was zu dir passt!

[deutschebahn.com/schueler](https://www.deutschebahn.com/schueler)

Kein Job wie jeder andere: Azubi (w/m) mit Übernahmegarantie.

Täglich für Hochspannung sorgen und gemeinsam mit Kollegen Milliarden Kilowattstunden zähmen: Azubi (w/m) zur Elektronikerin für Betriebstechnik bei der DB – einer von 50 spannenden Ausbildungsberufen, für die wir jährlich mehr als 3.000 begeisterte Azubis suchen. Werde Teil einer der größten Familien Deutschlands.

Für Menschen. Für Märkte. Für morgen.

In der neun Quadratkilometer großen Spielwelt erkunden wir Städte und Burgen ...



... in denen wir **Quests** annehmen und unseren Charakter weiter aufrüsten.



Mit unseren **Entscheidungen** machen wir uns nicht nur Freunde.



Große **Belagerungen** sollen seltene, beeindruckende Erlebnisse werden.



Ohne Drachen, aber mit **Gewölben**: Auch **unter der Erde** gehen wir auf Entdeckungstour.

panzerten Gegnern schweren Schaden zu. Weil wir zu Beginn sowieso keine Wahl haben, spricht das Schwert des mürrischen Burgschmieds. Wildes Klingengefuchtel bringt uns jedoch nicht zum Ziel, sondern höchstens einen Schlafplatz unter der Erde. Wir müssen taktisch vorgehen und in der Ego-Perspektive gezielt auf Schwachstellen einschlagen – in Echtzeit visieren wir die betreffende Stelle an. Trägt der Kerl einen Helm, sollten wir nicht auf den Kopf zielen, ist nur sein Schwertarm gepanzert, weichen wir auf leichter verwundbare Körperpartien aus. Der Bandit auf der anderen Seite der Klinge kennt das Spielchen leider auch, wir müssen also gleichzeitig seine Schläge blocken – klappt das Schwerterhakeln, können wir einen Kombo-Angriff mit Aussicht auf besonders viel Schaden anbringen. Die zweite Hürde auf dem Weg zum leichten Sieg ist unsere Ausdauer. Wer sich zu sehr und zu schnell verausgabt, kassiert Treffer, ohne selbst zum Gegenangriff übergehen zu können. Die Folge ist ein regelrechter Tanz der beiden Kontrahenten. Jeder umschleicht den anderen, um im richtigen Moment zuzuschlagen, immer bereit, die heransausende Klinge abzu lenken oder auszuweichen. Sobald sich eine Lücke in der Verteidigung des Gegenübers öffnet, folgen schnelle, gut gezielte Angriffe, um die eigene Kondition zu schonen – eine spannende Mischung aus **Mount & Blade** und **Dark Souls**.

Vom Bauern zum Panzerreiter

Die Choreographien für die Kämpfe hat sich Warhorse bei echten Schwertmeistern abgeschaut, die wiederum nach alten Fechtbüchern aus dem Mittelalter kämpfen. Die Entwickler wissen allerdings auch, dass sich dieser Kampfstil vor allem auf die höheren Gesellschaftsschichten erstreckte, Bauern und Banditen sprangen mit ihren Feinden ganz anders um als die adligen Herrn. Ob sich so vollkommen ungleiche Kampfstile bis zur Veröffentlichung umsetzen lassen, ist aber noch ungewiss. Zumal auch das derzeitige Prügelsystem noch nicht ansatzweise fertig ist. Eine Sache ist allerdings relativ sicher, die Kämpfe werden sich nicht nur an Schwertvirtuosen richten, um **Kingdom Come** auch für Fechtanfänger spielbar zu machen. So lassen sich etwa Rüstungsteile zerstören und Gliedmaßen verletzen – unser Held ist davon nicht ausgenommen. Sofort tödliche Treffer und komplett abgetrennte Körperteile soll es aber nicht geben, obwohl sie realistisch wären. Dass zu viel Hardcore abschrecken kann, weiß Daniel Vávra aus eigener Erfahrung: »Es gab auf der PlayStation ein Samurai-Spiel, das wirklich gnadenlos war. Ein Treffer am Bein und man konnte sich nicht mehr bewegen. Man konnte noch mit dem Schwert zuschlagen, aber lag im Wald herum. Das Spiel war so hart, dass ich nie länger als zehn Minuten durchgehalten habe.« Der Umkehrschluss sind aber keine simplen Casual-Kämpfe, Vávra und sein Team

orientieren sich eher an **Fallout: New Vegas**. Selbst mit einem verkrüppelten Bein wird der Spieler noch bis in die nächste Stadt und zum Heiler humpeln können, nur eben wesentlich langsamer als mit gesunden Stelzen. Unverwundbar sind wir deshalb aber nicht, gerade in den größeren Gefechten mit etlichen Streitern müssen wir vorsichtig vorgehen.

Freies Talentsystem, packende Kämpfe und eine glaubwürdige Welt versetzen uns schon mal in Vorfreude auf die ersten Aus-

1403? Die Geschichte

Seit Kain und Abel wissen wir, wozu Streitereien zwischen Brüdern führen, die mittelalterliche Fassung der biblischen Geschichte erlebt im Jahr 1403 ihren Höhepunkt. Sigismund, der machtbewusste König von Ungarn, lässt seinen Bruder Wenzel, den abgesetzten deutschen König, schon 1402 festsetzen. Damit bringt er die Adligen gegen sich auf, die lieber eine schwache Marionette als einen starken König über sich haben wollen – es kommt in Böhmen, Wenzels Königreich, zu Unruhen und Kämpfen. Wenzel kann 1403 zwar aus der Haft fliehen (wir werden ihm im Spiel vermutlich dabei helfen) und weiterhin böhmischer König bleiben, die deutsche Königskrone bekommt 1411 jedoch sein Bruder. Die beiden ehemaligen Streithähne spielen später, 1415, noch eine unrühmliche Rolle bei der Verbrennung des Reformators Jan Hus, die in einer Kettenreaktion zu einem verheerenden Bürgerkrieg führt, den Hussitenkriegen (1419-1436).



Die Zeit um 1400 ist heiß, denn die Kirche duldet in Glaubensfragen keine Widerrede. Ein **Spektakel** wie eine Hinrichtung können Langfinger ausnützen.

flüge ins Königreich, allerdings gibt es auch noch genügend offene Fragen. Dass viele Spielelemente noch nicht fertig sind, geschenkt! Viel eher sorgen wir uns um zwei Dinge: Minispiele und die Vollständigkeit von **Kingdom Come**. Das erste Problem ergibt sich aus dem eigentlich hehren Ziel, den Spieler niemals aus der Illusion zu reißen. Er soll beispielsweise beim Schmieden oder Kochen (ja, beides darf man) niemals auf ein schnödes Menü stoßen, das nicht zur Mittelalterwelt passt. Stattdessen müssen wir Rohlinge in Form bringen und Klingen am Schleifstein zu vollwertigem Kampfwerkzeug machen. So gut diese Spielereien auch gemacht sein mögen, für einfache Tätigkeiten immer wieder die gleichen Abläufe wiederholen zu müssen, klingt in unseren Ohren nicht besonders spannend. Um keine Langeweile aufkommen lassen, sollen die Intermezzi mit steigendem Fertigungslevel kürzer ausfallen und – bei entsprechendem Ressourceneinsatz – gleich mehrere Gegenstände des gleichen Typs

Massen von Mini-Spielen

abwerfen. Laut Vávra gab es zur angekündigten Minispiel-Flut bisher keine negativen Rückmeldungen aus der Community, höchstens konstruktive Kritik: »Ein Fan hat uns gesagt, dass wir das Schwertschleifen falsch umgesetzt haben. Wenn die Klinge über den Stein gezogen wird und Funken schlägt, was bisher unser Feedback für den Erfolg war, macht der Schmied etwas falsch. Wir haben eine tolle Community, die uns hilft, solche Dinge auszuweiten. Großartig!« Wir lassen uns natürlich gern positiv überraschen, bleiben aber vorerst minispiel-skeptisch.

Die zweite große offene Frage wiegt weit schwerer: Ob und wann die beiden geplanten Nachfolgeakte von **Kingdom Come: Deliverance** erscheinen, kann bei Warhorse niemand garantieren. Im Augenblick reicht das Budget samt Kickstarter-Aufschlag nämlich nur für den ersten Akt, auch wenn in den hochpreisigen Backer-Paketen die beiden Abschlussepisoden bereits enthalten sein sollen. Dieses Ziel ließe sich jedoch nur

mit dem doppelten Budget erreichen, bedauert der Teamchef. Man sehe sich zwar jetzt schon nach alternativen Finanzierungsmöglichkeiten um, versprechen wolle man jedoch nichts, was man später nicht einhalten könne. Am Ende entscheiden wahrscheinlich selbst für den begeisterten Investor die Verkaufszahlen des ersten Akts, um weitere Mittel nachzuschießen. Vávra bleibt dennoch zurückhaltend optimistisch: »Ich glaube fest daran, dass wir mit dem Umsatz aus dem ersten Teil auch die letzten beiden finanzieren können.« Die Finanzierung zu sichern, dürfte das größte Hindernis für die Tschechen werden – wenn das jedoch überwunden ist, könnte sich in Prag durchaus ein virtueller Ritter zum Angriff rüsten, der das Fantasy-Monopol aufs Mittelalter zerbricht und mit Drachen, Trolen und Magiern aufräumt. **JR**



Die große, vage Hoffnung

Jochen Redinger
Redakteur
jochenr@gamestar.de

Wenn die Jungs von Warhorse alles so hinkriegen, wie sie es jetzt planen, wird **Kingdom Come: Deliverance** ein absoluter Kracher. Das historische Setting ist spannend und neu, das Kampfsystem vielversprechend komplex, abseits der historischen Eckdaten winkt weitreichende Entscheidungsfreiheit. Dazu kommen etliche liebevolle Details wie der langsame soziale Aufstieg des Helden oder die Notwendigkeit, regelmäßig zu essen. Wie viele der angekündigten Elemente es ins fertige Spiel schaffen, steht jedoch noch genauso in den Sternen wie die Finanzierung des zweiten und dritten Aktes. Trotzdem übt das Schwertschwingerleben schon jetzt einen großen Reiz aus, das beweist der Raketenstart auf Kickstarter – mit mir als »Baron«. Die Alpha- und Betaphasen werden zeigen, ob und wo Warhorse Abstriche machen muss, die Vorfreude auf **Kingdom Come** schmälert das aber erst mal nicht.

Beim Besuch in der Kneipe lässt sich das **Ausrüstungssystem** demonstrieren. Mehrere Lagen Kleidung und Metall in Kombination ergeben unsere Lebensversicherung.



In ESO bekämpfen sich drei Fraktionen. Unter dem Pferdekopf-Banner des **Ebenherz-Pakts** kämpfen Nord, Dunkelelfen und Argonier (Echsenwesen).

The Elder Scrolls Online

Der Mix aus traditioneller Soloserie und Online-Rollenspiel wächst und gedeiht. Allerdings müssen die Entwickler hier und da noch mal ordentlich Dünger nachkippen, um am Ende ein blühendes MMO präsentieren zu können. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.4.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Topspiel-Videos

Unsere Reise in die Welt von **The Elder Scrolls Online** beginnt in einem Gefängnis. Eingesperrt in einer kargen Zelle warten wir darauf, dass uns das Spiel in die Freiheit und somit ins Abenteuer entlässt. In ein riesiges Abenteuer, nebenbei bemerkt. Allein für unsere ersten 15 Stufen sind über 20 Stunden reine Spielzeit draufgegangen, ohne nennenswerte Trödelei. Wobei – in den Charakter-Editor allein haben wir zu Beginn direkt sicher eine ganze Stunde versenkt. Denn bevor wir uns daranmachen, dem Daedra-Fürsten Molag Bal zu zeigen, was eine Harke ist, müssen wir uns in **ESO** (wie das MMO in der Kurzform offiziell heißt) zunächst einmal entscheiden, in welcher Haut wir künftig für eine

von drei Fraktionen streiten wollen – und wie lang zum Beispiel unsere Nase dabei sein soll. Wer gerne in den Weiten von Morrowind und Himmelsrand (**Skyrim**) unterwegs ist, der wählt den Ebenherz-Pakt, in dem Nord, Argonier und Dunmer antreten. Katzenliebhaber schließen sich als Khajiit dem Aldmeri-Bund an, in dem außerdem Bosmer und Altmer organisiert sind. Und passionierte Grünhäute machen sich als Orks zusammen mit Bretonen und Rothwadronen im Dolchsturz-Abkommen im Westen von Tamriel stark. Die Wahl der Fraktion bestimmt also nicht nur unsere Rasse, sondern auch unser Abenteuergebiet. **ESO** macht's genau wie seinerzeit **Dark Age of Camelot**: drei Fraktionen, die sich wegen Herrschaftsansprüchen per se nicht leiden können, drei riesige, von den jeweils

anderen abgesperrte Gebiete, um stressfrei PvE-Abenteuer zu bestehen und ein gigantisches PvP-Areal in der Mitte, in dem sich die Gruppierungen auf die Nase geben können. Aber bevor es soweit ist, müssen wir erstmal aus diesem Gefängnis raus!

Unsere Zelle liegt in Kalthafen, der Residenz Molag Bals. Dass der Daedra-Fürst kein freundlicher Zeitgenosse ist, wissen wir spätestens seit den dezent befremdlichen Aufträgen, die wir in seinem Namen in **Skyrim** absolvieren durften. Insofern verwundert es nicht, dass Molag Bals Pläne finsterner nicht

⊕ Stärken

- + fesselnde, mehrstufige Quests
- + dynamisches Kampfsystem
- + riesige Welt
- + vielversprechende PvP-Schlachten

⊖ Schwächen

- recht statisch
- fehlende Komfortfunktionen
- zäher Einstieg

von drei Fraktionen streiten wollen – und wie lang zum Beispiel unsere Nase dabei sein soll.

Wer gerne in den Weiten von Morrowind und Himmelsrand (**Skyrim**) unterwegs ist, der wählt den Ebenherz-Pakt,



Wer die Augen offen hält, wird hin und wieder eine sogenannte **Himmelscherbe** finden. Die sollte man dringend einsammeln, denn drei davon ergeben einen zusätzlichen Fertigkeitenpunkt.



sein könnten. Er will mit Hilfe der längst manipulierten Imperialen den ganzen Kontinent Tamriel an sein Albtraumreich Nirn andocken und die Welt in ewige Finsternis und Verzweiflung tauchen. Aber nicht mit uns! Und nicht mit dem Propheten, einem zauselbärtigen Weisen, der uns den Weg in die Freiheit weist. In unserem Gepäck, als wir aus Kalthafen die Biege machen: der Auftrag, Molag Bals Pläne zu vereiteln. Die Entwickler von Zenimax Online haben den Auftakt ansprechend, aber nicht grade wahnsinnig originell inszeniert. Wir werden aus unserer Zelle befreit, fliehen mit anderen (NPCs) durch lange, dunkle Gänge, schnappen uns unsere erste Waffe, verdressen erste Gegner und erledigen erste kleine Aufträge. Dabei lernen wir bereits, in welchem wichtigen Punkt sich das MMO von den Solospielen der *Elder Scrolls*-Reihe unterscheidet: beim Charakter- und Kampfsystem. Zwar schlagen wir auch in *ESO* aktiv zu, zwar bestimmen auch in *ESO* die Grundwerte Magicka, Stamina und Gesundheit einen nicht zu vernachlässigenden Teil un-

seres Heldenlebens, aber anders als beispielsweise in *Skyrim* sind Skills nicht mehr an unsere Hände gebunden. Jedenfalls nicht an die des Charakters im Spiel. Das heißt, dass wir für zum Beispiel einen Feuerball nicht mehr erst die Schildhand frei machen müssen, sondern den Elementarzauber trotz anderweitig ausgerüsteter (etwa Schwert und Schild) Waffen »einfach so« wirken können. Ähnlich wie andere MMOs versorgt uns *ESO* dabei mit einer Hotbar, über die wir mit dem entsprechenden Tastendruck eine mächtigere Klassen- oder Waffenfertigkeit auslösen können. Ohne Cooldown jedoch. Wie oft wir hintereinander denselben Spruch wirken dürfen, bestimmt lediglich unser Magicka-Vorrat. Außerdem bleibt das Spiel bei den Fertigkeiten recht überschaubar. Neben einem Schnellzugriff auf Heiltränke oder Buff-Futter finden wir am unteren Bildschirmrand lediglich sechs weitere Angriffe oder Zauber, die uns in den zahlreichen Auseinandersetzungen wehrhafter machen. Obendrein: Anders als in den meisten MMOs bestimmt unsere

Klassenwahl nicht automatisch unsere Waffe; jede der insgesamt fünf Klassen kann nämlich jedes Kampfwerkzeug benutzen. Magicka, Stamina und Gesundheit werten wir mit bei Levelaufstiegen verdienten Punkten auf. Sobald wir eine weitere Stufe erklommen haben, dürfen wir auch eine neue Fertigkeit für unsere Skillleiste oder

Die Synergie-Effekte

Obwohl *ESO* für unseren Geschmack noch zu wenig Wert aufs Gruppenspiel außerhalb des PvPs legt, gibt's dann doch eine recht coole Sache, die Mannschaftssportlern auch in PvE-Gebieten zugutekommt. Dabei handelt es sich um die Fertigkeiten mit Synergie-Effekten. Einige Skills können nämlich von anderen Spielern verstärkt werden, wenn die nur im richtigen Moment auf den entsprechenden Knopf drücken. So wird beispielsweise wie hier mehr Schaden ausgeteilt oder effektiver geheilt.



Das PvP Die große ESO-Stärke

Das zweite Wochenende der Presse-Beta von **The Elder Scrolls Online** stand ganz im Zeichen der PvP-Kriege im Zentrum von Tamriel. Das aus **Oblivion** bekannte Reich Cyrodiil dient dabei als riesiges Schlachtfeld, auf dem Minen, Höfe und Burgen zu erobern sind. Ziel ist es, die sechs Festungen einzunehmen, die die Hauptstadt umrahmen, um Boni sowohl fürs PvP als auch fürs PvE zu erspielen. Der beste PvP-Recke der stärksten Fraktion wird außerdem Imperator und bekommt nicht nur einen coolen Titel, sondern auch einen neuen Fertigkeitenbaum, den er auch dann nicht verliert, wenn er seinen Herrscherstatus mal eingebüßt hat. Alle Spieler sacken im PvP-Gebiet übrigens Erfahrungs-, Skill- und Allianz-Punkte ein. Mit Letzteren darf man sich besondere Rüstungen und Waffen leisten.

Wer zuletzt die Welt-gegen-Welt-Schlachten in **Guild Wars 2** oder auch die Realm-Kloppereien in **Dark Age of Camelot** gespielt hat, wird sich in Cyrodiil nicht lange orientieren müssen. Idealerweise machen sich große Kriegerverbände (maximale Mannstärke: 24 mit sechs Gruppen à vier Mitgliedern) daran, Festungen und kleinere Stützpunkte der Feinde zu erobern, um Nachschubrouten zu unterbrechen sowie sich Vorteile durch besetzte Minen (machen Burgmauern stärker), Sägewerke (machen Burgtore stärker) und Bauernhöfe (machen Burgwachen stärker) zu erstreiten und so die Überhand zu gewinnen. Außerdem besitzt jede Fraktion zwei der namensgebenden Elder Scrolls, also magische Schriftrollen, die für zusätzliche Boni (Stamina und Magicka) sorgen. Die Schriftrollen lassen sich wie die Artefakte in **Dark Age of Camelot** mopsen, um den Gegner zu schwächen und sich selbst zu stärken.

Die Schlachten erfordern einiges an Vorausplanung und Koordination, aber wenn dann mal mehrere Kriegerverbände eine Festung belagern, die obendrein noch ordentlich verteidigt wird, dann fühlt man sich wundervoll an die guten alten **DAoC**-Zeiten in den Grenzgebieten zwischen Midgard, Albion und Hibernia erinnert. Mit Trebuchets und Ballisten dreschen wir gleichermaßen auf Burgmauern wie auf Spieler ein. Kriegsgeräte knirschen im Akkord, Geschosse zirren durch die Luft. Und immer wieder fallen besonders tapfere oder auch selbstmörderisch veranlagte Recken aus der vermeintlich sicheren Festung aus, um die hartnäckigen Gegner Mann gegen Mann zu dezimieren. Dabei entsteht ein Effektwitter, wie man's sonst nur von Silvester kennt.

Wer nun meint, der größere Schlachtzug gewinnt am Ende ohnehin, der mag nicht ganz falsch liegen, aber wir haben während der Beta



schon erlebt, wie vergleichsweise wenige Spieler des Aldmeri-Bündnisses zwei kompletten Kriegszügen des Ebenherz-Pakts die Burgeinnahme mehrfach hintereinander vermasselt haben. Unter anderem deswegen, weil die Aldmeri-Lümmel schon den aktuellen Imperator in ihren Reihen und obendrein jede, aber auch wirklich jede Schriftrolle im Besitz hatten.

Um sich an den Kloppereien gegen die anderen Fraktionen zu beteiligen, muss man sich übrigens einer sogenannten PvP-Kampagne anschließen. Anders als in anderen MMOs streiten sich hier keine an Server gebundene Fraktionen, da **ESO** ähnlich wie das erste **Guild Wars** mit einem Server-Mega-Cluster arbeitet.



einen passiven Bonus (etwa für mittlere Rüstungen) freischalten. Unsere aktiven Künste werden ähnlich wie in **Skyrim** mit dem Spielverlauf besser, indem wir sie benutzen – oder auch nur in unserer Hotbar spazieren führen. Haben die Fertigkeiten einen bestimmten Wert erreicht, lassen sie sich »morphen«. So werden sie stärker oder erhalten Zusatzfunktionen, die entweder

Lieber Dolchsturz

nur uns oder einer ganzen Gruppe zugutekommen. Auf diese Art lassen sich Charaktere individueller gestalten und den eigenen Spielvorlieben anpassen. Toll: Das Kampfsystem ist darauf ausgelegt, dass wir uns ständig bewegen, um Angriffen auszuweichen. Auch toll: Mit Charakterstufe 15 schalten wir einen Waffenwechsel frei und können ohne Verzögerung etwa zwischen Bogen und zwei Klingen wechseln, was die Kloppereien noch mal dynamischer macht.

Nachdem wir nun mal elende Traditionalisten sind, entkommen wir als Nachtklinge mit zwei Einhandwaffen aus Kalthafen und landen auf unserer Startinsel. Jede Fraktion beginnt in einem recht überschaubaren, abgeschlossenen Gebiet, wo wir unsere erste große Bewährungsprobe bestehen müssen. Nachdem wir zuvor schon bei anderer Gelegenheit den Auftakt des Dolchsturz-Abkommens spielen konnten (Ausgabe 05/2013), haben wir uns in der Closed Beta für die **Skyrim**-Fraktion entschieden, die auf der schneebedeckten Insel Bleakrock loslegt. Und obwohl uns die Landschaften wohligh an unsere Solo-Abenteuer in Himmelsrand erinnern, sind wir bald ein bisschen ernüchtert. So super wie der Auftakt der Dolchstürzer spielt sich die Quest um Captain Rana und die verschwundenen Bürger nicht. Schleichend stellt sich der Wunsch ein, die Insel schon vorzeitig zu ver- und Bleakrock seinem Schicksal zu überlassen.

Aber weil wir nun mal Traditionalisten und dazu brave Helden sind, retten wir doch alle,

geben den Befehl zur Evakuierung der Insel, entzünden ein Leuchfeuer, müssen aber trotzdem mitansehen, wie das liebliche zentrale Dorf von Invasoren in Schutt und Asche gelegt wird. Trotzdem schaffen wir es noch mit etlichen anderen aufs Festland, Mission erfüllt. Denkste, denn bald darauf erfahren wir, dass Captain Rana und Co. irgendwo hops gegangen sind. Irgendwas haben wir also falsch gemacht. Denn unsere NPC-Gefährten hätten auch überleben und uns für den Rest der Reise bis zum Finale immer mal wieder zur Seite stehen können. Mist! Aber nicht wirklich schlimm, denn so richtig ans Herz gewachsen, dass wir nun bittere Tränen vergießen würden, sind uns die Charaktere ohnehin nicht. Und so ziehen wir los nach Morrowind mit seinen gigantischen Pilzen, grünen Hügeln und seltsamen Kreaturen. Wo wir bald feststellen, was wir schon auf Bleakrock geahnt haben: Die Beta-Welt von **ESO** ist eine noch recht statische. Gewusel oder neugierig machende Typen am Wegesrand wie in **Skyrim**, die keinen Questmarker über dem Kopf



tragen, sind noch rar. Da dürfen die Entwickler bis zum Release und auch danach gerne noch dran schrauben.

Die Quests selbst, die wir an jeder Ecke finden, strotzen hingegen meist vor Solo-Abenteuer-Qualität. Was heißt: Sie machen Spaß, sind abwechslungsreich, gut erzählt und zudem oft prima miteinander verknüpft. Wir zerschlagen beispielsweise erst ein groß angelegtes Komplott, indem wir helfen, einen Feuertämon zu beschwören, um kurze Zeit später eben diesen Dämonen wieder zu vernichten, bevor der irgendwelchen Unfug anstellen kann. Oder wir stärken den Ebenherz-Pakt, indem wir beispielsweise mit den Nord erst saufen und ihnen dann aufs Fressbrett hauen. Viele Quests in **ESO** laufen mehrstufig und mit alternativen Schritten ab (wir erinnern uns an Rana, die auch hätte leben können), nur selten gibt's mal was im Stile »Töte fünf davon, sammle sechs davon und komm dann wieder, um deine Belohnung einzustreichen«. Zudem ist jede Quest von zumindest in der englischen Version ausgezeichnet vertonten Monologen eingerahmt. In der deutschen Version fehlen Teile der Sprachausgabe noch. Die Quests sind übrigens die Haupteinnahmequelle für Erfahrungspunkte. Wer im Akkord Monster verkloppen will, um zu wachsen, der macht das gefühlte Jahrtausende für eine Stufe. Aber auch mit fleißigem Erledigen von Aufträgen geht's zu Beginn noch

recht schleppend vorwärts. Außerdem fallen die Belohnungen (Klamotten, Gold) vergleichsweise dürrig aus, beides wollen die Entwickler noch ändern. Wir hätten zudem gerne eine Auswahloption bei den Questbelohnungen. Es gibt allerdings zwei Probleme, bei denen wir uns noch nicht sicher sind, wie die Entwickler damit umgehen werden, beziehungsweise, ob sie unsere Meinung diesbezüglich überhaupt teilen. Erstens: das Verfolgen der zig kleinen und großen Geschichten. Weil **ESO** nur immer eine Quest auf dem Bildschirm einblendet und außerdem mit dem unkomfortablen Balkenkompass der Solospiele arbeitet, haben wir längst nicht so eine gute Übersicht über unsere Aufgaben wie in anderen MMOs. Selbst wer regelmäßig die große Karte öffnet, wird sich schwertun, effiziente Routen durch die Landschaften zu finden. Eine dauerhaft eingeblendete und stufenlos zoombare Minimap mit brauchbaren Anzeigen wäre schon eine große Hilfe. Zweitens: Die Quests lassen sich zwar im Regelfall alle teilen, aber hin und wieder geht's eben nicht, weil man vielleicht schon bei Kapitel 3 eines mehrstufigen Auftrags angekommen ist und der Mensch, der mit einem durch die Lande zieht, noch nicht. Für solche Fälle würden wir uns eine bessere Strukturierung im Heldenjournal wünschen. Quests, die unterschiedliche Verläufe haben können, sollten markiert werden. Das würde das Zusammenspiel enorm vereinfachen.



»Zusammenspiel«, »vereinfachen« und »markieren« sind drei super Stichworte für einen weiteren Punkt, der ganz weit oben auf unserer Wunschliste für **ESO** steht. Wir hätten gerne Zielvorgaben für Teamklopereien. Unsere ersten Ausflüge ins erste Dungeon endeten nämlich jedes Mal mit einem fiesen »Wipe«, unsere Gruppe hatte es ratzfatz zerlegt, weil jeder auf einen anderen der teilweise recht zahlreichen Gegner eingedroschen hat. Mit kleinen Markierungen, mit denen wir beispielsweise die lästigen Heiler als erste Ziele ausweisen könnten, wäre das alles schon viel entspannter. Wenn die Entwickler die noch verbleibenden Baustellen in **The Elder Scrolls Online** jetzt gezielt angehen (und wir wissen zumindest in einigen Punkten sehr sicher, dass Zenimax Online schon fleißig bei der Arbeit ist, dann kann aus dem Mix aus Solo-Abenteuer und MMO eine wunderbar dichte Spielerfahrung werden. Aber ob wirklich alles bis zum 4. April komplett ausgebessert ist, darf bezweifelt werden. Wir sind gespannt, wie man sich entscheidet, raten aber zu »When

When it's done

it's done«, denn gerade bei einem Online-Rollenspiel, das auf ein traditionelles Abomodell setzt, ist es umso wichtiger, die zahlende Kundschaft nicht durch fehlende Komfortfunktionen und einen zähen Einstieg zu verprellen. **PET**



Eindeutig eine Beta

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Na klar, ich habe eine Beta gespielt. Und Betas heißen ja nicht umsonst so. Dass **The Elder Scrolls Online** noch nicht fertig ist, war mir zu jeder Stunde im Spiel also vollkommen bewusst. Deswegen regte ich mich auch nicht über die eine oder andere noch kaputte Quest auf. Trotzdem fehlt noch so einiges, das nicht über den Beta-Status erklärbar ist. Wie eben Gruppenspiel unterstützende Mittelchen à la Gegnermarkierung. Immerhin soll **ESO** ein Online-Rollenspiel werden und kein »Ich renn alleine rum und reg mich über andere Spieler nur auf«-Erlebnis. Umso erstaunlicher, dass ausgerechnet der Teil, in dem man am meisten auf Mitspieler setzen muss, so vielversprechend daher kommt: das PvP. Das macht jetzt schon einen hervorragenden Eindruck und wird mich wahrscheinlich ähnlich intensiv fesseln wie seinerzeit die Schlachten in **Dark Age of Camelot**. Nun ja, die PvP-Modi sind sich ja auch wahnsinnig ähnlich. Ich will nicht behaupten, dass ich am liebsten nur die Burgenschlachten spielen würde, dafür gefallen mir die Quests von **ESO** viel zu gut, aber ich weiß jetzt schon, dass ich mich tendenziell doch mehr auf den PvP-Schlachtfeldern von Cyrodiil als in Himmelsrand und Co. rumtreiben werde.

Potenzial: Sehr gut



**Michael Trier,
Chefredakteur**

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Carlos Ruiz Zafón: »Der Schatten des Windes«. Ein vielschichtiger Roman aus Barcelona. Genau das Richtige für meinen Kurzurlaub dort.

Zuletzt gesehen Barcelona. Den Park Güell. Die Sagrada Família. Den Strand. Tolle Stadt!

Zuletzt gedacht Wir sollten in Deutschland auch zwei Stunden Mittagspause machen, würde einiges entkrampfen.

Meine Meinung zu:

Thief Mir macht auch das neue Thief Spaß. Sollte jeder für sich ausprobieren.

★★★★

Hearthstone Kartenspiele am PC? Äh, nein.

★★

DSA: Blackguards Taktik? Rollenspiel? Ja!

★★★★

**Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion**

micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen Alte »11-Freunde«-Hefte.

Zuletzt gesehen »American Hustle«, klasse!

Wie geht die Eifischen-Geschichte aus? Wie?!

Zuletzt gedacht Ich bin gespannt, wie lange es dauert, bis ESO ins Free2Play-Lager wechselt. Bietet jemand mehr als zwölf Monate?

Meine Meinung zu:

Thief Mich beschleicht das unguete Gefühl, dass es so viel besser hätte werden können.

★★★

Hearthstone Habe seit den Doppelkopf-Schlachten in der Schule kein Kartenspiel mehr erlebt, das mich so gefesselt hat.

★★★★

DSA: Blackguards Schön kauziger Ansatz, aber leider nicht komplett durchdacht.

★★★



**Jochen Gebauer,
Leitender Redakteur**

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Gates« von John Connolly. Sehr lustig und ziemlich weise.

Zuletzt gesehen Olympia. Immer, wenn ich einschalte, gewinnen wir Blech. Nachher guck ich übrigens Mannschaftsskispringen.

Zuletzt gedacht Was läuft denn da bei Johannes auf dem zweiten Bildschirm?

Meine Meinung zu:

Thief Mir fehlt der Mumm: Entweder richtig Thief oder richtig Steampunk-Deus Ex.

★★★

Hearthstone Ich hab als Kind schon den ganzen Magic-Hype nie verstanden.

★★

DSA: Blackguards Ich mag altmodische Rundentaktik mit viel Zufall drin.

★★★★

**Heiko Klinge,
Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen Stephen King: »The Dark Tower 7«. Irres Epos, irres Finale. Mach's gut, Roland!

Zuletzt gehört Slut, live in München. Erst die Halle rocken, dann bis 5 Uhr mit den Fans weiterfeiern. Genau so geht Tour-Abschluss!

Zuletzt gedacht Wofür habe ich mir eigentlich eine Xbox One gekauft, wenn nicht mal das Durchschleifen des Sat-Receiver vernünftig funzt?

Meine Meinung zu:

Thief Musste beim Spielen ständig an Deus Ex oder Dishonored denken. Kein gutes Zeichen.

★★★

Hearthstone Unfassbar kurzweilig, trotzdem langfristig motivierend. Große Design-Kunst!

★★★★★

DSA: Blackguards Geschmackssache. Ich mag's.

★★★★



GameStar

**Sebastian Stange,
Redakteur**

sebastian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Allie Broshs fameses »Hyperbole and a Half« und John Nivens enttäuschend mittel-mäßiges »Straight White Male«.

Zuletzt gesehen »Catfish«, ein unfassbar packender Streifen für die Web-2.0-Generation.

Zuletzt gedacht Die Tage werden länger. Hurra!

Meine Meinung zu:

Thief Es wird seinem Namen nicht gerecht, macht mir aber wirklich Spaß. Ich mag, wie handfest Garrett mit der Spielwelt interagiert.

★★★★

Hearthstone Die Nadel sitzt. Fameses Spiel!

★★★★★

DSA: Blackguards Ich mag diese Sorte Taktik-RPG, doch dieses ist mir einfach etwas zu sperrig. Da verliere ich die Geduld.

★★★



GameStar-Leser fragen Sebastian Stange

Hättest du lieber einen zusätzlichen Arm, der aus deinem Nacken sprießt und 50 Euro, oder einen Arm weniger und 100 Euro?

Ich würde 1.000 Euro für einen dritten Arm bezahlen! Man stelle sich die Möglichkeiten vor ... naschen beim Zocken, krasse Kletter-Skills und endlich weniger Stress, wenn ich mir Schultern, Rücken und Po rasiere.

Wann sind die ersten Haare ausgefallen?

Hach, der gute alte Haarausfall. Das ging 2007 oder 2008 los. Es war schon hart, als meine Stamm-Friseurin unterm Schneiden plötzlich sagte: »Oh! Och schade.« Aber herrje, man kann halt absolut nix dagegen tun, außer ergebnislos sehr viel Geld zu verbrennen. Ich entschied mich irgendwann, mir eine Probeglatze zu rasieren. Und siehe da, damit lebt es sich ganz angenehm. Obendrein ist eine Glatze sehr komfortabel. Das Gefühl etwa im Bett das Kopfkissen am ganzen Schädel zu spüren ... absoluter Wahnsinn! Seitdem stressse ich mich nicht mehr. Ich sehe das Elend ja eh die meiste Zeit über nicht!

Ist Mayonnaise ein Instrument?

Gegenfrage: Wenn ich mit Mayonnaise musiziere und niemand ist da, um zuzuhören, macht sie dann ein Geräusch? Und wieso ist niemand zu meinem Mayo-Konzert gekommen?



**Nils Raettig,
Redakteur**

nils@gamestar.de

Zuletzt gelesen Einen verstörenden Fragebogen zum Thema »Zweitwohnsitzsteuer«.

Zuletzt gesehen Jede Menge schlecht sitzender T-Shirts.

Zuletzt gedacht Ich sollte mehr denken. Und endlich mit Sport anfangen.

Meine Meinung zu:

Thief Nicht wirklich schlecht, früher war's aber besser. Zumindest aus damaliger Sicht.

★★★

Hearthstone Mein Budget für In-Game-Käufe habe ich schon mit League of Legends weit genug überschritten.

★★★

DSA: Blackguards Gute Genre-Mischung, nur der Zufallsfaktor nervt etwas.

★★★★



Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Leider kein gutes Buch, sondern nur Guides zu War Thunder.

Zuletzt gesehen »Pacific Rim«, Klamauk mit Kampfrobooten – nur ohne Hirn erträglich.

Zuletzt gedacht Panzersucht in WoT und jetzt noch Flugzeuge in War Thunder – argh!

Meine Meinung zu:

Thief Das Steampunk-Setting gefällt mir, aber ich schleiche nicht (mehr) gern.

☆☆☆

Hearthstone Sehr zugänglich, aber ich spiele nicht gern Karten.

☆☆

DSA: Blackguards Ich möchte die alten DSA-Rollenspiele und irgendwie gehört der Würfelaktor einfach dazu. :-)

☆☆☆☆

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gehört Meinen Schrei, als ich aus Versehen meine Spotify-Playlist gelöscht habe.

Zuletzt gesehen Die Wallander-Verfilmungen mit Kenneth Branagh. So super!

Zuletzt gedacht Kann Square bitte Warren Spector die Thief-Lizenz schenken?

Meine Meinung zu:

Thief Der Charme ist futsch. Man hätte besser den ersten Teil in neue Grafik gepackt.

☆☆

Hearthstone Ich kann den Namen zwar nicht geschickt aussprechen, aber hey, das Ding macht ziemlich Laune.

☆☆☆☆

DSA: Blackguards DSA geht ja immer. Ich mag's – trotz der Designschnitzer.

☆☆☆☆



Florian Heider,
Redakteur

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Conjuring«. Ich fand ihn nicht sonderlich spannend, dafür lagen die Kollegen Redinger und Halley vor Angst aufeinander.

Zuletzt gehört Einen Blues-Sender, dessen Namen ich mir nicht merken kann. Super!

Zuletzt gedacht Vielleicht sollte ich den Kollegen Redinger und Halley ein Zimmer mieten.

Meine Meinung zu:

Thief Ist einfach nicht wie früher. Ich spiel lieber 'ne Runde The Dark Mod.

☆☆

Hearthstone Ich verliere bei Kartenspielen zwar immer, Laune macht's aber trotzdem.

☆☆☆☆

DSA: Blackguards Sorry, aber ich werd mit dem DSA-Universum einfach nicht warm.

☆☆

GastStars

Rüdiger Steidle

Zufällig mag Rüdiger Rundentaktik- und strategie. Und beim Wort »Hexfeld« muss er immer fast weinen vor Freude. Zufällig mag Rüdiger die Zufallselemente in der hexfeldigen Runden-taktik Blackguards aber nicht.



Jürgen Stöfel

Petra hat Jürgen auf dem Gewissen. Zumindest ist Petra durch ihre Bericht-erstattung zum allerersten Guild Wars daran schuld, dass Jürgen überhaupt erst mit den MMOs angefangen hat. Und jetzt kommt er nicht mehr davon los. Gut für uns: Jürgen hat den Kontrollbesuch zu Guild Wars 2 verfasst.



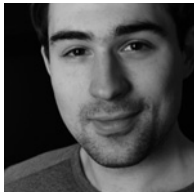
Maurice Weber

Maurice ist unsere Allzweckwaffe, wenn's um Termine geht, die wir nicht wahrnehmen können, weil wir ja arbeiten und nicht studieren wie der feine Herr Weber. Deswegen haben wir Maurice zu Focus Interactive geschickt, wo er sich für die News die kommenden Spiele des Publishers angeschaut hat.



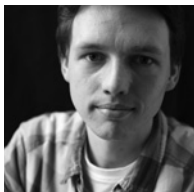
Dimitry Halley

Unsere Warnung: »Hey, das ist ein hässliches Hardcore-Spiel, da wird allein das Anfertigen der Screenshots eine Qual.« Alles vergebene Praktikantenliebe. Dimi wollte unbedingt Insurgency testen. Aktuell spielt er übrigens nur noch Dungeon Keeper auf dem Handy. Da hat er genug Zeit, sich zu entspannen. Höhö!



Christopher Reimers

Praktikanten-Neuzugang Christopher macht uns ja hin und wieder mal ein bisschen Angst. Der kann unsere Meinungskästen von vor zehn Jahren fehlerfrei zitieren. Obendrein kann er aber auch richtig gut schreiben, wie er zum Auftakt in der Early-Access-Strecke beweist.



Team



André Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gelesen Interview mit John Smedley zum MMO-Sandkasten Everquest Next. Mutig, aber als Everquest-Fan bin ich weiter skeptisch.

Zuletzt gesehen Die Serie »The Blacklist«. Absurd, unglaublich, formelhaft. Schade.

Zuletzt gedacht Ob Titanfall ohne einen Singleplayer wirklich Erfolg haben kann?

Meine Meinung zu:

Thief Durchaus nette Unterhaltung, aber letztlich lässt es mich völlig kalt.

☆☆☆

Hearthstone Ich bin kein Free2Play-Fan, aber das Spiel ist bemerkenswert ausgefeilt.

☆☆☆☆

DSA: Blackguards Von Daedalic habe ich eine deutlich bessere Story erwartet.

☆☆☆☆



Johannes Rohe,
Trainee

johannes@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die »Hornblower«-Reihe, super Vorbereitung auf den nächsten Segeltörn.

Zuletzt gesehen Olympia, Olympia und noch mehr Olympia.

Zuletzt gedacht Hoffentlich sieht keiner den Livestream auf meinem zweiten Bildschirm.

Meine Meinung zu:

Thief So wie Garrett seine Hände hält, sieht es aus, als würde ich einen Zombie spielen.

☆☆☆

Hearthstone Wenn schon Karten, dann Doppelkopf mit Freunden – dachte ich, bis ich Hearthstone probiert habe.

☆☆☆☆

DSA: Blackguards Machte auf der Gamescom noch einen besseren Eindruck.

☆☆☆☆

Jan Purruker,
Redakteur

jan@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Der Medicus« von Noah Gordon. Dürfte jetzt das siebte Mal sein. Großartig!

Zuletzt gehört »Sonny Black« von Bushido. Das Niveau sinkt, der Hörgenuss steigt.

Zuletzt gedacht An meine epischen Lilien und Apfelsinen. Viel Glück in Amerika!

Meine Meinung zu:

Thief Auch ohne Nostalgie-Bonus geh ich mit dem neuen Garrett gerne auf Raubzug.

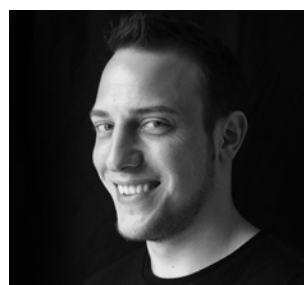
☆☆☆

Hearthstone Als es angekündigt wurde, hab ich's für einen Aprilscherz gehalten. Mittlerweile bin ich schon von der Beta süchtig.

☆☆☆☆

DSA: Blackguards Im Original war ich ein Halbgott. Virtuelles DSA reicht da nicht ran.

☆☆



Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

| Platz | Name | Sub-Genre | Publisher/Entwickler | Test in Heft | Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Leveldesign / Charaktere | KI / Teamwork | Waffen / Items | Kampfsystem | Handlung / Multiplayer-Modi |
|-------|--------------------------------|---------------------|----------------------------|--------------|---------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|--------------------------|---------------|----------------|-------------|-----------------------------|
| 1 | Crysis 3 | Ego-Shooter | Electronic Arts/Crytek | 04/13 | 92 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 8 | 9 | 8 | 10 | 7 | |
| 2 | Bioshock Infinite | Ego-Shooter | 2k Games/Irrational Games | 05/13 | 90 | 9 | 10 | 6 | 10 | 10 | 9 | 8 | 8 | 10 | 10 | |
| 3 | Assassin's Creed 4: Black Flag | Action-Adventure | Ubisoft/Ubisoft | 13/13 | 90 | 10 | 9 | 8 | 10 | 8 | 10 | 9 | 7 | 10 | 9 | |
| 4 | Darksiders 2 | Action-Adventure | THQ/Vigil Games | 10/12 | 89 | 8 | 9 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 7 | 10 | 9 | |
| 5 | Max Payne 3 | Actionspiel | Rockstar/Rockstar | 08/12 | 89 | 9 | 10 | 9 | 10 | 8 | 9 | 8 | 9 | 7 | 10 | |
| 6 | The Swapper | Action-Adventure | Facepalm/Facepalm | 08/13 | 88 | 7 | 9 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 10 | 9 | 8 | |
| 7 | Far Cry 3 | Ego-Shooter | Ubisoft/Ubisoft Montreal | 01/13 | 88 | 9 | 9 | 7 | 9 | 8 | 10 | 9 | 7 | 10 | 10 | |
| 8 | Castlevania: Lords of Shadow | Action-Adventure | Konami/Mercury Steam | 10/13 | 87 | 8 | 9 | 10 | 10 | 7 | 10 | 8 | 8 | 10 | 7 | |
| 9 | Planetside 2 | Multiplayer-Shooter | Sony Online/Sony Online | 02/13 | 87 | 9 | 8 | 7 | 9 | 9 | 10 | 8 | 10 | 10 | 7 | |
| 10 | Hitman: Absolution | Actionspiel | Square Enix/IO Interactive | 01/13 | 87 | 9 | 9 | 7 | 10 | 8 | 10 | 9 | 8 | 9 | 8 | |
| 11 | Metro: Last Light | Ego-Shooter | Deep Silver/4a Games | 07/13 | 86 | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 | 6 | 9 | 7 | 10 | 8 | |
| 12 | Borderlands 2 | Ego-Shooter | 2k Games/Gearbox | 11/12 | 86 | 8 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 10 | 7 | 9 | 8 | |
| 13 | Rayman Legends | Jump&Run | Ubisoft/Ubisoft | 11/13 | 85 | 9 | 10 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 7 | 9 | 6 | |
| 14 | Saint's Row 4 | Actionspiel | Deep Silver/Volition | 10/13 | 85 | 6 | 9 | 9 | 10 | 9 | 10 | 9 | 3 | 10 | 10 | |
| 15 | War Thunder | Action-Simulation | Gaijin Entertainment | 01/14 | 85 | 8 | 9 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 10 | 8 | 8 | |

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

| Platz | Name | Sub-Genre | Publisher/Entwickler | Test in Heft | Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Quests / Handlung | Charakterdesign / Teamwork | Kampfsystem / Dialoge | Items / Ratsel |
|-------|-------------------------------|--------------------|------------------------------|--------------|---------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|-------------------|----------------------------|-----------------------|----------------|
| 1 | Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft/ArenaNet | 11/12 | 91 | 9 | 9 | 7 | 10 | 9 | 10 | 8 | 10 | 10 | 9 |
| 2 | Goodbye Deponia | Adventure | Daedalic Entertainment | 12/13 | 91 | 9 | 10 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | 10 | 8 |
| 3 | Mass Effect 3 | Action-Rollenspiel | Electronic Arts/Bioware | 05/12 | 90 | 7 | 10 | 9 | 9 | 9 | 9 | 10 | 10 | 8 | 9 |
| 4 | Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Activision Blizzard/Blizzard | 07/12 | 89 | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 10 | 8 | 8 | 10 | 9 |
| 5 | The Witcher 2 Enhanced Ed. | Rollenspiel | Namco Bandai/CD Projekt | 06/12 | 89 | 10 | 10 | 8 | 10 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 8 |
| 6 | Risen 2: Dark Waters | Rollenspiel | Deep Silver/Piranha Bytes | 06/12 | 86 | 7 | 10 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 9 |
| 7 | Dark Souls | Action-Rollenspiel | Namco Bandai/From Software | 11/12 | 85 | 7 | 9 | 8 | 10 | 5 | 10 | 7 | 9 | 10 | 10 |
| 8 | Path of Exile | Action-Rollenspiel | Grinding Gear Games | 13/13 | 85 | 7 | 7 | 8 | 9 | 8 | 10 | 7 | 10 | 9 | 10 |
| 9 | WoW: Mists of Pandaria | Online-Rollenspiel | Activision Blizzard/Blizzard | 12/12 | 85 | 7 | 9 | 8 | 9 | 9 | 10 | 8 | 8 | 8 | 9 |
| 10 | Torchlight 2 | Action-Rollenspiel | Daedalic/Runic Games | 12/12 | 85 | 7 | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 | 7 | 10 | 9 | 9 |
| 11 | Geheimakte 3 | Adventure | Deep Silver/Animation Arts | 10/12 | 85 | 6 | 9 | 10 | 8 | 10 | 8 | 9 | 8 | 8 | 9 |
| 12 | Das Schwarze Auge: Memoria | Adventure | Daedalic Entertainment | 10/13 | 85 | 8 | 9 | 8 | 10 | 9 | 7 | 10 | 8 | 9 | 7 |
| 13 | Antichamber | Puzzlespiel | Alexander Bruce | 04/13 | 84 | 7 | 7 | 10 | 10 | 10 | 6 | 10 | 10 | 10 | 4 |
| 14 | Forced | Action-Rollenspiel | BetaDwarf | 02/14 | 84 | 8 | 8 | 7 | 9 | 8 | 9 | 8 | 10 | 10 | 7 |
| 15 | F. Fantasy 14: A Realm Reborn | Online-Rollenspiel | Square Enix/Square Enix | 11/13 | 83 | 8 | 8 | 8 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 8 | 8 |

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

| Platz | Name | Sub-Genre | Publisher/Entwickler | Test in Heft | Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Missionsdesign / Startpositionen | KI / Teamwork | Einheiten / Gebäude | Kampagne / Endlosdesign |
|-------|-------------------------------|--------------------|------------------------------|--------------|---------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|----------------------------------|---------------|---------------------|-------------------------|
| 1 | Civilization 5 Collection | Rundenstrategie | 2K/Firaxis | 01/14 | 90 | 8 | 9 | 9 | 10 | 9 | 10 | 9 | 7 | 9 | 10 |
| 2 | Company of Heroes 2 | Echtzeit-Strategie | Sega/Relic | 08/13 | 90 | 9 | 9 | 10 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 |
| 3 | Starcraft 2: Heart of the Sw. | Echtzeit-Strategie | Activision Blizzard/Blizzard | 05/13 | 87 | 8 | 10 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 |
| 4 | Dota 2 | Multipl.-Strategie | Valve/Valve | 09/13 | 86 | 8 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 | 8 |
| 5 | XCOM: Enemy Unknown | Rundenstrategie | 2k Games/Firaxis | 12/12 | 85 | 7 | 8 | 9 | 9 | 7 | 10 | 9 | 7 | 9 | 10 |
| 6 | Total War: Rome 2 | Strategiespiel | Sega/Creative Assembly | 11/13 | 85 | 10 | 9 | 8 | 8 | 7 | 10 | 10 | 4 | 10 | 9 |
| 7 | Orcs Must Die! 2 | Action-Strategie | Robot Entertainment | 10/12 | 84 | 7 | 8 | 9 | 10 | 9 | 8 | 9 | 6 | 10 | 8 |
| 8 | League of Legends | Multipl.-Strategie | Riot Games/Riot Games | 04/13 | 84 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 10 | 10 |
| 9 | The Banner Saga | Rundenstrategie | VersusEvil/Stoic | 02/14 | 83 | 8 | 8 | 7 | 10 | 9 | 8 | 7 | 8 | 9 | 9 |
| 10 | XCOM: Enemy Within | Rundenstrategie | 2K/Firaxis | 13/13 | 82 | 7 | 8 | 10 | 10 | 7 | 8 | 9 | 8 | 9 | 6 |

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

| Platz | Name | Sub-Genre | Publisher/Entwickler | Test in Heft | Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Realismus / Fahrverhalten | KI | Management / Tuning | Spielzüge / Streckendesign |
|-------|--------------------------------|------------|-------------------------|--------------|---------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|---------------------------|----|---------------------|----------------------------|
| 1 | Fifa 14 | Sportspiel | EA Sports/EA Canada | 12/13 | 91 | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 10 | 9 | 9 |
| 3 | Pro Evolution Soccer 2014 | Sportspiel | Konami/Konami Tokyo | 11/13 | 90 | 8 | 8 | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 8 | 10 |
| 4 | Trials Evolution: Gold Edition | Fun-Racer | Ubisoft/Redlynx | 06/13 | 86 | 6 | 8 | 10 | 8 | 8 | 10 | 10 | 9 | 7 | 10 |
| 5 | Dirt Showdown | Rennspiel | Codemasters/Codemasters | 07/12 | 85 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 | 8 | 8 | 8 | 7 | 9 |
| 5 | Trackmania 2 | Rennspiel | Ubisoft/Nadeo | 09/13 | 85 | 7 | 7 | 9 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 10 | 9 |

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spieles fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90 Absoluten Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)}$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

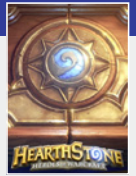
| | |
|------------|--------------|
| bis 1 Euro | Sehr gut |
| bis 2 Euro | Gut |
| bis 3 Euro | Befriedigend |
| bis 4 Euro | Ausreichend |
| bis 5 Euro | Mangelhaft |
| darüber | Ungenügend |

TERMIN 22.1.2014 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Hearthstone Heroes of Warcraft

Publisher Blizzard
Entwickler Activision Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 6 weitere
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Neue Karten könnten schneller kommen, aber die Duelle bleiben lange spannend.«

| | | |
|----------------------|-------------|---------|
| SCENARIO | realistisch | fiktiv |
| MASSSTAB | lokal | global |
| SPIELSTIL | Aufbau | Kampf |
| EINHEITEN/Individuen | | Masse |
| HANDLUNG | einfach | komplex |

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Arena (2) **SPIELTYPEN** Internet DEDICATED

SERVER Nein **SERVERVERSUCHE** Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

3 WERTUNG

Sehr gut
»Wendungsreiche und schnelle Kartenduelle mit Rangliste und sehr gutem Matchmaking. Sprechen sowohl Neulinge als auch Veteranen an.«

GRAFIK

- stimmiger Warcraft-Stil
- nette Effekte
- teils mäßig detaillierte Kartenbildchen
- faded Schlachtfelder

SOUND

- entspannte Musik
- witzige Dienersprüche
- ordentliche Soundeffekte
- Musik und Sprüche wiederholen sich sehr schnell

BALANCE

- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- keine Karte oder Klasse übermächtig
- gutes Matchmaking
- alles freispielfar
- Echtgeld bringt Zeit-, aber keine Spielvorteile

ATMOSPHÄRE

- schnelle und spannende Partien
- griffiges »Kartengefühl«
- keinerlei Story oder Inszenierung nach Tutorial

BEDIENUNG

- intuitive Mausbedienung
- übersichtliches Spielfeld
- Hilfsfunktionen für Einsteiger
- komfortable Menüs

UMFANG

- jedes Spiel anders
- Arena mit immer neuen Zufallsdecks
- fast 400 sammelbare Karten
- Kartensammeln kann sehr zah vorangehen
- wenige Spielmodi

KAMPFSYSTEM

- einfaches, aber bis ins Detail durchdachtes Regelwerk
- viele unterschiedliche Strategien
- Heldenfähigkeiten
- wendungsreiche Duelle

EINHEITEN

- jede Karte leicht verständlich
- vielfältige Kombinationsmöglichkeiten
- Orks, Nachteulen, Drachen und andere Warcraft-Bekannte

SOLO-MODUS

- solider Trainingspartner
- zwei Schwierigkeitsgrade
- KI-Gegner berechenbarer als Menschen
- Einzelspielermodus klar nebensächlich
- keine Goldbelohnung für Solisten

ENDLOSSPIEL

- Ranglisten mit regelmäßigen Neustarts
- tägliche Quests
- Erfahrungspunkte für jeden Helden
- Arena nicht ununterbrochen ohne Geld spielbar



Thief

Das Remake der Kultserie kann sich nicht entscheiden, was es eigentlich sein will - und macht am Ende weder Thief-Fans noch Action-Adventure-Liebhaber so wirklich glücklich. Von Jochen Gebauer

Genre: **Schleich-Action** Publisher: **Square Enix**

Entwickler: **Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 10/11: 85 Punkte)**

Termin: **28.2.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, sieben weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf Gamestar.de

Auf DVD: Video-Special

Es war einmal ein Remake, das machte (fast) alles richtig: Es bewahrte die Seele des Originals und gab ihm trotzdem einen modernen Spin, opferte einen Teil seiner Komplexität für eine höhere Zugänglichkeit, kitzelte bei Fans die richtigen Old-School-Nerven, ohne Neulinge im Regen stehen zu lassen. Die Rede ist von **Deus Ex: Human Revolution**, einem jener ganz wenigen Vertreter des modernen »Komm, wir rebooten einen Klassiker«-Trends, bei dem Anhänger des Originals eben nicht die Fackeln anzündeten und die Mistgabeln auspackten. Insofern ist es erstaunlich, dass derselbe Entwickler – Eidos Montreal nämlich – beim nächsten Anlauf am gleichen Unterfangen zumindest teilweise scheitert: Denn das neue **Thief** ist nicht **Thief** genug, um Fans des Originals glücklich zu machen – aber zu viel **Thief**, um sich gegen die Action-Adventure-Konkurrenz im Mainstream zu etablieren. Unterm Strich bleibt zwar ein ordentliches, ja mitunter spannendes Spiel. Aber eben auch die schleichende Erkenntnis, dass Eidos Montreal besser daran getan hätte, konsequent in eine Richtung zu entwickeln, anstatt auf sämtliche Befindlichkeiten Rücksicht zu nehmen und es am Ende niemandem so wirklich Recht zu machen.

Die Probleme beginnen schon im Prolog. Statt Garrett als Meisterdieb zu etablieren, uns also den Eindruck zu vermitteln, dass wir im Kontext der Spielwelt eine le-

bende Legende steuern, arbeiten sich die Autoren an einer neuen Nebenfigur ab: Erin. Die junge Frau war offenbar mal Garretts Protégé (eine Information, die uns das Spiel so lange vorenthält, dass wir annehmen, sie wurde zu Spielbeginn schlicht vergessen) und bildet gewissermaßen den Gegenentwurf zum Protagonisten: impulsiv, draufgängerisch, kaltblütig mordend. Der Konflikt zwischen Garrett und Erin, die zusammen ins Anwesen von Baron Northcrest einsteigen sollen, um einen sogenannten Urkraftstein zu klauen, funktioniert zwar

Kein Fisch, kein Fleisch

grundsätzlich prima, ist aber nicht zu Ende gedacht: Im weiteren Handlungsverlauf nimmt Erins Schicksal nämlich eine zentrale Rolle ein, uns allerdings lässt es völlig kalt, weil das Spiel sie buchstäblich von der ersten Minute an als unsympathische Killergöre zeichnet. Ähnlich ergeht es auch der Stadt und ihren (wenigen) Bewohnern. Wenn nach dem Ende des Prologs plötzlich und rätselhafterweise ein ganzes Jahr vergeht, bevor Garrett wieder zu sich kommt, und sich die politische Situation in der Stadt innerhalb dieses Jahres zur faschistischen Diktatur mit angedeuteter Nazi-Symbolik entwickelt hat, dann denken wir eben nicht: Wie konnte das wohl passieren? Sondern wir denken: Ach. Denn das Spiel versäumt es völlig, diese Entwicklung in irgendeiner nachvollziehbaren Weise zu inszenieren. Wir wachen auf, und es ist Drittes Reich. Da

+ Stärken

- + stimmiges Steampunk-Szenario
- + viel zu entdecken und klauen
- + unterschiedliche Lösungsansätze und Routen
- + ordentliche, schön aggressive KI

- Schwächen

- kaum echtes Thief-Feeling
- schwacher Einsatz von Soundeffekten
- leblose Spielwelt mit profillosen Figuren
- enttäuschendes Ende

Steam-Pflicht

Thief muss über die Online-Plattform Steam aktiviert werden. Einmal mit dem Steam-Account verknüpft, lässt sich das Spiel zwar offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Technik-Probleme

Unsere Testversion litt unter erheblichen technischen Problemen. So wurden Spielstände teils unbrauchbar, die Framerate brach mitunter spürbar ein, und auf manchen Systemen kam es zu hässlichen Tearing-Effekten. Außerdem ließ sich die Auflösung nicht auf allen Testrechnern anpassen, das Spiel lief trotz anderslautender Einstellungen weiterhin in Full-HD. Auch die deutsche Tonspur verursachte Probleme: Gerade in Zwischensequenzen war die Sprachausgabe oft merklich asynchron zum Bild, die Lautstärke wirkte insgesamt schlecht abgemischt und war häufig zu leise. Laut Publisher Square Enix arbeiten die Entwickler bis zum Release noch an diesen Problemen, einige davon haben sie schon während unseres Tests gelöst, etwa die kaputten Saves.

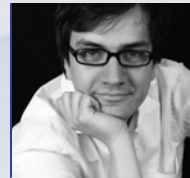
passt es ins Bild, dass Garrett seine einjährige Amnesie mit einem gleichgültigen Schulterzucken hinnimmt und weiterklaubt, als sei nichts passiert. Das enttäuscht insbesondere im Vergleich zum intensiv erzählten ersten **Thief** (in Deutschland **Dark Project** getauft), das Garrett unversehens in einen Krieg zwischen Natur und Technik hineinschlittern ließ, der den Meisterdieb sogar sein rechtes Auge kostete und so zu einer sehr persönlichen Angelegenheit wurde. Und das, obwohl Garrett anfangs eigentlich nur eines wollte: stehlen.

Womit wir beim nächsten Problem wären: Auch im neuen **Thief** soll Garrett zwar ein Meisterdieb sein, fühlt sich aber selten wie ein Meisterdieb an – sondern wie ein Kleptomane. Obwohl die Bewohner der Stadt vorgeblich bettelarm sind und keine Ahnung haben, womit sie ihre Kinder ernähren sollen, blinken an jeder Straßenecke irgendwelche Kostbarkeiten: Kerzenständer, Becher, Schachfiguren, Bilderrahmen, Tintenfässer, Scheren, Haarbürsten, Spritzen, Ohrhinge, Füllfederhalter, Handspiegel ...

schon nach zwei Stunden haben wir im Sammelsurium des Tands hoffnungslos den Überblick verloren und stecken einfach gedankenlos alles ein, was von seinem Besitzer nicht an die Wand genagelt wurde. Stimmungs- und stilvolle Tresorknack-Episoden gibt's zwar auch, aber eben nur selten.

Zwar bekommen wir vom Hehler Basso eine ganze Reihe von Nebenaufträgen, die sich meist um besonders wertvolle Objekte drehen, bloß bestehen diese Aufträge zum überwältigenden Teil daraus, dass wir zum entsprechenden Marker auf der Karte laufen und alles einstecken, was dort blinkt. Anspruchsvoll ist das also nicht, aber einen gewissen diebischen »Das kommt auch noch mit«-Spaß macht es allemal, zumal wir uns vom Beutegeld nicht nur neue Werkzeuge wie einen Schraubendreher (erlaubt das Öffnen von Lüftungsgittern und ermöglicht so alternative Routen) oder ein Messer (zum Heraustrennen von wertvollen Bildern aus ihren Rahmen) kaufen können, sondern auch Ausrüstungsgegenstände mit passiven Bonuseffekten. Die sind teilweise so teuer, dass wir uns immer wieder bei optionalen Diebestouren ertappen, bloß um endlich mehr Pfeile tragen zu dürfen oder unsere Lebensenergie zu erhöhen – hier funktioniert das Langfinger-Gefühl. Allerdings involvieren diese optionalen Raubzüge häufig lange und auf Dauer auch langweilige Wege durch eine größtenteils leblose Stadt, die noch dazu in mehrere Abschnitte nebst Ladebildschirmen unterteilt ist. Eine offene Spielwelt wird so zwar angedeutet, findet aber tatsächlich nicht statt.

Leider spielt das Klauen innerhalb der insgesamt acht Story-Kapitel nur eine Nebenrolle. Zwar gibt's auch darin haufenweise Schubladen, Schränke, Safes und Kisten, aber die gibt's in einem **Bioshock** oder **Deus Ex** ebenfalls. Damit wir uns wirklich wie ein Meisterdieb fühlen, muss das Missionsdesign dieser Rolle auch spielerisch Rechnung tragen, und das tut es bei **Thief** nur bedingt. Wenn wir in einem Kapitel beispielsweise ein überraschend kniffliges Schiebe-Puzzle



Das ist nicht Garrett

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auf Garretts Comeback habe ich mich diebisch gefreut: Endlich ein neues Thief, endlich die Fortsetzung einer meiner absoluten Lieblingsserien! Die drei Vorgänger habe ich seinerzeit wie im Rausch durchgeschlichen – inzwischen sogar je zweimal, einfach weil es viel zu lange viel zu wenig Vergleichbares gab. Entsprechend hoch war allerdings auch meine Erwartungshaltung, und entsprechend ernüchtert bin ich nun über dieses halbgare Diebesabenteuer. Ja, Thief führt mich an stimmungsvolle Schauplätze und entwickelt in seinen besten Momenten einen wunderbaren Spielfluss samt tollem Körpergefühl: Durch die Schatten huschen, Wachen niederknüppeln, Schubladen aufziehen und Tresore knacken – all das funktioniert und motiviert, all das weckt wohlige Erinnerungen ans alte Garrett-Gefühl. Auch das Erkunden und Ausräumen der Stadt macht Spaß, vor allem auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, der ist für mich in einem Schleichspiel eh Ehrensache. Und das unpassende Fokus-System habe ich einfach abgeschaltet, auch wenn mir das ein Rätsel in der Bordell-Mission erschwert hat.

Gut, Kleinigkeit. Viel schwerer wiegt, dass Thief in zwei Paradedisziplinen versagt, die die ersten beiden Serienteile ausgezeichnet haben: die Sandbox und der Sound. Für mich bestand der Reiz an Thief immer darin, dass ich mir in den Sandkasten-Levels eigene Wege suchen musste, Dächer erklimmen, Wachen umschleichen – und all das mit begrenzten Ressourcen. Damals habe ich minutenlang überlegt, ob ich nun tatsächlich meine Seilpfeile mit Weihwasser zur kurzfristigen Anti-Zombie-Geheimwaffe tunen oder doch lieber zum Löschen von Fackeln aufsparen soll. Manchmal blitzt dieses Grübelflair, dieses Abwägen zwischen unterschiedlichen Vorgehensweisen auch im neuen Thief durch, vor allem in den späteren Levels. Meist aber ist der Schleichpfad offensichtlich, zumal mir der übermächtige Husch-Move das Pirschen radikal erleichtert. Noch dazu gibt mir das Spiel nicht nur vor, wo ich Seilpfeile hinschießen kann, sondern auch wo ich klettern und springen (!) darf – liebes Eidos Montreal, da fühle ich mich als Spieler entmündigt! Und dann spielt auch noch der Sound eine unerhört unwichtige Rolle. Da kann ich direkt hinter einem Wächter vom Dach springen – keine Reaktion. Unterschiedlich laute Oberflächen – kaum wahrnehmbar, es macht höchstens einen Unterschied, ob ich renne oder gehe. Für eine Serie, in der ich früher millimeterweise nachgemessen habe, wohin ich Moospfeile schießen muss, um mit möglichst wenig Pfeilverbrauch möglichst große Flächen abzudecken, für eine solche Serie ist das ein absoluter Rückschritt.

So fühlt sich das neue Thief wesentlich geradliniger, »casualisierter« an als seine Vorgänger, kurzum: nicht mehr wie ein echtes Thief. Ich freue mich zwar, dass angesichts des Call-of-Duty-Stumpfsinns überhaupt noch Schleichspiele entwickelt werden, hier jedoch wäre sehr viel mehr drin gewesen.

Facken lassen sich mit **Wasserpfeilen** aus der Distanz ausknipsen. Haben wir aber auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nie wirklich benötigt.



Was wurde aus ...?

Die frühen Teile der **Thief**-Reihe genießen Kultstatus. Und zwar deshalb, weil sie atmosphärisch grandios inszeniert und für damalige Verhältnisse geradezu unverkennbar komplex waren. Die folgenden fünf **Thief**-Elemente fehlen uns im Remake deshalb besonders schmerzhaft.

Bodenbeläge



Früher machte es einen erheblichen Unterschied, ob wir über Teppich (leise) oder **Stein** (laut) liefen. Jetzt ist es einfach egal.

Moospfeile



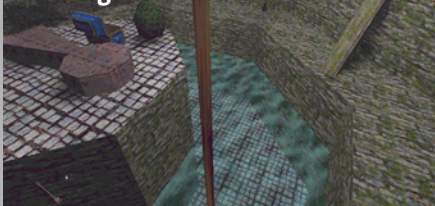
War ein Bodenbelag mal zu laut, dann durften (ja mussten!) wir ihn mit seltenen **Moospfeilen** leisetretter-tauglich machen.

Sandbox-Level



Die weitläufigen **Sandbox-Level** der frühen Thief-Spiele sind weitgehend linearen, modular aufgebauten Missionen gewichen.

Diebesgefühl



Dicke **Klunker** waren tatsächlich selten. Und wenn wir sie gefunden haben, dann fühlten wir uns wirklich wie ein Meisterdieb.

Stephen Russell



Die englische **Originalstimme** von Garrett fehlt. Grund: Stephen Russell sei für Motion-Capturing-Stunts nicht geeignet gewesen.

Mit der **Fokus-Ansicht** werden nicht nur alle Beutestücke hervorgehoben, sondern auch Besonderheiten wie Fallen.



lösen oder in einer Nebenmission die Kombination eines Safes anhand von gefundenen Dokumenten tatsächlich ausknobeln müssen, dann fühlt sich das so befriedigend an, dass wir uns unweigerlich fragen, warum das Spiel solche Mittel nicht konsequenter und vor allem öfter einsetzt. In diesen Momenten blitzt das potenzielle Genie von **Thief** auf: Wie viel mehr, fragen wir uns, wäre möglich gewesen, wenn Eidos Montreal den Mut gehabt hätte, mit den ausgetretenen Action-Adventure-Strukturen zu brechen. Vielfach nämlich schleichen wir in den Missionen einfach von Zielpunkt zu Zielpunkt, die meisten Einsätze könnten haargenau so auch aus **Dishonored** stammen.

Tatsächlich fühlt sich **Thief** phasenweise wie eine um viele Spezialfähigkeiten erleichterte Variante von **Dishonored** an. Das muss dem Spiel freilich nicht zum Nachteil gereichen, denn **Dishonored** entfaltete einen schönen Spielfluss, den **Thief** in seinen besten Momenten ebenfalls erreicht. Gerade das schlängelnde Huschen von Schatten zu Schatten gefällt uns ausgezeichnet, weil es einen wunderbaren, beinahe melodischen »Flow« entwickelt. Wenn wir mit einem Druck auf die Leertaste elegant aus dem Dunkeln huschen, einer ahnungslosen Wache den Knüppel über den Schädel ziehen und ebenso elegant wieder hinter einer Kiste verschwinden, bevor ihr Kollege um die Ecke biegt, dann ist das zwar streng genommen kein klassisches **Thief**-Element, setzt das Konzept vom »lautlosen Geist« aber trotzdem wunderbar um. Ähnlich wie die Teleportieren-Fähigkeit von **Dishonored** macht dieses Husch-Manöver allerdings viele vermeintlich knifflige Situationen auch erheblich zu einfach, denn wir können hell erleuchtete Bereiche – etwa zwischen zwei Säulen – so schnell »überhuschen«, dass uns die Wachen nicht mal auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bemerken. Ergebnis: Wir können sie in der Regel nacheinander ausknipsen. Das liegt zum Teil auch am sehr modularen und kleinteiligen Aufbau der Levels – und dem Umstand, dass wir nur an vorgegebenen Stellen klettern oder Seil-

pfeile verschießen dürfen. Besonders die Seilpfeile bleiben in den Story-Missionen sträflich ungenutzt, denn ganz freie Sandbox-Abschnitte sind selten, meist schalten wir einfach alle Gegner aus und plündern

Das kommt auch noch mit

anschließend gefahrlos die Umgebung, bevor wir ins nächste Stockwerk oder den nächsten Abschnitt wechseln, wo das gleiche Spiel von vorne beginnt. Wer die ersten beiden Serienteile gespielt hat, kann da nur müde lächeln. Denn darin konnte und musste sich Garrett fast immer seinen eige-

Wo ist Garrett?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass Thief spielerisch einen Spagat hinlegen würde, der das Spiel fast auseinanderbrechen lässt, hatte ich ja schon geahnt. Womit ich allerdings nicht gerechnet hatte, ist die Sache mit Garrett. Kann sich noch jemand erinnern, wie großartig, wie einzigartig der Originalheld von 1998 war? Die Monologe, die er in den Zwischensequenzen führte, ließen ihn zu einem greifbaren und nachvollziehbaren Charakter werden. Ein Sympathieträger, mit dem ich nur zu gerne durch die Häuser schlich. Jetzt werde ich mit einer blassen, fast schon farblosen Figur konfrontiert, der es sogar egal ist, dass sie ein Jahr ihres Lebens verloren hat. Wie soll ich mich damit identifizieren?

Natürlich wird das verschwundene Jahr später thematisiert, aber ohne dass es Garrett irgendwie emotional mitzunehmen scheint. Und so bleibt mir meine Spielfigur auch auf der erzählerischen Ebene egal. Ich rege mich stattdessen über diese Schludrigkeit im Drehbuch auf, die mir das vorenthält, was ich abseits aller Mechanik an den alten Thief-Spielen am wichtigsten und besten fand: Garrett!

nen Weg durch die wunderbar offenen Sandkasten-Levels suchen, hier mal einen Seilpfeil in einen Holzbalken jagen, da mal einen schmalen Schattenstreifen entlang pirschen, dort mal per Wasserpfeil eine ungünstig platzierte Fackel löschen. Wir erinnern nur an die Kathedrale und die Ruinenstadt aus dem ersten **Dark Project** oder den Mechanisten-Turm aus dem zweiten, Levels, in denen uns schon allein die Suche nach dem perfekten Schleichpfad zahlreiche graue Haare gekostet hat. An diese Schauplatz-Klassiker reicht das neue **Thief** mit seinem weitgehend linearen Design nicht mal ansatzweise heran. Beispielsweise haben wir im Test selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad keinen einzigen Wasserpfeil verbraucht, weil der Weg durch die Schatten immer offensichtlich und das Leertasten-Huschen zu nützlich war.

Immerhin ist die KI schön aggressiv, sucht nach einem Alarm recht lange nach uns und haut Garrett mit wenigen Schlägen aus den Stiefeln – jedenfalls im Rudel, gegen einen einzigen Gegner hat Garrett dank Ausweichfunktion leichtes Spiel. **Thief**-Profis sollten deshalb unbedingt auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad loslegen oder – besser noch – in den umfangreichen Optionen ihren eigenen Schwierigkeitsgrad definieren. HUD-Elemente ausschalten? Kein Problem. Das unter Fans umstrittene Fokus-System deaktivieren? Kleinigkeit. Kostspieligere Upgrades? Selbstredend. Individuelle Para-



Der Einsatz von Garretts **Händen** ist wunderbar plastisch umgesetzt, fühlt sich mit dem Vibrationsfeedback eines Gamepads aber deutlich besser an.

meter wie »Wenn wir entdeckt werden, ist die Mission gescheitert« festlegen? Geht ebenfalls – und motiviert Schleichfreunde sehr. Einerseits sind so viele Einstellungsmöglichkeiten sehr löblich und dürften gerne Schule machen. Andererseits können sie nicht kaschieren, dass das Spiel alleine durch sein modulares Leveldesign und seine Checkpoint-Natur fundamental auf ein Mainstream-Publikum zugeschnitten ist. Viele der verfügbaren Optionen machen **Thief** nicht wirklich schwieriger – bloß unkomfortabler. Unverständlich übrigens: Der

Schwierigkeitsgrad lässt sich ausschließlich vor Spielbeginn einstellen, im laufenden Spiel dürfen wir ihn also nicht mehr ändern. Im Gegensatz zu den ersten Serienteilen regelt der Schwierigkeitsgrad zudem nicht mehr, wie viel Goldbeute Garrett anhäufen und welche besonderen Artefakte er sich schnappen soll. Letztere gibt's zwar noch, sie bringen aber nur eine höhere Goldbezahlung und stehen anschließend als hübsche, aber spielerisch nutzlose Vitruineware in Garretts Glockenturm-Unterschlupf herum. Damit entfällt auch ein Teil der Motiva-

GameStar 01/14

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Überbaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z87 G45 GAMING
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 50,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.199,-
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾



Serienveteranen kennen das bereits: Im weiteren Spielverlauf treffen wir auch auf **solche** ... ach, das verraten wir jetzt nicht.

tion, wirklich auch noch den letzten Level-Winkel zu durchstöbern, nachdem man das eigentliche Missionsziel erfüllt hat.

Weil wir gerade beim Fokus-System waren: Darüber wurde im Vorfeld viel geschrieben

und hitzig diskutiert. Was man sich eigentlich hätte schenken können, denn es spielt eine bemerkenswert unwichtige Rolle. Wenn wir es benutzt haben, dann eigentlich bloß aus Komfortgründen. Schließlich werden bei aktivierter Fokussicht alle Beutestücke und –

Orte blau hervorgehoben, was das restlose Ausräumen der Levels spürbar beschleunigt. Die dezidierten Fokus-Fähigkeiten wiederum, also etwa die Zeitverlangsamung beim Knacken von Schlössern oder eine optische Anzeige von Schrittgeräuschen, haben wir schlicht nie benötigt, Puristen stellen das ganze Feature ohnehin aus. Kaufen dürfen wir diese Skills übrigens zwischen den Einsätzen bei einem NPC, und spätestens hier wird deutlich, dass die ursprünglich geplante Erfahrungspunkte-mechanik nach massiven Fanprotesten wieder gestrichen wurde. Klar: Würden wir fürs Umhauen eines Gegners mit Erfahrungspunkten belohnt (wie noch vor einem Jahr vorgesehen), dann würde sich das irgendwie nicht nach **Thief** anfühlen. Aber das kleptomaneische Einsacken von Haarbürsten zum Einkauf von geisterhaften Fokus-Fähigkeiten fühlt sich eben auch nicht nach **Thief** an – und motiviert längst nicht so sehr wie das ein Erfahrungspunktesystem à la **Deus Ex** getan hätte. An dieser Stelle spürt man die Kompromissnatur von **Thief** erneut schmerzhaft – und wünscht sich, Eidos Mon-



Thief enttäuscht

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich bin davon überzeugt, dass Thief ursprünglich mal ein Deus Ex im Steampunk-Szenario werden sollte. Die Überreste jedenfalls sind vorhanden, eine offensichtlich auf Erfahrungspunkte ausgelegte Fokus-Mechanik, Ausrüstungsgegenstände mit passiven Boni, optionale Missionsziele, modulare Levels, etliche Nebenaufgaben. Und ich bin aufrichtig davon überzeugt, dass das ein sehr gutes Spiel geworden wäre; kein »echtes« Thief wahrscheinlich, aber ein Spiel, das ich gerne gespielt hätte. Man kann es den Fans freilich nicht krummnehmen, dass sie gegen Teile dieses Konzepts Sturm gelaufen sind – würden sie fundamentale Änderungen an »ihrem« Spiel begrüßen, wären sie ja keine Fans. Aber ich muss nüchtern festhalten, dass die eiligen Änderungen der letzten Monate nicht zu einem besseren Resultat geführt haben, im Gegenteil.

Es ist immer noch kein echtes Thief – aber jetzt ist es eben auch kein herausragendes Action-Adventure (mehr). Unterm Strich macht mir das ebenfalls nicht perfekte Dishonored spürbar mehr Spaß, weil ich dort mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Vorgehensweisen experimentieren kann. Bei Thief hingegen nutze ich in den oft linearen Levels immer wieder die gleichen Taktiken. Das soll nicht bedeuten, dass ich keinen Spaß gehabt hätte – den hatte ich. Und es soll nicht bedeuten, dass es ein schlechtes Spiel wäre – das ist es nicht. Aber wenn ich darüber nachdenke, was Thief hätte sein können, wenn es bloß den Mut gehabt hätte, etwas sein zu wollen, dann ärgere ich mich. Die Neuinterpretation eines geschätzten Klassikers kann nur funktionieren, wenn man im Zweifelsfall den Mumm besitzt, die Fans auch mal vor den Kopf zu stoßen. Peter Jackson kann ein Liedchen davon singen. Thief auch. Bloß kein so erfolgreiches.



Spielwelt

Die namenlose Stadt ist atmosphärisch hübsch in Szene gesetzt, bleibt aber weitgehend leblos. Dass trotz der vermeintlichen Armut der Bewohner überall herrenlose Kostbarkeiten blinken, drückt auf die Atmosphäre.

Story

Die spannende Prämisse (wie hat sich die Stadt innerhalb eines Jahres so kolossal verändert?) bleibt rätselhaft nebensächlich, die Wendungen sind teils vorhersehbar und das Ende diffus. Der Grusel-Level in der Mitte ist spannend.

Hauptcharakter

Zu Beginn wirkt Garrett noch seltsam blass, aber das ändert sich im weiteren Spielverlauf spürbar. Der Meisterdieb hat seine besten Momente, wenn er die politischen Ambitionen seiner Widersacher mit Zynismus entwarfet.

Freiheit

Klettern und Springen ist nur an fest vorgegebenen Stellen möglich, auch Seilpfeile dürfen ausschließlich dort verschossen werden, wo die Leveldesigner das gerade vorgesehen haben. Dafür ist die Stadt weitgehend frei begehbar.

KI

Geht grundsätzlich schön aggressiv vor, sucht nach einem Alarm lange nach Garrett und reagiert auf gelöschte Fackeln oder geöffnete Türen. Ist mit Höhenunterschieden tendenziell überfordert und manchmal betriebsblind.

Spielwelt

Dunwall ist zwar technisch nicht auf der Höhe der Zeit, macht das aber durch ein tolles Artdesign wieder wett. Die Welt steckt voller faszinierender Einfälle, das Spiel macht daraus insgesamt aber zu wenig. Trotzdem knapper Sieger.

Story

Endet ebenfalls enttäuschend, lässt im direkten Vergleich aber längst nicht so viele Fragen unbeantwortet. Mit der kleinen Emily existiert außerdem ein sympathischer Story-Anker, der auch emotional funktioniert.

Hauptcharakter

Als konsequent stummer Protagonist bleibt Corvo über die gesamte Spielzeit hinweg austauschbar und entwickelt nie eine eigene Persönlichkeit. Selbst persönliche Motive wie seine Beziehung zu Emily werden nur angedeutet.

Freiheit

Zwischen den Story-Einsätzen gibt's zwar wenig zu erforschen, dafür laden die Level förmlich zum Experimentieren ein, gerade die vielen Fähigkeiten (Teleportieren, Zeitanhalten) liefern immer wieder neue Wege oder Möglichkeiten.

KI

Agiert ebenfalls aggressiv, neigt aber insbesondere an den tödlichen Lichtwänden zum spektakulären Selbstmord. Kommt mit Höhenunterschieden überhaupt nicht klar, nimmt aber immerhin Reißaus, wenn sie unterlegen ist.



trete hätte den Mumm gehabt, konsequent in eine Richtung zu entwickeln: entweder Hardcore-**Thief** oder Mainstream-Action-Adventure. Zumal es innerhalb der Missionen optionale Ziele wie »nicht entdecken lassen« oder »alle Beutestücke stehlen« gibt, die förmlich nach einem Erfahrungspunktebonus schreien – jetzt aber bloß Extra-Gold abwerfen, was weder Sinn ergibt noch nachhaltig zur Erfüllung motiviert.

Bis hierhin hätten wir **Thief** qualitativ in die Liga von **Dishonored** eingeordnet, ein gutes, aber eben nicht sehr gutes Action-Adventure mit Schwächen in der formelhaften Story und latent übermächtigen Schleich-Fähigkeiten. Aber, oje, der Sound. Mal abgesehen davon, dass der Publisher Square Enix bei der deutschen Dialog-Regie geschlampt hat und die prinzipiell ordentlichen deutschen Sprecher bisweilen absurden Quatsch von sich geben (so begrüßt uns beispielsweise ein Straßenhändler mit den Worten: »Geh nachsehen« – eine zumindest interessante Übersetzung von »Take a look«), war die Sprachausgabe in der von uns getesteten Version miserabel abgemischt, häufig um mehrere Sekunden asynchron zum Bild und mitunter so leise, dass wir auf Untertitel zurückgreifen mussten. Schlimmer noch: Spielerisch ist es völlig unerheblich, ob wir nun auf Teppich oder Stein laufen – oder nach einem Sprung aus drei Metern Höhe genau hinter einer Wache landen, die merkt davon nämlich nichts. Eine Serie, die das Dolby-Surround-System einst zum Pflichtkauf machte und alleine über Soundeffekte mehr Atmosphäre transportierte als andere Spiele in halbstündigen Rensensequenzen, hat mehr Liebe zur akustischen Untermalung verdient als diese leblose Kulisse. Wenn in manchen Levels gut sichtbare Glasscherben über den Boden verteilt sind, damit auch ja nur Trottler oder Kurzsichtige auf die Idee kommen, dort langzulaufen, dann spricht das Bände über den spielerischen Anspruch eines auf den Massenmarkt ausgerichteten Schleichspiels.

Deutlich besser gelungen ist hingegen die Grafik, auch wenn es auf manchen Testsystemen zu rätselhaften Framerate-Einbrüchen kam und sich die Auflösung nicht immer umstellen ließ (siehe Kasten). Das Art design der Stadt wirkt durchdacht, die sanften Steampunk-Einflüsse harmonisieren prima mit dem allgegenwärtigen London-Flair, nur gelegentlich stören schwache Texturen oder grobe Partikel-Effekte das stimmige Gesamtbild. Richtig gut umgesetzt sind übrigens Garretts Hände: Wenn wir beispielsweise eine Kiste greifen, ein Schloss knacken oder mit den Fingern nach einem versteckten Schalter tasten, dann wirkt die gesamte Haptik wunderbar plastisch. Leider geht die Immersion mit Maus- und Tastatur zumindest teilweise flöten, weil es naturgemäß kein Vibrationsfeedback gibt und unsere Testversion auch keine akustischen Hinweise (etwa ein Klicken an der richtigen Stelle) lieferte. Ansonsten geht die Bedienung völlig in Ordnung, auch wenn wir uns ein stimmig-volleres Inventar statt der sterilen Kacheln im Windows 8-Stil gewünscht hätten und uns nicht einleuchtet, warum wir die Maus auf der Karte nicht frei bewegen dürfen – und die Navigation dort auch noch invertiert ist. Viel schlimmer wiegt nämlich die teils dürrtge Regie der eigentlich hübsch gerenderten Zwischensequenzen. Was in manchen Szenen unfreiwillig komisch wirkt, wird beim unsinnigen Finale zum so wahrscheinlich nicht geplanten »Hä?«-Moment. Noch immer fragen wir uns, ob die Autoren einmal zu oft **Bioshock: Infinite** gespielt haben, irgendein Zwischenschnitt einfach vergessen wurde oder ein erklärender Story-DLC schon in der Warteschleife kreist. **Thief** hinterlässt uns so, wie es uns begrüßt hat: unbefriedigend. Dazwischen steckt ein ordentliches, manchmal aufrichtig spaßiges Spiel, das so viel

Ein beinahe melodioser Spielfluss

mehr hätte sein können, als es letztlich ist. Ein echtes **Thief** zum Beispiel. Oder ein **Deus Ex** in Steampunk. So ist es von beidem ein bisschen. Und nichts davon richtig. JG

TERMIN 28.2.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

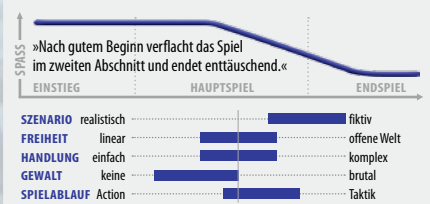
Thief

Schleich-Action

Publisher Eidos Montreal
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

gelungenes Zusammenspiel von Licht und Schatten + gute Texturen + stimmiges Art design + technisch nicht auf der Höhe + teils starkes Tearing + schwache Partikel-Effekte

8/10

SOUND

treibende Musik + gute deutsche Sprecher ... aber schwache Übersetzung + Soundeffekte spielen nahezu keine spielerische Rolle + schlecht abgemischt und oft asynchron

6/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + viele optionale Einstellmöglichkeiten + belohnt umsichtiges Vorgehen + übermächtiges Schattenhuschen

8/10

ATMOSPHERE

stimmiges Szenario + gut umgesetzte Hände + Huschen im Schatten fühlt sich prima an + kein Meisterdieb-Feeling + Welt bleibt leblos + Zwischenfilme oft schlecht inszeniert

8/10

BEDIENUNG

schneller Wechsel der Ausrüstungsgegenstände + freies Speichern + geht flott von der Hand + hässliches Kachel-Inventar im Windows-8-Look

9/10

UMFANG

solide Spieldauer + viel zu entdecken + guter Wiederspielwert + viele optionale Aufgaben ... + die aber meist nach Schema F ablaufen

9/10

LEVELDESIGN

unterschiedliche Lösungsansätze + alternative Routen + Kämpfe lassen sich konsequent vermeiden + Wasser- und Seilpfeile selten nötig + keine echten Sandbox-Missionen

8/10

KI

reagiert größtenteils nachvollziehbar + sucht aggressiv + entzündet gelöschte Fackeln wieder + ist mit Höhenunterschieden komplett überfordert

8/10

WAFFEN & EXTRAS

gutes Arsenal an Spezialpfeilen + viele Upgrades + neue Fokus-Fähigkeiten lassen sich freischalten ... + sind aber kaum nötig + Fokus- und Upgrade-System wirkt aufgesetzt

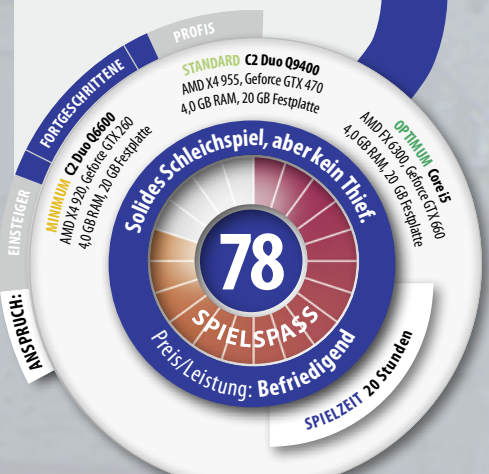
8/10

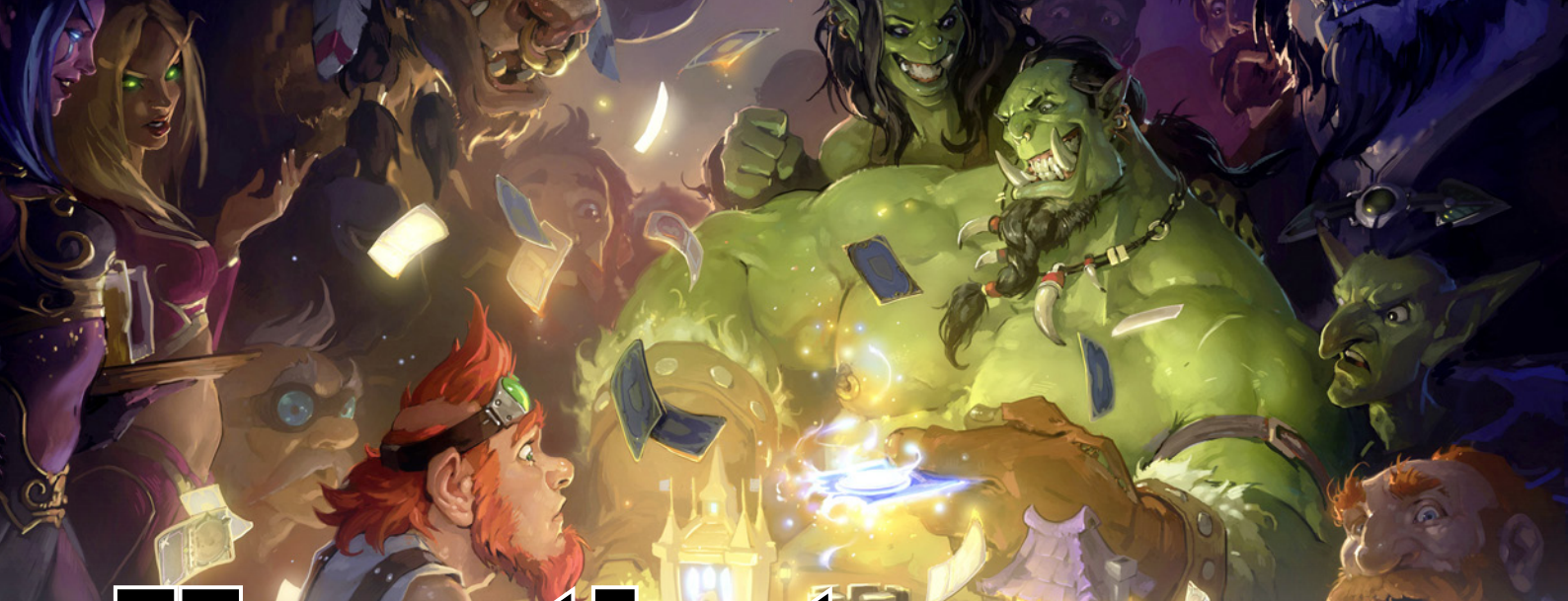
HANDLUNG

einige Wendungen + spannende Prämisse + greift viele Motive der Klassiker auf + insgesamt sehr vorhersehbar + schwaches, unsinniges Ende

7/10

Das **Inventar** im Windows-8-Kacheldesign wirkt ziemlich lieblos, ist aber übersichtlich und unaufdringlich.





Hearthstone

Der offene Betatest läuft, höchste Zeit für den Test! Denn das Warcraft-Kartenspiel ist ein Fest für Neulinge wie Veteranen – in Minuten erlernt, nach Wochen noch überraschend. Von Maurice Weber

Genre: **Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Heart of the Swarm, GS 05/13: 87 Punkte)**
Termin: **22.1.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Englisch, 6 weitere** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

➕ Stärken

- + einfaches, aber bis ins Detail durchdachtes Regelwerk
- + vielfältige Strategien
- + schnelle, kurzweilige Partien

⊖ Schwächen

- wenige Spielmodi
- mäßige KI-Kontrahenten

Es war das Blizzard-Spiel, das niemand haben wollte. Kein Wunder, denn **Hearthstone: Heroes of Warcraft** bricht mit der Tradition des Studios: kein Blockbuster-Bombast, keine Fortsetzung einer geliebten Spiesaga, sondern Sammelkarten-Duelle für zwischen – das sollte alles sein? Noch dazu markiert das Kartenspiel Blizzards Free2Play-Debüt, da überrascht es kaum, dass viele alte Fans die Ankündigung eher kritisch beäugten. Doch als Mitte 2013 die geschlossene Beta begann, fluteten die Teilnehmer Youtube, Twitch & Co. mit Videos – und siehe da, das flotte Fantasy-Skat sah unterhaltsam aus. Schlagartig merkte jeder halbwegs kartenaffine Spieler, dass da eine Pokerperle heranreifen könnte. Im Januar hat Blizzard

nun endlich die Karten auf den Tisch gelegt und das Tor zum offenen Betatest aufgestoßen. **Hearthstone** ist zwar offiziell immer noch nicht fertig, aber für jedermann frei verfügbar, außerdem kann man bereits echtes Geld ausgeben. Und wir klären folgerichtig, ob sich das überhaupt lohnt.

Hearthstone macht aus seinen Vorbildern kein Geheimnis und mischt munter Ideen aus Sammelkartenspielen von **Magic** bis **Yu-Gi-Oh**. Zwei Spieler (oder ein Spieler und ein mäßig kluger KI-Rivale) treten mit selbstgebauten Kartendecks gegeneinander an und ziehen alle Register, um die 30 Lebenspunkte des jeweils anderen schnellstmöglich auf null zu prügeln. Dazu schleudern sie sich abwechselnd Zauber um die Ohren und hetzen sich Diener auf den Hals. Jede Runde ziehen wir eine zufällige neue Karte aus unserem Deck-Stapel; um sie auszuspielen, mausen wir sie einfach von unserer Hand aufs Feld. Zauber lösen sich dort auf und geben ihre Wirkung frei, etwa einen Feuersturm oder einen heiligen Segen. Diener hingegen schla-

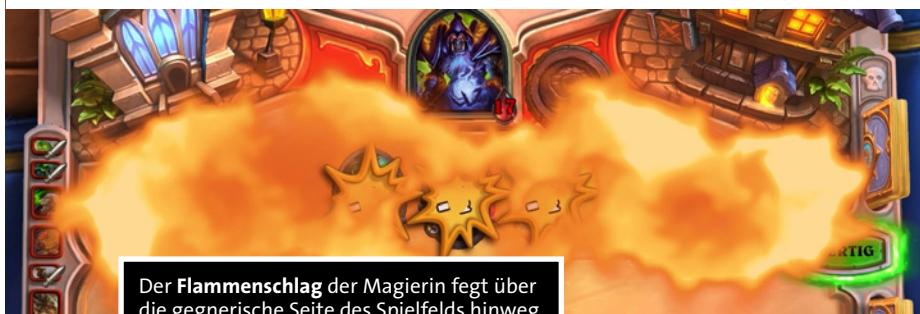
gen als steinerne Spielmarken wuchtig auf den Tisch. Einmal pro Zug erteilen wir Angriffsbefehle – einfach einen Pfeil von unserem Schergen zum Feind ziehen, schon krachen die Steine mit Schmackes ineinander. So bemüht sich Blizzard durchaus erfolgreich, den Karten ein schön griffiges Spielgefühl zu verleihen, auch wenn die Duelle nicht weltbewegend spektakulär ausfallen.

Leicht zu lernen, schwer zu meistern

Dank des einfachen Regelwerks finden sich beim Monster-Mau-Mau auch Sammelkarten-Abstinenzler schnell zurecht. Beispielsweise dürfen wir unser Angriffsziel jederzeit frei wählen, ohne auf feste Angriffswege oder Ähnliches achten zu müssen. Nur wenn gegnerische Diener mit dem »Spott«-Talent auf dem Feld hocken, müssen wir die zuerst wegklopfen. Klingt nicht gerade fordernd, trotzdem will jeder Angriff wohlüberlegt



Unsere **Sammlung** können wir unter anderem nach Manakosten sortieren oder nach Namen oder Effekten durchsuchen.



Der **Flammenschlag** der Magierin fegt über die gegnerische Seite des Spielfelds hinweg.

Krieger: Garrosh Höllschrei schützt seiner Lebensenergie mit zusätzlichen Rüstungspunkten.

Magier: Jaina schleudert Feuerbälle, friert Feinde ein und beschwört Illusionen.

Hexenmeister: Gul'Dans Dämonen bringen unheilige Schlagkraft aufs Feld, verlangen aber ein Opfer.

Schamane: Thrall pflanzt zufällige Totems mit nützlichen Effekten aufs Schlachtfeld.

Schurke: Valeeras Karten werden stärker, wenn wir im selben Zug mehrere ausspielen.

Priester: Anduin Wrynn heilt eigene Diener und räumt feindliche per Gedankenkontrolle ab.

Druide: Malfurion Sturmgrimm kann per Gestaltwandlung selbst in die Schlacht eingreifen.

Paladin: Uther Lichtbringer ruft Rekruten in die Schlacht und verfügt über Stärkungszauber.

Jäger: Rexxar hetzt sein Bestienrudel auf den Feind, viele Viecher stärken sich untereinander.

sein: Solange keine Spott-Verteidiger dabei sind, könnten wir sogar direkt auf unseren Gegenspieler losgehen. Wenn wir ihn nicht schnell genug erledigen, stampft er jedoch selbst eine überwältigende Armee aus dem Boden. Also doch lieber erst mal die feindlichen Schergen ausschalten? Auch das fordert seinen Preis – jeder Diener hat nämlich nicht nur einen Angriffswert, sondern auch begrenzte Lebenspunkte; und wer attackiert wird, würgt dem Angreifer immer einen Gegenschlag rein. So entbrennt ein packendes Ringen um die Vorherrschaft, in dem jeder Zug das Schlachtenglück herumreißen kann.

An manchen Stellen opfert **Hearthstone** aber auch strategische Tiefe, beim Ressourcensammeln etwa. Fürs Ausspielen von Karten zahlen wir Mana, jeden Zug füllen sich verbrauchte Zauberkristalle wieder auf, und wir bekommen automatisch einen weiteren dazu. Das ginge komplexer. Anders als bei **Magic** dürfen wir auch nicht während des gegnerischen Zuges mit Spontanzaubern dazwischenfunken. Das höchste der Gefühle sind verdeckt ausgespielte Geheimniskarten, die dann zum Beispiel beim nächsten gegnerischen Angriff automatisch ein Verteidigungsmonster beschwören, das den Schaden auf sich zieht. Das einfache Regelwerk entfaltet allerdings auch Vorteile: Jeder Zug geht angenehm flott über die Bühne, kaum eine Partie dauert länger als zehn Minuten. Trotzdem besteht noch jede Menge Raum für taktische Winkelzüge. Denn die an sich schnell erklärten Karten lassen sich vielfältig kombinieren. Der Gurabashi-Berserker etwa schlägt erst mal schwachbrüstig zu, bekommt aber mehr und mehr Angriffskraft, wenn er Schaden einsteckt. Darüber freuen wir uns besonders als Priester – jedes Deck wird nämlich von einem Helden geführt, der einmal pro Zug eine besondere Fähigkeit wirken kann, und beim Priester ist das ein Heilzauber. Damit flicken wir unseren Berserker nach jeder Prügelei wieder zusammen, seinen stetig wachsenden Angriffsbonus behält er trotzdem. Magier hingegen können ihren eigenen Berser-

ker mit Feuerbällen beharken, um seine Schlagkraft schneller hochzutreiben.

Womit wir bei einem zentralen Aspekt wären: der Wahl des richtigen Helden. Passend zu den neun Ursprungsklassen von **World of Warcraft** stehen in **Hearthstone** neun Recken bereit, vom Paladin bis zum Schamanen. Jeder bringt 25 exklusive Karten mit, der Hexenmeister etwa gebietet über mächtige Dämonen, die allerdings bei ihrer Beschwörung Tribut in Form von Lebenspunkten oder an-

deren Karten verlangen. Klassenspezifische Attacken kombinieren wir mit 157 allgemeinen, die jedem Weltenretter offenstehen. Die Decks fallen in **Hearthstone** dabei vergleichsweise klein aus: Gerade mal 30 Karten passen rein, jede einzelne höchstens zweimal. Das macht die Bastelei knifflig und interessant, mögliche Strategien gibt's jede Menge. Kontrollieren wir als Magier das Schlachtfeld mit Frostzauber? Überrennen wir den Feind als Jäger mit unserem Bestienrudel? Das Zusammenspiel aus klasseneigenen und allge-



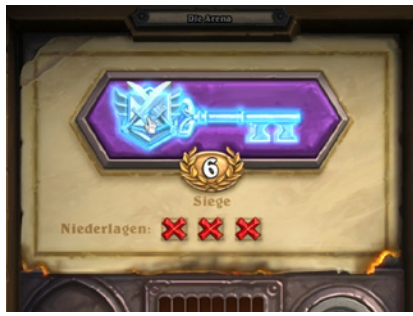
- 1 Unser Held ist der **Druide**. Mit seinem Spezialtalent »Gestaltwandlung« könnten wir für diesen Zug einen Angriffspunkt und dauerhaft einen Rüstungspunkt gewinnen, um selbst auf dem Schlachtfeld einzugreifen.
- 2 Unter dem Heldenbild sehen wir unsere **Handkarten**, jeden Zug ziehen wir eine zufällige neue aus unserem Deck.
- 3 Drei unserer **Manakristalle** haben wir diesen Zug bereits verbraucht, um einen Diener auszuspielen, nächste Runde werden sie sich alle wieder auffüllen. Außerdem kriegen wir jede Runde automatisch einen neuen dazu bis zur Obergrenze von 10.

- 4 Diese **Dienerin** haben wir in diesem Zug ausgespielt, sie darf noch nicht angreifen.
- 5 Auf unserer Seite des **Spielfelds** warten unsere Diener auf Befehle. Die linke Zahl unter dem Bild zeigt ihre Angriffskraft, die rechte ihre verbleibenden Lebenspunkte.
- 6 Wir müssen zuerst den »Spott«-Diener (erkennbar am **Schildrahmen**) ausschalten.
- 7 Unserem Helden gegenüber sehen wir den feindlichen **Priester**, seine Handkarten, Lebenspunkte und Manakristalle.
- 8 Am linken **Spielfeldrand** werden die jüngsten Aktionen beider Spieler aufgeführt.

Die Arena



In der Arena basteln wir ein **Deck** aus zufälligen Karten: Schritt für Schritt werden uns immer drei davon zur Wahl gestellt, wir müssen uns für eine entscheiden, bis wir unseren 30er-Stapel beisammen haben.



Nach drei Niederlagen ist der Spaß vorbei, aber mit jedem Sieg werten wir unseren **Belohnungsschlüssel** weiter auf. Am Ende schalten wir damit wertvollere Schätze frei, je besser wir uns geschlagen haben.

meinen Karten ist der große Trumpf von **Hearthstone**, selbst Veteranen können stets neue Spielweisen austüfteln – klasse!

Zum Beginn stellen wir unsere Decks aus einer robusten Startsammlung zusammen, die interessanteren Karten ziehen wir jedoch erst später aus Kartenpaketen, deren Inhalt das Spiel auswürfelt. Wir wissen vorher also nicht, was wir bekommen. Ein Zufallspäckchen kostet 100 Goldmünzen. Die verdienen wir durch gewonnene Spiele, drei Siege bringen aber gerade mal lausige zehn Klimperstücke. Dazu gibt's auch noch täglich eine Quest im Wert von mindestens 40 Münzen, zum Beispiel sollen wir zwei Spiele als Priester gewinnen oder 100 Schaden austeilen. Wer die Aufgaben fleißig erfüllt, kann sich alle zwei Tage ein neues Kartenpaket leisten. Eigentlich recht ordentlich, sonderlich ergiebig fallen die Zufallspacks aber nicht aus: Jedes enthält fünf Karten, meist vier gewöhnliche und nur eine der höheren Wertstufen selten, episch oder legendär. Unerwünschte Karten dürfen wir nicht mit anderen Spielern tauschen (Buh, Blizzard!), aber immerhin zu

Staub zerstampfen. Daraus stellen wir dann gezielt unsere Wunschkarten her, müssen aber vier seltene Karten opfern, um eine einzelne gleichwertige anzufertigen. Der Ausbau der Sammlung ist damit keineswegs unerträglich langsam, kann sich aber doch zäh anfühlen. Es sei denn, wir legen echtes Geld auf den Tisch, zwei Kartenpakete sind nämlich auch für 2,69 Euro zu haben. Fairerweise dürfen wir selbst für echtes Geld nicht gezielt bestimmte Karten kaufen. So haben zahlende Kunden zwar einen klaren Zeitvorteil, sind dank der Zufallspakete aber genauso auf ihr Glück angewiesen. Und selbst die

Tausche Tauschmarkt gegen Crafting

seltensten Karten garantieren kein starkes Deck, die Drachenfürstin Ysera lässt sich mit der Magier-Grundausrüstung genauso in ein Schaf verwandeln wie schwächere Diener.

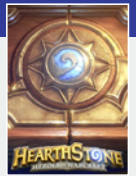
Gleiche Zufallschancen für alle gelten in der Arena, die 150 Goldmünzen oder 1,79 Euro Eintritt kostet. Zumindest die Goldgebühr lohnt sich, denn hier wartet eine packende Herausforderung: Unseren Helden und unser Kartendeck basteln wir schrittweise aus immer drei zufälligen Auswahlmöglichkeiten – ohne zu wissen, welche Karten uns als Nächstes vorgesetzt werden. Unser Werk führen wir dann so lange gegen die Zufallsdecks anderer Spieler ins Feld, bis wir drei Niederlagen kassiert haben und rausfliegen. Unsere Arena-Karten verlieren wir dann zwar, aber je mehr Siege wir errungen haben, desto großzügiger fällt unsere Belohnung in Form von Kartenpaketen, Crafting-Staub und Gold aus. Die Münzen reichen jedoch selten, um direkt einen neuen Anlauf zu starten. Das frustriert nicht nur, weil die Arena einen enormen Suchtfaktor entfaltet, sondern auch, weil **Hearthstone** ohnehin sehr spärliche Spielmodi bietet. Abseits der Arena und der normalen Duelle (wahlweise um Ranglisteplätze) gibt's nur noch Trainingsmatches gegen die solide KI. Immerhin plant Blizzard einen Abenteuermodus, in dem wir uns neue Karten im Kampf gegen Bossgegner verdienen. Maurice Weber / GR

TERMIN 22.1.2014 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Hearthstone
Heroes of Warcraft

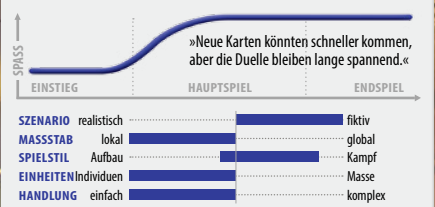
Strategiespiel

Publisher Blizzard
Entwickler Activision Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 6 weitere
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Anmeldung

GENRE-CHECK

STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Arena (2) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Wendungsreiche und schnelle Kartenduelle mit Rangliste und sehr gutem Matchmaking. Sprechen sowohl Neulinge als auch Veteranen an.«

GRAFIK

- + stimmiger Warcraft-Stil + nette Effekte
- teils mäßig detaillierte Kartenbildchen
- fade Schlachtfelder

SOUND

- + entspannte Musik + witzige Dienersprüche
- + ordentliche Soundeffekte
- Musik und Sprüche wiederholen sich sehr schnell

BALANCE

- + leicht zu lernen, schwer zu meistern + keine Karte oder Klasse übermächtig + gutes Matchmaking + alles freispielbar
- + Echtgeld bringt Zeit-, aber keine Spielvorteile

ATMOSPHERE

- + schnelle und spannende Partien
- + griffiges »Kartengefühl«
- keinerlei Story oder Inszenierung nach Tutorial

BEDienung

- + intuitive Mausbedienung + übersichtliches Spielfeld
- + Hilfsfunktionen für Einsteiger
- + komfortable Menüs

UMFANG

- + jedes Spiel anders + Arena mit immer neuen Zufallsdecks
- + fast 400 sammelbare Karten + Kartensammeln kann sehr zäh vorangehen
- wenige Spielmodi

KAMPFSYSTEM

- + einfaches, aber bis ins Detail durchdachtes Regelwerk
- + viele unterschiedliche Strategien + Heldenfähigkeiten
- + wendungsreiche Duelle

EINHEITEN

- + jede Karte leicht verständlich
- + vielfältige Kombinationsmöglichkeiten
- + Orks, Nachtelfen, Drachen und andere Warcraft-Bekannte

SOLO-MODUS

- + solider Trainingspartner + zwei Schwierigkeitsgrade
- KI-Gegner berechenbarer als Menschen
- Einzelspielermodus klar nebensächlich
- keine Goldbelohnung für Solisten

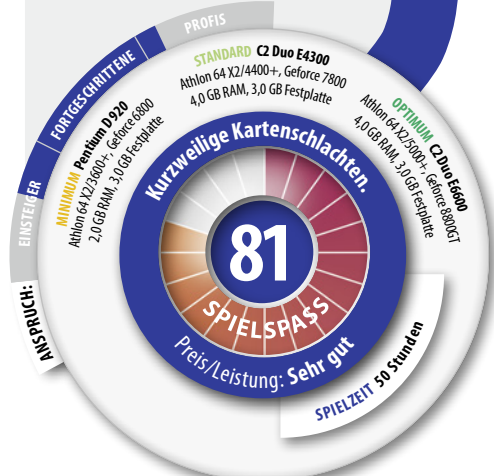
ENDLOSSPIEL

- + Ranglisten mit regelmäßigen Neustarts
- + tägliche Quests + Erfahrungspunkte für jeden Helden
- Arena nicht ununterbrochen ohne Geld spielbar

Einfach
faszinierend

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hearthstone weiß genau, was es sein will: ein flottes und kurzweiliges Kartenspiel, mit dem sowohl Einsteiger als auch Experten ihren Spaß haben können. Und das gelingt mit Bravour. Das Spiel ist zwar nicht ganz so komplex oder umfangreich wie manch anderer Genrevertreter, im Vergleich zu den fünf Manafaben eines Magic: The Gathering finde ich das automatische Ressourcensammeln zum Beispiel schon etwas leicht. Aber hinter der Einfachheit steckt Methode: Anfänger haben die Regeln schon nach wenigen Runden begriffen, Gelegenheitsspieler können immer mal wieder zwischendurch eine schnelle Partie einlegen, und für Experten verbergen sich hinter der grundlegend simplen Spielmechanik auch nach zahllosen Spielen noch neue Strategien. Wer sich also auch nur entfernt mit Sammelkartenspielen anfreunden kann, sollte Hearthstone eine Chance geben.



NEUE VIDEOGAME- ROMANE VON PANINI

Der erste
offizielle Roman
zum Game-
Welterfolg von
Electronic Arts

BATTLEFIELD 4



© 2014 Electronic Arts, Inc. All Rights Reserved.

BATTLEFIELD4: Countdown
ISBN 978-3-8332-2862-9

BORDERLANDS™



Der Auftakt zu
einer spannenden
Romanreihe zum
SF-Rollenspiel
von GEARBOX.



BORDERLANDS
Band 1:
Psychoterror
ISBN 978-3-8332-2758-5

Außerdem erhältlich:
Borderlands Comicband 1:
Der Ursprung
ISBN 978-3-86201-647-1

© 2014 Gearbox Software LLC. All Rights Reserved.

DER ERSTE OFFIZIELLE ROMAN ZUM NEUEN ACTION-GAME X: REBIRTH



X REBIRTH:
Plutarch Rising
Von Helge T. Kautz
ISBN 978-3-8332-2703-5

**AB MAI 2014
IM BUCHHANDEL
ERHÄLTlich**

EGOSOFT
www.egosoft.com

© EGOSOFT. Alle Rechte vorbehalten.

Im Buchhandel erhältlich!
Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

FANTASTISCHE BÜCHER ZUM GAME-BESTSELLER

DIABLO



NEU

DIABLO III: STURM DES LICHTS

Roman, gebundene Ausgabe
€ 19,99, ISBN 978-3-8332-2860-5



NEU

DIABLO III: DIE TYRAEL-CHRONIK

Roman, gebundene Ausgabe
€ 39,90, ISBN 978-3-8332-2829-2

BEREITS IM BUCH- HANDEL ERHÄLTlich:



DIABLO III: DER ORDEN

Roman, gebundene Ausgabe
€ 19,95, ISBN 978-3-8332-2438-6



DIABLO III: HELDEN UND HÖLLEN

Kurzgeschichten aus dem Diablo-Universum
€ 12,95, ISBN 978-3-8332-2550-5



DIABLO III: DIE CAIN- CHRONIK

Gebundene Ausgabe
€ 29,95,
ISBN 978-3-8332-2389-1



© 2014 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

PANINI BOOKS
www.paninicomics.de

Castlevania Lords of Shadow 2

Die Schattenlords lassen dem friedlich schlummernden Dracula keine Ruhe: In einem düsteren Zukunftsszenario muss sich der wiedererwachte Vampir mit Satansjüngern und Kampfmaschinen herumschlagen. Von Kai Schmidt

Genre: Action-Adventure Publisher: Konami Entwickler: Mercury Steam (Castlevania: Lords of Shadow, GS 10/13: 87 Punkte)
Termin: 27.2.2014 Spieler: einer Sprache: Englisch, deutsche Texte Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Draußen ist Freiheit« trällern die Hupfdohlen des Musicals **Tanz der Vampire**, und obwohl's da eher um die Flucht vor Dracula geht, kann auch dem Vampirfürsten persönlich ein bisschen Freilandhaltung nicht schaden. Ergo steht in **Castlevania: Lords of Shadow 2** im Gegensatz zum Vorgänger kein lineares Geprügel mehr an, sondern eine Reise durch das relativ frei begehbare Schloss Castlevania samt angeschlossener Stadt. Nur ein Schauplatz? Ist das nicht ein bisschen wenig? Keine Angst: Da im Verlauf der Geschichte um die Wiederkehr Satans und die Selbstfindung des in den Vampir Dracula ver-

wandelt Gabriel Belmont eine komplette Großstadt auf den Grundmauern der mittelalterlichen Feste erbaut wurde, gilt es schon einige (thematisch abwechslungsreiche) Kilometer abzulaufen. Zudem ver-

pelt sich die Spielfläche dank des Einsatzes zweier Zeitebenen, bevor es dem Beelzebub an den Kragen gehen kann, muss Dracula (also der Spieler) in der Vergangenheit nämlich erst einmal ordentlich aufrüsten. Während seines langen Schlafs sind ihm einige der Fähigkeiten und Waffen abhanden gekommen, die eigentlich zum Standardrepertoire eines ordentlichen Monsterkillers gehören. Dazu zählen vor allem das Leere-Schwert und die Chaos-Krallen, aber auch der gern genutzte Vampir-Taschenspielertrick, sich in eine Nebelwolke zu verwandeln. Ohne diese Fähigkeiten und Ausrüstungsstücke landet der Obervampir immer wieder in Sackgassen. Hört sich vertraut an? Durchaus möglich, falls Sie sich mit Klassikern auskennen: **Lords of Shadow 2** greift das von Fans liebevoll »Metroidvania« getaufte Spielprinzip des Konsolenklassikers **Castlevania: Symphony of the Night** auf. Ähnlich wie in **Darksiders** muss die Hauptfigur im Kampf gegen Bossgegner Fertigkeiten erringen, um an versperrten Stellen der verschachtelt aufgebauten Welt weiterzukommen. In **Lords of Shadow 2** führt das zu ausgedehnten Trips in die Vergangenheitsversion des Schlosses, wo Dracula gegen Monster wie Medusa antreten muss.

Steam-Pflicht

Castlevania: Lords of Shadow 2 ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Um in die andere Zeitebene zu wechseln, ruft der Vampir einen mysteriösen Wolf herbei, der ihn durch den Zeitkorridor geleitet. Oder spielt sich das bloß in seinem Kopf ab? Sind die Bossgegner imaginäre Blockaden, die Dracula nacheinander überwinden muss, um zu seinem alten Selbst zurückzufinden? Und was ist mit der mysteriös über den Boden suppenden, sprechenden Blutpfütze, die ihn im Schloss festhalten will? Das verraten wir an dieser Stelle natürlich nicht, denn die bizarr-spannende Handlung um Satansdiener und Draculas totale Erinnerung sollte jeder selbst erleben.

Die interessanteste Story bringt aber natürlich nichts, wenn die Spielmechanik Schrott ist. Das grundlegende Kampfsystem ori-

+ Stärken

- + gelungenes Kampfsystem
- + zwei Zeitebenen
- + vielfältige Levels

- Schwächen

- schwache Grafikqualität
- etwas wirre Geschichte

wandelten Gabriel Belmont eine komplette Großstadt auf den Grundmauern der mittelalterlichen Feste erbaut wurde, gilt es schon einige (thematisch abwechslungsreiche) Kilometer abzulaufen. Zudem verdop-



Bosskämpfe gegen mythische Kreaturen gehören bei einem Castlevania-Spiel selbstverständlich zum guten Ton.

Zeitportale

Im Spiel kann Dracula zwischen den **Zeitebenen** wechseln, sobald er ein entsprechendes Portal findet. ① Hier ruft er mit Hilfe seines magischen Wolfsamuletts ② einen mysteriösen Wolf herbei ③, der ihn durch den Zeittunnel begleitet und auf der anderen Seite absetzt. ④



entiert sich deutlich am Vorgänger. So schnetzelt und peitscht sich Dracula also mit leichten und starken Hieben durch Monsterhorden, setzt zu Kombos an und kontert gegnerische Angriffe. Gabriels Standardwaffe ist die Peitsche, die er nicht nur für gezielte Hiebe einsetzt, sondern auch umherwirbeln kann, damit mehrere Gegner gleichzeitig ihr Fett abkriegen. Mit einem speziellen Angriff peitscht er die Monster gerne auch in die Höhe, springt hinterher und bearbeitet sie mit Luftkombos.

Draculas totale Erinnerung

Wie im ersten Teil gibt es wieder zwei Arten von Zaubern: Leere-Magie für das Leere-Schwert und Chaos-Magie für die Chaos-Krallen. Das Leere-Schwert ist nicht nur eine schneidige Klinge, sondern versorgt seinen Benutzer im Kampf mit frischer Lebensenergie; mit jedem gelandeten Hieb füllt sich Draculas Gesundheitsleiste ein kleines Stückchen. Außerdem kann das Schwert ein

Eisprojektil abfeuern, mit dem wir zum Beispiel Wasserfälle einfrieren, um daran hochzuklettern, oder brennende Gasleitungen verschließen. Die Chaos-Krallen sind in erster Linie dazu gedacht, Schilde und Panzerungen zu zerstören: Immer wieder tauchen Gegner auf, die Draculas Hiebe unbeeindruckt abblocken. Da hilft nur der magische Vorschlaghammer, der die Schilde der Feinde zuerst rot glühen und schließlich zerbersten lässt. Als Zweitfunktion verschießen die Chaos-Krallen einen Feuerball, mit dem wir bestimmte Objekte zur Explosion bringen und etwa Plattformen herunterfallen lassen. Die beiden magischen Waffen sind (wie übrigens die Peitsche auch) im Tausch gegen Erfahrungspunkte mit neuen Kombos und Spezialangriffen aufrüstbar.

Damit die Klinge und die Handschuhe nicht ihren Dienst versagen, muss die Magieleiste stets gut gefüllt sein. Dazu müssen wir aber zunächst etwas Arbeit investieren: Mit unseren Kombos füllen wir eine Energieleiste, die sich jedoch sofort entleert, wenn wir von einem Gegner erwisch werden. Ist die Komboleiste aber erst einmal gefüllt, hinterlassen Feinde nach jedem unserer Hiebe Orbs, die wir durch einen Druck auf die jeweiligen Tasten in Leere- bzw. Chaos-Energie umwandeln und einsaugen. Im späte-

Deutsche Version



Auch wenn Dracula mitunter etwas ruppiger zu Werke geht, ist die **deutsche Version** ungekürzt.

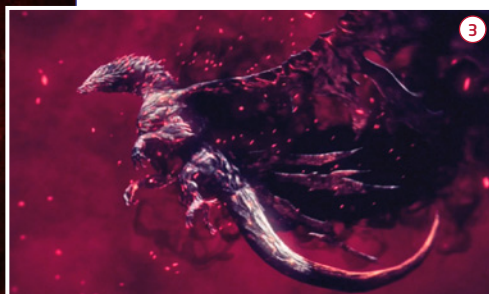
Die deutsche Version von **Castlevania: Lords of Shadow 2** ist trotz einiger Splattereffekte ungeschnitten. Wie beim Vorgänger zeigte sich die USK gnädig und zückte ihre 16er-Plakette. Eine deutsche Vertonation hat sich Konami allerdings gespart: In den Zwischensequenzen lauschen Sie den (deutsch untertitelten) Stimmen von hochkarätigen englischen Sprechern wie Robert Carlyle, Patrick Stewart und Jason Isaacs.

Knobeleinlagen wie diese sind eher selten: Wir müssen mit der steuerbaren Plattform den richtigen Weg finden.



Der Drache

Dracul bedeutet Drache – entsprechend ist es nur logisch, dass Dracula sich im Spiel mittels eines Talismans ① in einen wütenden **Drachen** verwandeln kann ②, um im Sturzflug Feuer zu spucken ③ und seine Gegner auszuradieren ④.



Collector's Edition



Besonders interessant an der **Collector's Edition**: das Artbook.

Parallel zur Standardversion erscheint auch eine Sammlerausgabe von **Castlevania: Lords of Shadow 2**. In der sogenannten »Dracula's Tomb Premium Edition« finden Fans neben dem Spiel im blutroten Steelbook drei Figuren (Zobek, Victor Belmont und Zobeks Lieutenant) und ein Artbook sowie einen Download-Code für alternative Dracula-Skins. Verpackt ist die knapp 110 Euro teure Collector's Edition in einer schicken, an das Design des Spiels angelehnten »Gruf-Box«.

ren Spielverlauf zwingt uns das immer wieder dazu, schwächere Feinde von der Gruppe wegzulocken und gefahrlos plattzumachen, um unsere magischen Kräfte aufzufüllen. Alternativ gibt es einige Tränke, die wir uns hinter die Binde kippen, um die Magieleisten aufzufüllen oder unsere Lebensenergie zu erneuern. Besonders im Kampf mit den teils riesigen Bossgegnern sollte Dracula immer einen guten Vorrat an magischen Tränken im Gepäck haben, denn die Biester hauen schon auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad ordentlich zu. Bis zum Beispiel die dreiköpfige Medusa besiegt ist, vergießt unser vampirischer Held einiges an Lebenssaft. Hier heißt es abwägen: Setzen wir unsere Leere-Klinge ein, um durch erfolgreich gelandete Treffer zu genesen, oder sparen wir uns die magische Energie auf und stürzen schnell einen Trank hinunter? Die Magie des Schwertes brauchen wir nämlich an Schlüsselstellen des Kampfes, um die Pranke des Monsters am Boden festzufrieren, seinen Arm hinaufzuklettern und in einem Quick-Time-Event einen der hässlichen Köpfe abzuschlagen.

Ah! Das böse Wort: Quick-Time-Event oder QTE. Schon der Vorgänger machte regen Gebrauch von den verhassten Reaktions-tests, und auch **Lords of Shadow 2** streut die Knöpfchendrücke fleißig in den Spielablauf ein. So müssen wir bei Finishern

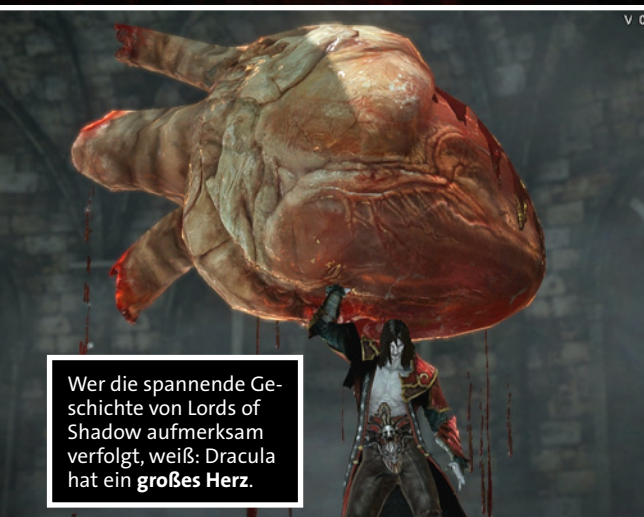
an geschwächten Monstern nur um des QTEs Willen im richtigen Moment eine beliebige Taste drücken oder besiegen Bosse während furios inszenierter Zwischensequenzen – von denen wir nichts mitkriegen, weil wir uns darauf konzentrieren, rechtzeitig aufs Knöpfchen zu drücken. Das nervt mit zunehmender Spieldauer gewaltig! Dachte sich wohl auch Konami, denn im Optionsmenü findet man die Möglichkeit, ganz ohne QTEs zu spielen. Die entsprechen-

den geskripteten Szenen und Zwischensequenzen gibt es dann immer noch – aber wir müssen nichts tun,

um sie zu gewinnen, sondern können einfach die Wucht des Moments genießen, wenn Dracula zum Beispiel im Kampf mit einem Monster durch die Luft saust, sein Schwert zückt und die Bestie von oben nach unten aufschlitzt. Wer den Vorgänger mitsamt seiner penetranten QTEs gespielt hat, weiß: Hier hat Konami richtig entschieden.

Gelegentlich wechseln wir vom Prügel- in den Schleicheinsatz. Immer wenn Räume von bulligen Cyborgs in roter Rüstung bewacht werden, versagt uns das Spiel sämtliche Angriffsmöglichkeiten. Werden wir entdeckt, gibt es keine Möglichkeit, dem gegnerischen Feuer zu entgehen. Da können wir auch gleich ins Optionsmenü wechseln und den letzten Checkpoint laden. Zum Glück findet Dracula bei solchen Gelegen-

Vom Prügel- in den Schleicheinsatz



Wer die spannende Geschichte von **Lords of Shadow** aufmerksam verfolgt, weiß: Dracula hat ein **großes Herz**.



Die traditionelle **Castlevania-Peitsche** kann Gabriel herumwirbeln, um mehrere Gegner gleichzeitig zu erwischen.

An Schattenportalen kann Dracula sich in eine Ratte verwandeln, um durch Luftschächte zu kriechen.

setzung: Die Atmosphäre ist nicht zuletzt dank des phänomenalen Soundtracks enorm dicht. Zwar mutet die Grafikqualität mit ihren stellenweise matschigen Texturen etwa so altmodisch an wie der mittelalterlich gewandete Dracula, doch das Art-Design und die kunstvolle Architektur des Schlosses sind fantastisch. Überdies wird die zu Beginn etwas wirr anmutende Geschichte noch richtig spannend. Zwar werden nicht alle Handlungsstränge befriedigend aufgelöst, und Draculas innere Zerrissenheit könnte etwas ausführlicher behandelt werden, doch die knapp 20 Spielstunden, die man investieren muss, um alles gesehen zu haben, sind keine vergeudete Zeit. Wer einen Forscherdrang hat, vergisst die eigentliche Handlung sogar schnell mal für ein paar Stunden, um etwa die gerade neu erworbene Fähigkeit bei der ausgedehnten Suche nach Power-Ups und Geheimnissen

einzusetzen. Allerdings raten wir dabei dringend zu einem vernünftigen Gamepad, denn die Steuerung per Maus und Tastatur fällt erschreckend sperrig aus. **KS**

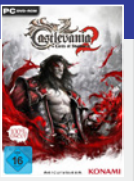
TERMIN 27.2.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Castlevania Lords of Shadow 2

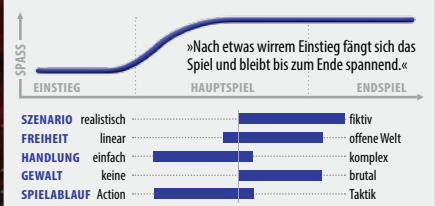
Publisher Mercury Steam
Entwickler Konami
Sprache Englisch, deutsche Texte
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

Action-Adventure



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



GRAFIK

- tolles und konsequentes Art-Design
- ansehnliche Effekte
- teils kluge Objekte
- matschige Texturen

SOUND

- fantastischer Soundtrack
- gute englische Sprecher
- gelungene Geräuschkulisse
- wichtige Kampfgeräusche

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- fair gesetzte Rücksetzpunkte
- unbesiegbare Wachen in den Stealth-Abschnitten

ATMOSPHERE

- abwechslungsreiche Gebiete
- abschaltbare Quick-Time-Events
- stets passende Musikuntermalung
- wunderschöne Gruselschloss-Panoramen

BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung
- freie Kamera
- nur ein Speicherstand
- sperrige Tastatur-Steuerung
- Kämpfe gelegentlich etwas unübersichtlich

UMFANG

- riesige Spielwelt
- zwei Zeitebenen
- viele versteckte Extras
- freischaltbare Herausforderungen

LEVELDESIGN

- frei begehbare Welt
- abwechslungsreiche Gebiete
- clevere Fähigkeiten-Rätsel, die zum Erforschen einladen
- furchtbare Stealth-Abschnitte

KI

- generell zurechnungsfähig
- manche Gegner erfordern spezielle Taktiken
- unberechenbare Gegner in Stealth-Abschnitten
- Monster sind stellenweise strohdumm

WAFFEN & EXTRAS

- erweiterbare Kombos und Fähigkeiten
- mächtige Drachenverwandlung
- magische Items
- Leere- und Chaosmagie

HANDLUNG

- um Emotionen bemühte Handlung
- clevere Einbindung eines parallelen Zeitabschnitts
- sehr wirre Erzählung
- Dracula bleibt charakterlich sehr blass



heiten eigentlich immer ein Schattenportal in der Nähe: Hier kann er sich in eine Ratte verwandeln, um Gegner zu umgehen oder durch Lüftungsschächte zu flitzen. Gelegentlich müssen wir auch unsere merkwürdigerweise nur hier verfügbaren Körperübernahme-Zauberkräfte einsetzen, um hinterrücks in einen Wächter zu schlüpfen und einen Retinascanner zu bedienen. Zu mindest zum Beginn der Story ist es durchaus nachvollziehbar, dass die Wächter unbezwingbar sind – schließlich ist Dracula geschwächt und muss sein Arsenal erst noch zurückerobern. Doch warum auch der voll ausgestattete Fürst der Finsternis keine Chance gegen die rot gepanzerten Ungetüme haben soll, will uns nicht so ganz in den Kopf. Es ist schließlich nicht so, dass Dracula bis dahin nicht Hundertschaften von Dämonen und sogar riesige Bossgegner oder bis an die Mikrochips bewaffnete Kampfmaschinen zerbröselt hätte. Logik hin, Logik her ... wenn ein Spielelement funktioniert, nehmen wir es natürlich gerne mit. Doch die Stealth-Einlagen sind überraschend dilettantisch umgesetzt und wollen so gar nicht zum Rest von **Lords of Shadow 2** passen. Im Gegenteil nehmen sie sogar deutlich Tempo aus dem Spiel – wir haben im Test jedenfalls immer genervt die Augen verdreht, wenn es wieder einmal so weit war.

Von den Schleicheinlagen einmal abgesehen, ist **Castlevania: Lords of Shadow 2** eine spielerisch und erzählerisch gelungene Fort-



Erforschen top, Schleichen flop

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Nein, ganz an den Vorgänger kommt Lords of Shadow 2 nicht heran. Trotzdem hatte ich bis zum (etwas enttäuschenden) Ende eine Menge Spaß in Castlevania und habe auch schon das »New Game +« begonnen, bei dem ich direkt mit allen erworbenen Fähigkeiten einsteige. Etwas Frust war aber ebenfalls dabei, denn so gut die Stealth-Einlagen auch gemeint sind – sie funktionieren ums Verrecken nicht und reißen das Spiel unnötig runter. Daran will ich mich aber gar nicht weiter aufhängen, denn das restliche Spielerlebnis ist für mich als Fan des »Metroidvania«-Prinzips ein Volltreffer. Genau wie in Darksiders funktioniert die Mischung aus freiem Erforschen und Prüfgeln bestens – genau das habe ich im ersten Teil schmerzlich vermisst. Dafür fehlt mir in Lords of Shadow 2 die straff-spektakuläre Inszenierung des Vorgängers. Zwar gibt es hier ebenfalls einige wirklich tolle Momente, doch vermisste ich eben das Sahnehäubchen. Nun ja, man kann eben nicht alles haben. Nicht mal als Vampirfürst.

Die unterirdisch schlechten Schleicheinlagen fallen gegenüber dem Rest des Spiels deutlich ab.

Endgegner wie dieser **Naga-Boss** sind richtig harte Brocken und benötigen mitunter mehrere Anläufe.



Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, Formationen innerhalb der Party gibt es allerdings nicht.



Might and Magic 10 Legacy

Das Comeback der legendären Rollenspiel-Serie kann sich zwar nicht sehen lassen. Aber spielen schon. Von Jochen Gebauer

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment (Might & Magic Heroes 6: Shades of Darkness, Test auf GameStar.de: 81 Punkte)**
Termin: **23.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **25 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Vornweg: **Might and Magic 10: Legacy** ist ein gelungenes Retro-Rollenspiel, eine liebenswerte und überraschend knifflige Hommage an die Klassiker der frühen 90er-Jahre mit ihren Kachelfeldern und gruppenbasierten Rundenkämpfen aus der Ego-Perspektive. Wer seine Kindheit mit **Might and Magic 3-5**, **Wizardry 7** oder **Eye of the Beholder** vertrödelte hat, der wird mehr als einmal wehmütig seufzen, dass früher eben doch alles besser war – oder wenigstens manches. Bei allem Retro-Charme muss man allerdings konstatieren, dass **Might and Magic 10** die spielerische Klasse dieser großen Vorbilder nie ganz erreicht. Käufer der Deluxe-Edition (siehe Kasten) bekommen mit der beiliegenden Vollversion von **Might and Magic 6** nicht nur eine nette Dreingabe, sondern das zwar

bedeutend hässlichere, aber auch größere, komplexere und insgesamt bessere Rollenspiel.

Was nicht bedeuten soll, dass **Might and Magic 10** ein kurzes Vergnügen wäre, ganz im Gegenteil. Für den ersten Durchgang auf dem normalen Schwierigkeitsgrad haben wir rund 30 Stunden benötigt – das

ist anscheinlich. Zumal dieser normale Schwierigkeitsgrad in vielen modernen Spielen vermutlich unter der Bezeichnung »Hardcore« firmieren würde, weil die Gegner ungewöhnlich taff sind, verhältnismäßig viel Schaden anrichten und sich allenthalben nur mit einem umsichtigen Vorgehen ausknipsen lassen – wie in den guten alten Zeiten eben. Leider trägt das eigentlich wunderbar komplexe Klassen- und Skillssystem dem knackigen Anspruch nur teilweise Rechnung, denn gerade in den ersten Stunden erweisen sich einige Fähigkeiten oder Zaubersprüche als fürchterlich nutzlos, während andere geradezu unverzichtbar sind. Wer sich bei der Charaktererschaffung etwa auf den Fernkampf einschießt und anschließend fleißig das Bogenschießen steigert, macht sich das Rundenkampf-Leben zur Hölle, weil Bögen gegen Feuer- oder Eiszauber überhaupt kein Land sehen. Wer wiederum einen (oder noch besser: zwei) lichtmagisch-begabte Charaktere in seiner vierköpfigen Gruppe hat, genießt durch die »Magische Rüstung« quasi einen integrierten Cheat-Modus. Mit diesem Zauberspruch wird nämlich eine große Schadensmenge automatisch absorbiert, was anfangs selbst die sonst sehr schwierigen Bosskämpfe zum Kinderspiel macht – einfach jede Runde die »Magische Rüstung« erneuern und gefahrlos draufhauen. Generell erscheinen uns Magier zumindest latent übermächtig. Außerdem gibt es im Gegensatz zu den alten Serienteilen keine Formation innerhalb der Party. Wir können unsere Magier also nicht in der zweiten Reihe parken, um ihren erlittenen Scha-

den zu minimieren. Entsprechend unwichtig werden stramme Nahkämpfer als »Tanks«.

Trotz solcher Balancing-Probleme entwickelt **Might and Magic 10** einen wunderbaren Spielfluss, dem zwar die ganz großen Wow-Momente abgehen, der im Gegenzug aber auch nahezu keine Durchhänger erleidet,



Früher war alles besser

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamstar.de

Die Might-and-Magic-Reihe gehört zum Inventar meiner Jugend. Entsprechend begeistert habe ich auch diesen zehnten Teil gespielt, stundenlang mit unterschiedlichen Party-Zusammenstellungen experimentiert, Skill-Kombinationen ausprobiert und wieder verworfen, beim Blick auf die Uhr entgeistert festgestellt, dass Zeit tatsächlich ein sehr dehnbarer Begriff ist – besonders um vier Uhr morgens. Bei aller Retro-Begeisterung muss ich nüchtern aber feststellen: So gut wie die früheren Serienteile (mit Ausnahme des scheußlichen Might and Magic 9) ist Legacy einfach nicht. Gegen das der Deluxe-Edition beiliegende Might and Magic 6 beispielsweise wirkt es wie eine Light-Auflage. Und selbst im über 20 Jahre alten Might and Magic 3 (das als Inspiration für dieses Remake diente) steckt noch ein Tick mehr Komplexität. Das macht Legacy nicht zu einem schlechteren Spiel; aber bezeichnend finde ich es trotzdem.

⊕ Stärken

- + Retro-Rollenspiel mit kniffligen Rundenkämpfen
- + weitläufige Oberwelt
- + viele Klassen und Fähigkeiten...

⊖ Schwächen

- ...die mitunter schlecht ausbalanciert sind
- langweilige Geschichte wird lustlos inszeniert
- Beute teils zu zufallsabhängig



Motiviert scheitern

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Den ganzen Leuchtturm habe ich mich hochgekämpft, nur um vom Obermütz auf dem Dach gnadenlos verprügelt zu werden. Also den ganzen Leuchtturm wieder runterstiefeln, im nahen Wald eine Räuberhöhle säubern, danach meine Helden aufleveln sowie in der Stadt neue Zauber und bessere Ausrüstung kaufen, nun den Leuchtturm wieder hoch latschen und endlich dem Obermütz zeigen, wer hier der wahre Boss ist. Alles wie damals, was für ein Spaß!

Wer jetzt verständnislos den Kopf schüttelt und was von Schnellreise-Funktion oder miesen Drop Rates murmelt, sollte tunlichst die Finger von diesem herrlich altmodischen, aber eben nie unfairen Rollenspiel-Monster lassen. Alle anderen werden daran erinnert, warum die Dungeon Crawler früher vielleicht sperriger, aber irgendwie auch interessanter waren. Denn wenn ich eins auf die Mütze bekomme, dann weiß ich gleichzeitig, dass es irgendwo dort draußen (manchmal sogar im Inventar) garantiert eine Lösung für mein Problem gibt. Ich muss sie nur finden. Also spiele ich weiter, der Schlaf kann warten. Wie früher eben.

weil es ständig was zu tun gibt. Hier einen Dungeon erkunden, dann in der nächsten Stadt beim Trainer vorbeischaun und neue Zaubersprüche kaufen, einen Teil der weitläufigen Oberwelt erkunden, bei dieser Gelegenheit mal wieder jene vermaledeiten Gespenster »besuchen«, die noch vor drei Erfahrungsstufen den Boden mit unserer Party aufgewischt ... hoppla, da ist ja noch ein Dungeon. Gelegentlich streut das Spiel auch Kopfnüsse in Form von Schalter- oder Hebelrätseln ein, später gibt's sogar Rätselfragen, die wir ganz altmodisch über eine Texteingabe beantworten – sehr schön! Störend an dieser tatsächlich sucht-erregenden »Nur noch einen Dungeon«-Spirale ist lediglich die sehr zufallsabhängige Beute. Unser Kreuzritter beispielsweise

Zehn Stunden mit dem Anfängerschwert

Standbildern langweilig erzählte Geschichte nämlich problemlos beiseite klicken, ohne sich den Spaß zu rauben. Die **Might and Magic**-Reihe war eben noch nie große Erzählkunst, sondern ein durch und durch spielmechanisches Vergnügen, ein »Dungeon-Crawler« der alten Schule. Und aus genau diesem Grund trägt auch das Remake seinen legendären Titel mit Würde. **JG**

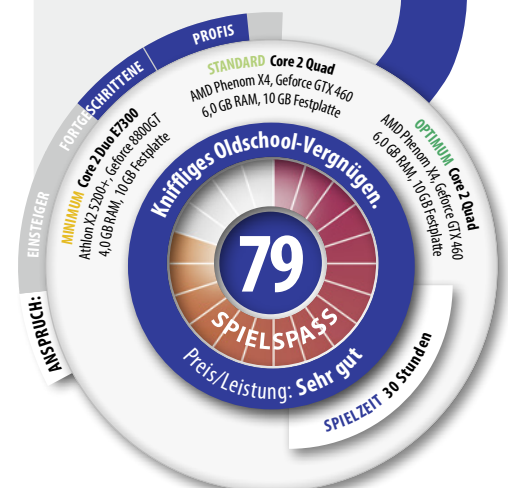
Die Deluxe-Version

Neben der 25 Euro teuren Standard-Version existiert auch eine Deluxe-Edition für 30 Euro. Die gibt's entweder digital über Steam oder Uplay sowie als altmodische Box im Handel (etwa bei Amazon). Neben dem Spiel enthält die Deluxe-Edition den Soundtrack, einen exklusiven Dungeon, einen Abenteuer-DLC und die Vollversion von **Might and Magic 6**. In der Box-Version sind außerdem noch eine Stoffkarte und vier kleine Lithographien enthalten. Für den geringen Aufpreis ein lohnendes Paket – schon wegen **Might and Magic 6**, das auch 16 Jahre nach Erscheinen nichts von seiner tollen Spielbarkeit verloren hat.



| | | | | | |
|--|----------------------|-------|---------|-----|--------------|
| TERMIN | 23.1.2014 | PREIS | 25 Euro | USK | ab 12 Jahren |
| Might and Magic 10 Legacy Rollenspiel | | | | | |
| Publisher | Ubisoft | | | | |
| Entwickler | Limbic Entertainment | | | | |
| Sprache | Deutsch, Englisch | | | | |
| Ausstattung | DVD-Box, 1 DVD | | | | |
| Kopierschutz | Uplay / Steam | | | | |

| | | |
|--------------------------|---|-------|
| GRAFIK | <ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Dungeons und Landschaften hübsche Zaubereffekte technisch hoffnungslos veraltet stife Animationen auf manchen Systemen miese Performance | 5/10 |
| SOUND | <ul style="list-style-type: none"> stimmige Musik gute Effekte launige Kommentare der Partymitglieder allerdings nur auf Englisch mit häufigen Wiederholungen | 8/10 |
| BALANCE | <ul style="list-style-type: none"> zwei Schwierigkeitsgrade schön knifflig viele Tooltips gelegentlich unfair gespannte Gegner anfangs übermächtige Zauber | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | <ul style="list-style-type: none"> viel Retro-Flair fügt sich prima in die Serientradition ein gläubwürdige Spielwelt | 9/10 |
| BEDIENUNG | <ul style="list-style-type: none"> WASD-Steuerung übersichtliches Inventar sinnvolle Schnelleisten ungewöhnlich lange Ladezeiten | 9/10 |
| UMFANG | <ul style="list-style-type: none"> gute Spielzeit hoher Wiederspielwert durch Klassen- und Fähigkeiten-Kombinationen optionale Rätseldungeons | 10/10 |
| QUESTS / HANDLUNG | <ul style="list-style-type: none"> viele Nebenaufgaben Story nimmt im zweiten Akt an Fahrt auf bleibt aber nebensächlich langweilig inszeniert | 6/10 |
| CHARAKTERSYSTEM | <ul style="list-style-type: none"> vier Rassen und zwölf Klassen viele Fähigkeiten sieben Magieschulen nicht alle Zauber und Skills sauber ausbalanciert | 8/10 |
| KAMPFSYSTEM | <ul style="list-style-type: none"> bewährtes Rundsensystem unterschiedliche Taktiken möglich fordernd, aber (fast) nie unfair keine Formationen Fernkampf oft nutzlos | 8/10 |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> große Auswahl sinnvolle Boni einige Gegenstände leveln mit Beute teils zu zufallsabhängig keine »Anziehpuppen« | 8/10 |



⊕ Stärken

- + sich ständig verändernde Welt dank regelmäßiger Story-Updates
- + Fraktal-Dungeons als motivierender Endgame-Inhalt
- + dynamische Quests

⊖ Schwächen

- oft Massenkämpfe statt ausgeklügelter Taktik
- neue Inhalte oft nur zeitlich begrenzt vorhanden



Guild Wars 2

Guild Wars 2 steht niemals still; die Entwickler aktualisieren das Online-Rollenspiel regelmäßig mit neuen Inhalten und weiteren Kapiteln der fortlaufenden Story. Grund für uns, dem MMO einen Kontrollbesuch abzustatten. Von Jürgen Stöffel

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars:Nightfall, GS 01/07: 81 Punkte)**
Termin: **28.8.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf XL-DVD: Video-Special

Die Welt von **Guild Wars 2** wird bedroht! Nicht von unheiligen Nekromanten oder vergessenen Göttern. Nein, die neue Bedrohung ist rein pflanzlicher Natur und kommt in Gestalt einer Sylvari namens Scarlet Dornstrauch. Das verrückte Gemüse glaubt nach einer Vision, dass sie das Reich

Tyria retten kann, wenn sie es nach ihrem Plan neu gestaltet. Was bedeutet, dass es erst mal zu Klump gehauen werden muss. Geht natürlich nicht, also stellen wir uns der irren Gebüsch-Göre und ihren Handlangern entgegen. Wir haben uns nämlich erneut in die Welt der Gildenkriege begeben und schauen, was sich dort seit dem Release im August 2012 alles getan hat.

Weil **Guild Wars 2** nach wie vor keine Abo-Gebühren kostet, können alle, die das Spiel einmal gekauft haben, jederzeit wieder entspannt reinschauen. Doch wie schwierig gestaltet sich die Rückkehr nach Tyria, wenn man mal eine längere Pause gemacht hat? Hat unsere legendäre Waffe, die wir uns damals mühevoll zusammengefarmt haben, nach zig Updates nur noch den Gegenwert



Scarlets böser Plan. Im **Geheimversteck** der irren Sylvari-Ingenieurin finden wir Hinweise auf die geplanten Schurkereien der Dame.



Da ist der Wurm drin. An der Blutstromküste hat Madame Dornstrauch einen dreiköpfigen **Blumen-Riesenwurm** aufgeschreckt.



Die Robo-Tussi. Scarlets neueste Superwaffe ist eine monströse **Mariornette**, die uns mit ihren tödlich spitzen High-Heels bedroht.



Unsere Waffen sind nutzlos. Gegen die mörderische Marionette brauchen wir ein größeres **Kaliber**. Und vor allem mehr Mitstreiter.



eines epischen Zahnstochers? Keineswegs! Zwar haben die Entwickler mit den neuen Waffen und Klamotten der Marke »Aufgestiegen« eine weitere Qualitätskategorie eingeführt, doch legendäre Gegenstände werden nach wie vor die besten Werte im Spiel haben. Außerdem soll es nach den aufgestiegenen Items keine weiteren Ausstattungsstufen mehr in **Guild Wars 2** geben. Eine Item-Spirale wie in anderen Online-Rollenspielen ist also nicht geplant.

Also schon mal eine Sorge weniger! Die Entwickler haben inzwischen zwar zahlreiche Änderungen an **Guild Wars 2** vorgenommen, doch viele davon betreffen eher Details. Um nur mal zwei Anpassungen zu nennen: Die Helden verfügen nun über »magisches Gespür«, das die Chance auf seltenen Loot erhöht. Magisches Gespür ist ein globaler Wert, der sich über spezielle Glücks-Essenzen permanent steigern lässt, das entsprechende Attribut von Gegenständen wurde im Zuge dieser Anpassung gestrichen. Weiterhin haben die Entwickler die Maximalstufe beim Crafting angehoben. Fast alle Berufe können wir nun bis Stufe 500 steigern und obendrein auch Gegenstände der Qualitätsstufe »Aufgestiegen« basteln. Wer bisher wenig Glück bei der Gruppensuche hatte, dürfte sich außerdem über das neue GruppenfindeG-Tool freuen.

Neben den zahlreichen Anpassungen der Mechanik hat sich auch sonst einiges in **Guild Wars 2** getan. Eine der bedeutendsten Änderungen ist sicherlich die Einführung der neuen Fraktal-Instanzen. Fraktale sind Mini-Dungeons, von denen je vier bei jedem Durchlauf zufällig ausgewählt werden. Unsere Gruppe muss sich vom ersten Fraktal bis zum finalen Bosskampf in der letzten Instanz durchmetzeln. Danach winkt fette Beute. Die Beute winkt sogar noch fetter, wenn wir das Ganze schon öfter gemacht und so eine hohe »Fraktal-Stufe« erreicht haben. Ab Stufe zehn sorgt jedoch eine Spielmechanik namens »Qual« dafür, dass uns bei den Bosskämpfen zusätzlicher Schaden reingewürgt wird. Damit unsere Helden nicht elendig zu Tode gequält werden, brauchen wir spezielle Gegen-

stände der Qualitätsstufe »Aufgestiegen«, in die wir zuvor »Qual-Widerstands-Infusionen« eingebaut haben. Daher gelten höherstufige Fraktale als das Hardcore-Endgame von **Guild Wars 2**, in dem nur erfahrene und gut ausgestattete Spieler Erfolg haben.

Für Gilden stehen inzwischen außerdem spezielle Gildenmissionen parat. Dazu brauchen die Gilden Einfluss, den einzelne Mitglieder durch ihr individuelles Spiel generieren. Ist genug Einfluss vorhanden, kann die Mission losgehen. Haben die Spieler Erfolg, so bekommen sie neben mächtigen Items seltene Ressourcen sowie Gildenmarken für den Kauf von aufgestiegenen Gegenständen. Die Missionen umfassen unter anderem Wettrennen in verwandelter Gestalt, die Jagd auf versteckte Monster sowie Rätsel-Instanzen, in denen die Gildenmitglieder einen Hindernisparcours meistern müssen. Im PvP gibt es neben einer neuen Map auch endlich eine Rangliste für die besten Spieler. Außerdem können wir unsere eigenen privaten PvP-Turniere abhalten und bestimmte Finishing-Moves jetzt permanent erwerben. Doch auch im großen Bruder des PvP, dem Welt-gegen-Welt-Modus (WvW) hat sich etwas getan. Die bedeutendste Änderung nennt sich »Blutdurst«. Dahinter verbirgt sich ein mächtiger, oft spielentscheidender Bonus. Die Seite, die spezielle Ruinen einge-

nommen hat, erhält diesen blutigen Buff und bekommt dafür einen satten Bonus auf die Werte all ihrer Mitstreiter.

Die bedeutendste Änderung, die **Guild Wars 2** seit dem Release erfahren durfte, ist allerdings die lebendige Geschichte. Seit Februar 2013 bringen die Entwickler von Arenanet in kurzen Abständen neue Inhalte ins Spiel und erzählen damit die Hintergrundstory von **Guild Wars 2** weiter. Im ersten Kapitel sollten wir noch Flüchtlingen im Gebirge helfen, im »Drachengepolder-Festival« ging's um einen Mordanschlag. Weil dadurch ein Posten im Rat der Stadt Löwenstein frei wurde,

Alles gleich, aber anders!

kam es zu einem Wahlkampf zwischen zwei prominenten Charakteren. Die Spieler durften entscheiden, und die Wahlgewinnerin Ellen Kiel spendierte uns zum Dank ein neues Fraktal-Dungeon. Der rote Faden der lebendigen Geschichte wurde derweil immer offensichtlicher. Inzwischen wissen wir: Die Sylvari-Ingenieurin Scarlet Dornstrauch steckte hinter all dem, um einen wahnsinnigen Plan umzusetzen, der das Ende Tyrias bedeutet hätte. Nachteil an der lebendigen Welt: Wer nicht zur richtigen Zeit im Spiel ist, verpasst





In unserer ersten Fraktal-Instanz kämpfen wir gegen einen exzentrischen Asura-Ingenieur und seine vier maunzenden **Katzen-Golems**.



Für die Freiheit! Im zweiten der insgesamt vier aufeinanderfolgenden Fraktal-Dungeons sollen wir einen **Koloss** aus seinen Stahlfesseln befreien.



Es gibt kein Entkommen. In der finsternen Stadt der Maulwurfsmenschen mähen wir ganze Horden von lästigen **Schauflern** nieder.



Am Ende unseres Fraktal-Durchlaufs erwartet uns diesmal der eklige **Jadeschlund**. Der residiert im Jademeer, das wir aus Guild Wars: Factions kennen.

den coolen Kram einfach. Denn ein Kapitel läuft nur begrenzte Zeit lang und wird dann durchs nächste ersetzt. Die Story dient den Entwicklern von **Guild Wars 2** außerdem als Vehikel, um neue Inhalte stilvoll in das Spiel

Der Hass auf den Überlauf

zu integrieren. So wurde beispielsweise die Überarbeitung des Zwieltgarten-Dungeons damit erklärt, dass Scarlet ihre Ätherklugen-Piraten dort einquartiert hat und deswegen ein Teil des Dungeons zu einem coolen Steampunk-Stützpunkt ausgebaut wurde. Auch der massiv überarbeitete Drachen-Weltenboss Tequatl wurde im Laufe der

Story von einer läppischen Drachen-Piñata zu einem epischen Biest aufgewertet!

Allerdings ist auch nicht alles eitel Sonnenschein in Tyria. Das neue, alte Hasswort der Community lautet »Überlauf«. Da die fetten Mega-Bosse und globalen Events aus der lebendigen Geschichte oft eine große Spielerzahl voraussetzen, müssen wir uns zum Teil schon über eine Stunde vor dem Start des Events an der entsprechenden Stelle einfinden und dort warten, weil unser Heimatserver sonst dicht macht und wir stattdessen auf einen internationalen Überlauf-Server transportiert werden. Dort könnten wir das Event zwar auch spielen, aber dank babylonischer Sprachverhältnisse, fehlende Gildekameraden und kaum vorhandener Disziplin gehen epische Schlachten auf solchen Ersatz-Servern meistens episch in die Hose.



Für den Kampf mit Scarlets Marionette haben die Entwickler neue, besser sichtbare **Markierungen** für feindliche Flächeneffekte implementiert.



Ein lebendiges MMO!

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Guild Wars 2 ist auch nach fast zwei Jahren immer noch ein faszinierendes Spiel, in das die Entwickler nach wie vor unglaublich viel Arbeit und Energie stecken. Ich kenne kaum ein MMO, das eine derart lebendige Welt vorweisen kann. Ständig passiert irgendwo etwas, und alle paar Wochen gibt es ein Update der lebendigen Geschichte. 2014 soll das Update-Tempo allerdings etwas gedrosselt werden (zuletzt gab es alle zwei Wochen was Neues), damit auch Casual-Spieler noch etwas von der Story mitbekommen. Eine kluge Entscheidung, da die Updates dann wohl noch umfangreicher und durchdachter ausfallen. Die Mega-Bosse aus dem Januar-Update sind definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Wenn der zweite Handlungsstrang der lebendigen Geschichte ähnlich brillant wird wie das Ende des ersten und womöglich die lang erwartete (aber nach wie vor nicht angekündigte) Erweiterung für Guild Wars 2 erscheint (Stichwort Cantha!), wird Arenanets MMO auch 2014 spielenswert bleiben.

So bleibt also vielen Spielern nichts anderes übrig, als stundenlang zu warten und Tagesquests zu farmen.

Ebenfalls nervig ist, dass viele der neuen Inhalte zwar sehr originell präsentiert werden, doch oft am Ende auf stumpfsinniges Monsterkloppen hinauslaufen. Außerdem konnten viele der epischen Kämpfe bislang mit einer entsprechend großen Spielermenge ohne Probleme gemeistert werden. Doch zumindest dieses »Zergen« wurde in späteren Updates stark zurückgefahren, und die neueren Bosse wie Tequatl, die im aktuellen Update verfügbare monströse Marionette oder der brandneue dreiköpfige Dschungelwurm sind nur mit einer ausgeklügelten Taktik zu bekämpfen.

Für die Zukunft haben die Entwickler übrigens einige ganz große, welterschütternde Änderungen für **Guild Wars 2** angekündigt. Da der erste Handlungsstrang der lebendigen Geschichte in den kommenden Monaten endet, bietet sich gerade jetzt eine ideale Gelegenheit, mal wieder nach Tyria zu schauen. Wer weiß, vielleicht hat Scarlet ja Erfolg und die Welt von **Guild Wars 2** wird wirklich neu gestaltet! Jürgen Stöffel / PET

| | | |
|------------------------|--|------------------|
| TERMIN 28.8.2012 | PREIS 40 Euro | USK ab 12 Jahren |
| Guild Wars 2 | | |
| Online-Rollenspiel | | |
| Publisher | NCsoft | |
| Entwickler | ArenaNet | |
| Sprache | Deutsch, Englisch, Französisch; Spanisch | |
| Ausstattung | DVD-Box, 2 DVDs | |
| Kopierschutz | Anmeldung | |
| KEINE WERTUNGSÄNDERUNG | | |
| | | 91 SPIELSPASS |

NIEMAND HÄLT DEN TOD AUF

DIABLO

REAPER OF SOULS™



Jetzt bei

MediaMarkt®

JETZT ERHÄLTICH BEI
MEDIAMARKT.DE



© 2014 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Reaper of Souls ist eine Marke und Diablo, Blizzard und Blizzard Entertainment sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. Alle anderen hier genannten Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Steam Pflicht

Insurgency wird über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft – weiterverkaufen geht also nicht.

Stärken

- + intensive Gefechte
- + Equipment-Baukasten
- + fordernde Zusammenarbeit

Schwächen

- Grafik von vorgestern
- abwechslungsarme Spielmodi

Die **Granatensounds** haben ordentlich Wumms – das sieht man auch.

Insurgency

Wir pfeifen auf den neumodischen Ränge-Krempel, stürzen uns mit Kimme und Korn in knallharte Taktik-Gefechte. Und kassieren erstmal ordentlich. Von Dimitry Halley

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **New World Interactive** Entwickler: **New World Interactive (Insurgency ist das Erstlingswerk)**
Termin: **22.1.2014** Spieler: **1-32** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf XL-DVD: Test-Video

Hach, früher war ja bekanntlich alles besser: Da gab's die Kugel Eis noch für 40 Pfennig, die Bahn kam pünktlich und Multiplayer-Shooter waren nur was für harte Kerle. Erfahrungspunkte? Ränge? Alles Quatsch! Wir hatten Teamspeak, blitzschnelle Reflexe und einen eisernen Siegeswillen. Wenn Sie das wehmütig unterschreiben, dann könnte **Insurgency** was für Sie sein. Die ehemalige **Half Life 2**-Mod hat sich zum eigenständigen Multiplayer-Shooter gemausert – und der verzichtet auf alle etablierten Komfort-Funktionen. Erfahrungspunkte-System? Nö. Level-Aufstiege? Gibt's genauso wenig; kein Fadenkreuz, keine detaillierte Munitionsanzeige, und ob wir einen Gegner getroffen haben, müssen wir schon selbst rausfinden – mit allen Risiken.

Wir wählen zwischen Rebellen und Sicherheitskräften, die sich vor allem durch ihr Waffenarsenal unterscheiden. Die Sicherheitsleute greifen auf ihre Militär-Ausrüstung zurück und nutzen M16, MP5 und Co. Aufständische wählen das Discount-Modell, sprich: AK47, Makarov-Pistole und was man sich noch so unter der Hand besorgen kann. So unterschiedlich die fraktionsspezifischen Schießprügel auch aussehen mögen – spie-

lerisch sind die Pendants (zum Beispiel AK und M16) nahezu identisch. Das sorgt für Chancengleichheit. Immerhin spielen sich die Waffen innerhalb einer Fraktion spürbar verschieden. Ob Schrotflinte, SMG oder Sniper – das Arsenal ist angenehm üppig und bedient verschiedene Spielertypen.

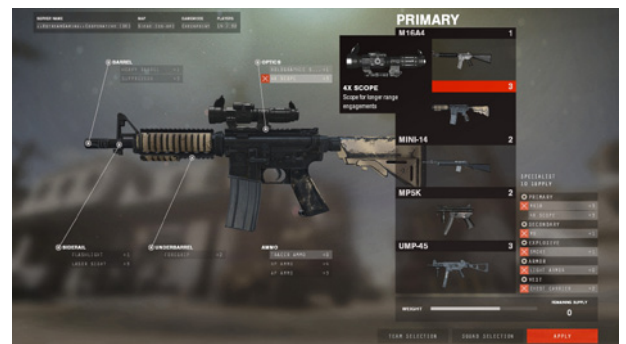
Bevor wir uns aber im Kampf die Sporen verdienen, wählen wir zuerst zwischen drei

Spiel-Modi: Der Koop-Modus gegen KI-Bots dient als gutes Training für den Ernstfall. Den gibt's dagegen in »Sustained Combat« und »Tactical Operations« gegen menschliche Gegner – beide Modi unterscheiden sich primär durch die Respawn-Zeiten. Während »Sustained Combat« die Spieler in regelmäßigen Wellen auf den Gegner loslässt und wir deshalb kaum mehr als eine Minute warten müssen, geht's bei »Tactical Opera-

Der Ausrüstungs-Baukasten

Vor jedem Gefecht wählen wir nicht nur unsere Soldatenklasse (Scharfschütze, Sturmsoldat und so weiter), sondern stellen uns auch unsere Ausrüstung in Detail selbst zusammen. Das funktioniert ähnlich wie das »Pick-Ten-System« aus **Black Ops 2**: Mit sogenannten »Supply Points« können wir Aufsätze, Westen, Granaten und andere explosive

Spielereien kaufen – die Punkte sind dabei auf zehn begrenzt; wer ein Zielfernrohr samt Vorderriff für sechs Punkte will und sich dazu noch Sprengstoff für weitere vier leistet, muss wohl oder übel auf schwere Westen verzichten. Ist aber nicht schlimm. Wir empfehlen ohnehin, möglichst viel in die Primärwaffe zu investieren – denn wen interessiert die Dicke der Weste, wenn wir mit oder ohne kaum zwei Kugeln aushalten? Dann lieber besser zielen.





In **Firefight** sichern und verteidigen wir Kontrollpunkte.

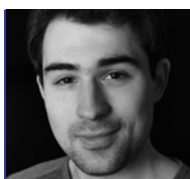


In **Strike** sichern wir nix, sondern jagen Waffendepots in die Luft.

tions« ein bisschen härter zu: Wer stirbt, bleibt bis zum Ende der Runde tot, sofern die Kollegen keines der Missionsziele erfüllen. Die sind sich alle recht ähnlich – mal jagen wir was in die Luft, nehmen Punkte ein oder verteidigen diese. Wer Abwechslung sucht, wird zumindest hier enttäuscht; zumal die VIP-Eskorte, bei der wir einen Mitspieler an den Zielpunkt begleiten müssen, als einziger herausstechender Modus so gut wie nicht gespielt wird.

Umso wichtiger ist also die Frage, ob die Schießereien sich tatsächlich taktisch spielen. Und hier führen die fehlenden Komfortelemente, unsere Allergie gegen jede noch so kleine Schusswunde und schwache Deckungsmöglichkeiten, die der Gegner durchlöchern kann (Stichwort Sperrholz), zu zwei zentralen Spielelementen: behutsames Vorgehen und koordiniertes Teamwork. Wir sollen beispielsweise in einem Ministeriumsgebäude Punkte erobern und müssen dabei durch das Parkdeck, die Büroetage oder das Besucherfoyer vorrücken, ohne zu wissen, welchen Weg die Gegner wählen. Wer also einfach losrennt, landet in der Regel mit zwei Löchern im Hinterkopf auf der Nase. Viel besser klappt's, wenn wir um Ecken schauen und unsere Kollegen anweisen, die Eingänge

Zwei Löcher im Hinterkopf



Gnadenlos, aber motivierend

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Manchmal ist's ja schon eine Hassliebe mit diesem Insurgency. Das Spiel erinnert optisch an abgelaufenen Käse und die ersten Stunden habe ich damit verbracht, meinen Bildschirm zu beleidigen, weil ich ständig ins Gras beißen musste. Wie kann sowas Spaß machen? Die Antwort kriege ich, wenn ich dann mal derjenige bin, der einen von hinten erwischt, oder ich gemeinsam mit meinem Team einen schlecht koordinierten Rebellenhaufen überrolle. Der Grat zwischen frustrierender Niederlage und einem triumphalen Manöver ist bei Taktik-Shootern mit ihrer brutalen Lernkurve nun mal ein schmalere. Umso erfrischender finde ich, dass ich an meinen eigenen Fähigkeiten, Reflexen und Strategien wachse – und nicht an der Anzahl meiner Erfahrungspunkte. Und so ist Insurgency für mich am Ende immer mehr Liebe als Hass.

zu sichern. **Insurgency** zeigt, welchen Unterschied ein funktionierendes Team im Gegensatz zu einem chaotischen Hühnerhaufen machen kann. Im besten Fall heißt das, wir nutzen den eingebauten Voice-Chat oder die Kurzbefehle à la »Brauche Deckung« und arbeiten gemeinsam Räume und Flure ab, um am Ende mit voller Mannschaft den Kontrollpunkt zu erobern. Im schlimmsten Fall sieht's aber leider so aus, dass niemand die Chat-Features nutzt, der Trupp sich zerstreut und wir in den Fluren das Ableben unserer Kameraden vernehmen. Derzeit ist es noch Glückssache, ob man auf einem guten Server landet oder im Hühnerstall.

Die größte Stärke von **Insurgency** sind tatsächlich die intensiven Gefechte. Wenn unsere Kollegen uns mit Sperrfeuer decken, während wir um den Feind herumschleichen, dann kitzelt das ordentlich die Nerven. Wir können keine Anzeigen checken, sondern verlassen uns auf unser Gehör.

Denn wer schießt, verrät seine Position – wenn der Gegner das clever einsetzt, kann er uns an der Nase herumführen. Haben wir den Scharfschützen jetzt erwischt oder lauert er schweigend auf uns? Geben wir unseren Kollegen Bescheid, dass die Zone gesäubert ist und riskieren, sie in den sicheren Tod zu schicken? Solche Entscheidungen und die daraus entstehenden Situationen schaffen eine dichte Gefechtsatmosphäre, die uns über die schwache Technik hinwegtröstet.

Denn »alte Schule« ist nicht automatisch was Gutes. Auch in optischer Hinsicht ist **Insurgency** von vorgestern. Textur-Brei, Klon-soldaten und minimalistische Wassereffekte massieren nicht gerade den Sehnerv. Klar, **Insurgency** ist ein Indie-Projekt und klar, früher war es nur eine Mod, aber gerade in der Source-Modding-Szene gibt's reihenweise schönere Beispiele für die betagte Engine. Und das kostenlos.

Aber wir wollen mal nicht so sein, einen Multiplayer-Shooter anhand der Grafik abzustrafen ist in etwa so, als würde man Schach doof finden, weil die Figuren öde aussehen. Wer taktische Gefechte spannend findet, frustresistent an den Start geht und sich auch ohne Erfahrungspunkte motiviert fühlt, der kann **Insurgency** trotz der Macken guten Gewissens eine Chance geben und sich in den Kampf stürzen. **DH**

TERMIN 22.1.2014 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Insurgency

Multiplayer-Shooter

Publisher New World Interactive
Entwickler New World Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- detaillierte Waffenmodelle + stimmiger Nahost-Look
- Textur-Matsch + detaillierte Modelle
- Wassereffekte von vorgestern

SOUND

- realistische Waffen-Sounds
- satter Granaten-Sound + Gegenortung über Geräusche
- ansonsten spärliche Klangkulisse

BALANCE

- acht verschiedene Klassen + ausgewogene Teams
- Siegeschancen unmittelbar an Zusammenarbeit und Waffengeschick gebunden
- Schutzwesten ohne spürbaren Nutzen

ATMOSPHÄRE

- Realismus statt HUD-Anzeige
- intensive Gefechte
- blases Setting ohne Bezugspunkte

BEDIENUNG

- intuitive und direkte Steuerung + komplexes, aber komfortables Kaufmenü
- Matchmaking und Serverbrowser
- keine speicherbaren Ausrüstungs-Sets

UMFANG

- auch ohne Levelsystem lange motivierend
- großes Waffenarsenal
- bisher wenige Karten

LEVELDESIGN

- komplexe Infanteriekarten + Raum für verschiedene Vorgehensweisen
- keine langen Laufwege
- taktisch und kurzweilig

TEAMWORK

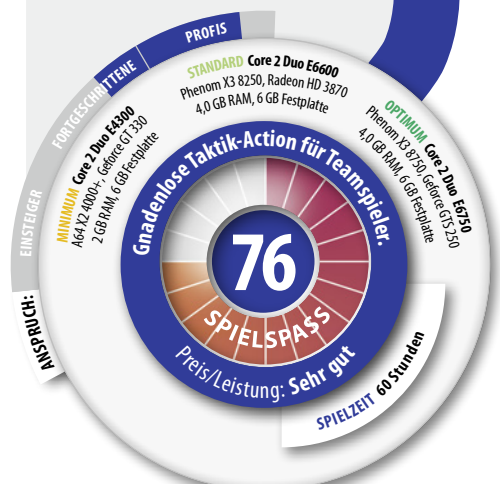
- Map-Design lässt Team-Strategien zu
- ohne Zusammenarbeit spürbar schwieriger
- viele Kommunikationsmöglichkeiten

WAFFEN

- unterschiedlich im Handling + auch die Schrotflinte ist sinnvoll
- Waffenaufsätze + Waffen unterscheiden sich nach Fraktion ...
- ... aber nur äußerlich

MULTIPLAYER-MODI

- Koop-Übungsmodus gegen Bots
- sechs Missionsziele in mehreren Spielmodi...
- ... die sich zu sehr ähneln





Das Schwarze Auge

Blackguards

Warum sich ein eigentlich komplexes Rollenspiel-Kampfsystem nicht für ein Strategiespiel eignet. Von Rüdiger Steidle

Kein Online-Zwang

Die reguläre Ladenversion von **Blackguards** muss nicht im Internet aktiviert und nicht an irgendwelche Konten gebunden werden. Alternativ ist das Helden-Taktikspiel über Steam erhältlich, mit den üblichen Nachteilen (Kontenbindung, kein Weiterverkauf).

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Daedalic (Goodbye Deponia, GS 12/13: 90 Punkte)**
Termin: **24.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Über diesen Seiten prangt das Genre des Testkandidaten: »Rundenstrategie«. Aber genauso gut könnte dort »Rollenspiel« stehen, **Blackguards** mischt zu beinahe gleichen Teilen Elemente beider Welten. Kein Wunder, baut der Genremix doch auf **Das Schwarze Auge**, ein klassisches Papierrollenspiel mit ausgefeilten Rundengefechten. Wir haben uns bei Test und Wertung für die Kategorie Strategie entschieden, weil wir die meiste Spielzeit mit Scharmützel auf den beinahe 200 Hexfeld-Schlachtfeldern verbracht haben. Aber ohne hochstufige Cha-

raktere und ohne die richtige Ausrüstung haben wir dort keine Chance, da nutzt die beste Taktik nichts. Deshalb lösen wir Quests, bringen unseren Streitern neue Talente bei und schachern mit Händlern um Waffen, Tränke oder Rüstungsteile. Nur wenn wir unsere strategischen Fähigkeiten genauso unter Beweis stellen wie unser Rollenspielverständnis, führen wir unsere Helden zum Sieg. Ähnlich also wie in **The Banner Saga**, **Blackguards** ist jedoch umfangreicher, vielfältiger, größer – und komplizierter.

Die Bezeichnung »Helden« mag auf den Helden, den wir in **Blackguards** kommandieren, zunächst nicht so recht passen. Unsere Hauptfigur, die wir getreu dem **DSA**-Regelwerk als Männlein oder Weiblein erschaffen, steht unter Mordanklage. Auch der Zwerg Naurim und der Magier Zurbaran, mit denen wir uns beim Ausbruch aus der Todeszelle zusammentun, sowie der Waldmensch Takate, die Jägerin Niam und die Hexe Aurelia, die später unsere Truppe komplettieren, sind keine Chorknaben. Im Gegenteil, hier

befehligen wir notgeile Zauberer und drogensüchtige Elfen, eine angenehme Abwechslung vom klassischen Fantasy-Einerlei, zumal die ungewöhnlichen Charaktere passende Nebenquests mitbringen. Die Haupthandlung von **Blackguards** konfrontiert uns – natürlich – mit einer großen Bedrohung und hält keine allzu überraschenden Enthüllungen bereit, motiviert aber allemal zum Weiterspielen und ist mit zahlreichen Dialogen für ein Strategiespiel aufwändig inszeniert. Schade nur, dass die Sprecher nicht immer ihr Bestes geben und unsere Gefährten dadurch etwas blass bleiben.

So schlagen wir uns durch den Süden des Fantasy-Reichs Aventurien, der in bisherigen **DSA**-Spielen selten zu bewundern war. Dabei ist er eine Reise wert: Wir durchstreifen das arabisch angehauchte Emirat Mengbilla, den Dschungel des Regengebirges und die Echsensümpfe des Loch Harodröl. Doch von der Landschaft bekommen wir wenig zu sehen, denn wir dürfen die Umgebung nicht frei erkunden, sondern wandeln auf größ-

⊕ Stärken

- + verschiedene Kampftechniken
- + individuelle Schlachtfelder
- + interaktive Umgebung
- + viele Gegnertypen
- + stimmungsvolle Lichteffekte

⊖ Schwächen

- hoher Zufallsfaktor
- undurchschaubare Kämpfe
- wenige spannende NPCs
- textlastiges Tutorial
- weitgehend linear

Zwischen den Gefechten erholen wir uns in Lagern oder **Städten**. Diese fungieren allerdings nur als Menübildschirm, frei erkunden dürfen wir sie nicht.



Auf der **Weltkarte** reisen wir von einem Kampf zum nächsten. Nur selten haben wir die Wahl zwischen mehreren Routen.



tenteils vorbestimmten Pfaden von einer Schlacht oder Stadt zur nächsten. Die Siedlungen dienen als Umschlagplätze für Waren und Aufträge, auch hier dürfen wir nicht frei umherwandern, sondern nur in spärlich animierten Kulissen Händler, Heiler, Auftraggeber & Co. anklicken – quasi ein aufgepepptes Einkaufs- und Dialogmenü. Immerhin gibt's zwischendurch immer wieder optionale und spaßige Nebenquests. Die Wahl zwischen mehreren Routen und Optionen lässt uns **Blackguards** aber nur selten, zudem unterscheiden sich die spielerischen Auswirkungen kaum: Hin und wieder winken ein paar Erfahrungspunkte oder Heiltränke. Außerdem kann unsere Wahl zu unterschiedlichen Story-Enden führen, was das Spiel aber nie klar sagt. Da führt uns **The Banner Saga** anschaulicher vor Augen, das unser Handeln schwerwiegende Folgen hat.

Bis hierhin klingt **Blackguards** nach Rollenspiel light. Ein Blick auf den Charakterbildschirm beweist aber, dass viel mehr unter der Haube steckt. Getreu den aktuellen **DSA**-Regeln gibt es elf Grundwerte wie Körperkraft, Gewandtheit oder Intuition, aus denen sich wiederum neun Eigenschaften ergeben, etwa die Erfolgschancen bei Angriff und Parade. Dazu gesellen sich neun Talente wie Körperbeherrschung oder Sinnesschärfe sowie ein knappes Dutzend

Detailgetreue DSA-Kämpfe

Waffenfertigkeiten und mehr als doppelt so viele Zauberformeln. Hinzu kommen noch zahlreiche einzeln erlernbare Spezialfähigkeiten. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gibt es in **Das Schwarze Auge** jedoch keine simplen Talentpunkte. Stattdessen sammeln wir mit allen Aktionen Abenteuerpunkte, die wir danach frei auf sämtliche Werte, Fähigkeiten, Zauber & Co. verteilen – das können dann schon mal ein paar Hundert Zähler sein. **DSA**-unkundige Spieler verlieren da im Nu den Überblick, zumal **Blackguards** viele Zusam-

menhänge nicht praxisnah im Spiel erklärt, sondern nur theoretisch in unzähligen Textfenstern. Außerdem hat das Regelsystem ein paar Eigenheiten, die für **DSA**-Kenner zwar eine Selbstverständlichkeit sind, bei allen anderen aber anfangs für Irritationen sorgen. Wer etwa im Kampf seinen Zauberer mit einem Mana-Trank betanken will, muss das Gebräu vorher zwingend in dessen Gürteltaschen befördern. Einfach Inventar öffnen und doppelklicken funktioniert nicht. Selbst eine in anderen Taktikspielen elementare Komfortfunktion, das Anzeigen der gegnerischen Zugreichweite, müssen wir in **Blackguards** erst freischalten, indem wir die Talente »Gassenwissen« oder »Wildnisleben« lernen, was uns das Spiel aber nur in Talentbeschreibungen verrät. Auch das verwirrt **DSA**-Neulinge, die locker drei bis fünf Stunden Einarbeitungszeit einkalkulieren müssen, bis sie alle Zusammenhänge durchblickt haben und sich in der eigentlich so faszinierenden Welt von **Blackguards** wirklich zu Hause fühlen. Ein paar optionale Komfortfunktionen wie eine mögliche Neuverteilung der Skill-Punkte oder gar zuschaltbare Hilfen beim Wertesteigern hätten hier Wunder gewirkt.

Eine andere Eigenheit des altgedienten Rollenspielsystems ist der vergleichsweise hohe Zufallsfaktor bei den Waffengängen, ganz anders als etwa bei **The Banner Saga**. Wenn sich zwei Kontrahenten gegenüberstehen, dreschen sie nicht selten mehrere Runden lang aneinander vorbei, weil beide Gegner ausweichen oder die Attacken parieren. Wer doch mal einen Hieb landet, wird mal mit einer Handvoll Schadenspunkten abgespeist, ein andermal aber mit einem

fetten kritischen Treffer belohnt, der das Gegenüber nicht nur Lebenskraft kostet, sondern es auch verwundet und damit für den Rest des Gefechts behindert. Wer sich gleich im ersten Zug eine Wunde einfängt, kann eigentlich gleich noch mal anfangen. Zumal man in den Gefechten von **Blackguards** nicht speichern darf, nur davor oder danach. Gut, die Auseinandersetzungen umfassen meist sowieso nur ein Dutzend Kontrahenten und ein paar Spielminuten. Es gibt allerdings einige Ausnahmen, die wirklich Geduld fordern – etwa einen Arenakampf, bei dem sich drei harte Gefechte ohne Speichermöglichkeit aneinanderreihen.

In den ersten von insgesamt rund 30 Spielstunden fallen die Rundengefechte nicht gerade anspruchsvoll aus, ein träges Wechselspiel aus Bewegung und Angriff. Das liegt vor allem daran, dass die meisten Recken nur eine Standardattacke beherrschen. Erst im Spielverlauf lernen sie Spezialmanöver dazu, die Dynamik bringen. Beispielsweise einen Befreiungsschlag, der mehrere Opponenten trifft und sie mit etwas Glück zu Boden reißt. Oder einen Dreifachschuss mit dem Bogen, der manche Gegner sofort

Per Rechtsklick öffnet sich ein **Ringmenü**, über das wir unsere Aktionen wählen. Bequemer geht's, wenn wir die Befehle auf die Kürzel-Leiste oben links ziehen.



Für Freaks wie mich

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich stehe auf Rundenstrategie und habe als Teenager ganze Wochenenden in der Welt des Schwarzen Auges verbracht. Deshalb habe ich auch großen Spaß mit **Blackguards**. Die Kämpfe sind spannend, das komplexe Charaktersystem erlaubt unterschiedlichste Spielweisen, die Welt steckt voller liebenswerter Details für Aventurien-Kenner. Das Problem von **Blackguards** ist: Wer nur Rundenstrategie oder nur **DSA**-Fan ist, wird deutlich weniger Freude daran haben als ich. Erstere müssen sich mühevoll in ein für ein Strategiespiel überdimensioniertes Regelwerk einarbeiten, Letztere vermissen die Freiheit und Handlungsvielfalt eines »echten« **DSA**-Rollenspiels wie **Drakensang**. Für einen zweiten Teil wünsche ich mir deshalb mehr Einsteigerfreundlichkeit für die Strategen und mehr Rollenspiel für die **DSA**-Fans. Dann haben wirklich alle was davon.

ausschaltet. Noch mehr taktische Tiefe erzeugt die Umgebung, die Szenario-Designer haben nämlich auf vielen der knapp 200 Hexfeld-Karten interaktive Elemente platziert, die wir uns zunutze machen können. Beispielsweise verschanzen wir uns hinter einem Holzhaufen, den wir dann per Feuerball in Brand stecken. Marschieren die KI-Kontrahenten durch die Flammen, nehmen sie Schaden. Ein andermal bringen wir ein Gerüst zum Einsturz und begraben unsere Rivalen unter Trümmern. Dann wieder müssen wir uns schnurstracks durch die feindlichen Linien schlagen und einen Talisman zerstören – sonst pöppelt dieser permanent die gegnerische Mannschaft auf. Manche der Objekte entpuppen sich als unnütze Gimmicks, aber viele erweitern die Runden-scharmützel um eine taktische Ebene. Die Computergegner spielen allerdings nicht übermäßig stark. So versuchen sie zwar, unsere Helden in die Zange zu nehmen, wechseln aber oft irrational das Ziel und lassen sich leicht in Fallen locken. Der Spannung der Gefechte tut das keinen Abbruch.

Anfangs träge, später tief

Eingefleischte Strategen allerdings werden bei **Blackguards** dennoch manche Finessen vermissen. Das Kampfsystem des **Schwarzen Auges** ist für Rollenspielverhältnisse zwar ordentlich, aber eben nicht so ausgeklügelt wie bei »richtigen« Strategiespielen. Beispielsweise gibt es keine Höhenstufen, die Stellung zum Gegner (frontal, seitlich, dahinter) hat nur geringen Einfluss auf die Trefferchance, und pfiffige Mechaniken wie

das Abwägen von Stärke- und Rüstungspunkten wie in **The Banner Saga** gibt es auch nicht. Dafür bringt das umfangreiche Charaktersystem Abwechslung: Es ermöglicht zahlreiche Spezialisierungen, die durch die diversen Waffen und Rüstungsteile (bis hin zu »Sets« à la **Diablo**) noch erweitert werden. So helfen die Rollenspielelemente, wo **Blackguards** als Strategiespiel enttäuscht, und umgekehrt. Damit entwickeln die **DSA-**



Glücksspiel kann süchtig machen

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Blackguards' große Schwäche ist der hohe Zufallsfaktor – ein Relikt der Papiervorlage. Mal holen sich meine Jungs und Mädels bei einer gegnerischen Räuberbande heiße Ohren, weil sie minutenlang nur in der Luft stochern, ohne Treffer zu landen. Beim nächsten Versuch kloppen sie dieselben Fieslinge ohne eigene Verluste binnen weniger Runden aus den Latschen. Solche Gegensätze sorgen freilich auch für Spannung. Jedes Scharmützel verläuft anders, ich weiß nie, was als Nächstes passiert. In Verbindung mit den unzähligen Gegnertypen, den optisch wie spielerisch variantenreichen Schlachtfeldern und den vielen möglichen Spezialisierungen macht das **Blackguards** zum abwechslungsreichsten Strategiespiel seit langem. Deshalb wollte ich zwar nach der einen oder anderen unverdienten Niederlage frustriert die Flinte ins Korn oder die Maus an die Wand werfen, habe mich dann aber doch immer wieder eines Besseren besonnen und ruhig weiter taktiert. Glücksspiel kann eben süchtig machen.



Die KI nimmt uns in die **Zange**, denn so können wir uns schlechter verteidigen.



Das **Charaktersystem** erlaubt Spezialisierungen auf verschiedene Kampfstile, Waffen und Zauberschulen.



Diesem **Baumriesen** können wir nur mit Feuerzaubern wirklich gefährlich werden – deshalb sollten wir unseren Magier tunlichst schützen.

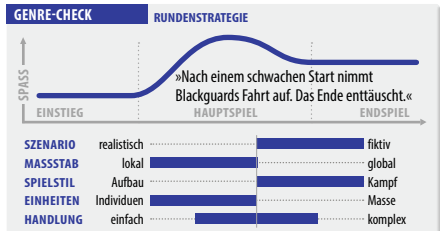
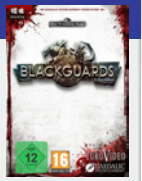
Heldenkämpfe sogar einen gewissen Wiederspielwert – der zweite Durchlauf macht sogar mehr Spaß, weil man dann die Regeln besser durchschaut. Rüdiger Steidle / GR

TERMIN 24.1.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge Blackguards

Rundenstrategie

Publisher Daedalic
Entwickler Eurovideo
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 55 Seiten
Handbuch, Kartenposter
Kopierschutz keiner



GRAFIK

- hübsche Lichteffekte
- flüssige Animationen
- abwechslungsreiche Landschaft
- übersichtliche Menüs
- allzu ähnliche Charakterportraits
- etwas veraltet

SOUND

- gute Waffeneffekte
- stimmungsvoller Soundtrack
- motivierende Sprecher in den Hauptrollen ...
- ... aber nicht in den Nebenrollen
- Lieder wiederholen sich schnell

BALANCE

- linear steigende Herausforderung
- Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassbar
- hoher Glücksfaktor
- kein Speichern im Kampf
- nicht interaktive Tutorial-Texte

ATMOSPÄRE

- bringt DSA-Atmosphäre gut rüber
- sympathische und ungewöhnliche (Anti-)Helden
- viele Dialoge und Zwischensequenzen
- spröde Inszenierung

BEDIENUNG

- komfortable Befehlsskizzen
- einfaches Inventar und Charakterfenster
- kleinteiliges, teils verwirrendes Interface
- elementare Funktionen müssen teils freigeschaltet werden

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- motivierender Charakterausbau
- spannende Kämpfe
- hoher Wiederspielwert
- zu wenige Fundstücke und Item-Upgrades

MISSIONSDISEIN

- jede Mission, jede Karte individuell gestaltet
- benutzbare Objekte als Mini-Puzzles
- viele interaktive Elemente
- fast immer das gleiche Ziel: »Alle Gegner vernichten«

KI

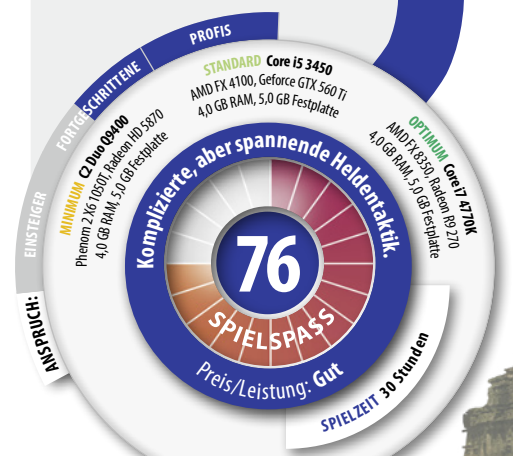
- nimmt Helden in die Zange
- nutzt Klassenstärken und -schwächen
- erratische Zielwechsel
- lässt sich leicht in Fallen locken

EINHEITEN

- sehr viele Gegnertypen
- Charaktersystem erlaubt unterschiedliche Spezialisierungen
- spätere Gruppenzugänge kaum noch ausbaubar

KAMPAGNE

- umfangreicher Story-Feldzug
- optionale Quests und Gefechte ...
- ... Verlauf trotzdem größtenteils linear





KCS GAMING SILENT COMPACT COBRA

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | ASUS H81M-PLUS Sockel 1150, mATX, H81 | Scythe Samurai ZZ Rev.B (supersilent) | 22x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | 450 Watt beQuiet System Power 7, 12cm | Cooler Master Silencio 352 (schallgedämmt)

Intel Core i3 4130
2x3.4 GHz (Haswell)

ASUS
GeForce GTX 660-DC2
2048 MB DDR3

8 GB DDR3-1600
Kingston ValueRAM

1000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)

8.1



Art.Nr.104258

699 €

Intel Core i5 4670
4x3.4 GHz (Haswell)

GAINWARD
GeForce GTX 770 Phantom
2048 MB GDDR5

8 GB RAM DDR3-1600
Kingston ValueRAM

2000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)

KCS GAMING PHANTOM COBRA

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | ASUS B85M-E, Sockel 1150, mATX, B85 | Scythe Samurai ZZ Rev.B (supersilent) | 22x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | 600 Watt beQuiet System Power 7, 12cm | Nanoxia Deep Silence 1 (schallgedämmt)

8.1



Art.Nr.104236

999 €

Intel Core i5 4570
4x3.2 GHz (Haswell)

POWERCOLOR
SCS3 Radeon R9 270
2048 MB GDDR5

8 GB DDR3-1600
Kingston ValueRAM

1000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)

KCS GAMING SILENT COBRA

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert
ASUS B85M-E, Sockel 1150, mATX, B85 | Scythe Samurai ZZ Rev.B (supersilent) | 22x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | 450 Watt beQuiet System Power 7, 12cm | Cooler Master Silencio 550 (schallgedämmt)

Art.Nr.104237

799 €

8.1



Viele weitere Gaming-Systeme
und Zubehör finden Sie unter
www.kiebel.de

kiebel.de empfiehlt Windows



kcs gaming



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH, DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME. RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Rust

Überlebenskampf in Reinkultur. Wir haben den Early-Access-Hit angespielt und Protokoll geführt. Das Ergebnis: ein Tagebuch des Scheiterns. Von Johannes Rohe

Genre: **Actionspiel** Publisher: - Entwickler: **Facepunch Studios (Garry's Mod)**
Termin: **2015** Status: **zu 20% fertig** Preis: **19 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Legende



Mit Sternen bewerten wir den Spielspaß der Early-Access-Versionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel in seinem aktuellen Zustand macht. Weiße verraten, welches Potenzial im Titel schlummert, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen Preis der Vorabversion.



weniger als 5 Euro



5 bis 10 Euro



10 bis 20 Euro



20 bis 30 Euro



mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

Jeden Tag schlagen sich Zehntausende halbnackte Männer mit Steinen gegenseitig die Schädel ein. **Rust**, das neue Spiel der Entwickler von **Garry's Mod**, zählt seit Wochen zu den beliebtesten Spielen auf Valves Onlineplattform Steam und stellt sogar **DayZ** in den Schatten: Zu unserem Redaktionsschluss tummeln sich den Steam-Statistiken zufolge knapp 50.000 Spieler auf den Servern, das sind ganze 20.000 mehr als im Survival-Konkurrenten. Die Entwickler haben mit

Rust binnen eines Monats mehr als die Hälfte dessen eingenommen,

was **Garry's Mod** in neun Jahren erwirtschaftet hat. Kurzum: **Rust** ist ein Phänomen. Und das, obwohl die spielbare Early-Access-Version noch unfertiger ist als der Berliner Flug-

Der gute alte Stein

hafen, schlechter aussieht als manches Browserspiel und Anfängern eine kürzere Lebenserwartung zugesteht als Bond-Bösewichten in einem Haifischbecken. Nachdem wir das Spiel bereits im Early-Access-Special in der letzten Ausgabe angeschaut haben, nehmen wir es jetzt noch einmal genauer unter die Lupe – nicht, weil wir so begeistert waren, sondern gerade, weil wir es nicht waren. Zwar haben wir **Rust** ein ordentliches Potenzial attestiert, aber auch viel zu wenig Inhalt. Doch irgendeinen Grund muss es haben, dass schon jetzt Abend für Abend Unmengen an Spielern die Steam-Server bevölkern. Begeben wir uns also auf Spurensuche nach der »Faszination **Rust**«.

Tag 1: Unsere Reise beginnt ganz unromantisch im integrierten Serverbrowser, in dem wir uns eine der vielen angebotenen Partien aussuchen. Eigene dürfen wir allerdings nicht erstellen, auch offline funktioniert **Rust** nicht. Wir spielen immer im Internet – und gemeinsam mit bis zu 200 anderen. Als unsere Spielfigur nach der Serverwahl die Augen öffnet, erstreckt sich vor uns eine idyllische Ebene, durchzogen von Bäumen und Gesteinsformationen. Kein schlechter Ort, um in der Wildnis zu überleben. Essenzielle Rohstoffe wie Holz und Stein sind offenbar im Überfluss vorhanden, gefährliche Tiere scheinen sich keine herumzutreiben und auch keine anderen Spielern. Wir hätten es also schlechter treffen können. Man stelle sich vor, wir wären in einem moskitoverseuchten Sumpf gelandet oder mitten in einer Eiswüste oder noch schlimmer: zusammen mit Z-Sternchen im australischen Busch. Oh, wie wir uns täuschen! Gegen die Schrecken von Rust Island, dem Schauplatz von **Rust**, wäre selbst eine mit Z-Promis verseuchte Sumpfeiswüste das Paradies. Doch das werden wir erst später feststellen, denn erstmal sieht alles eher nach gemütlichem Campingurlaub aus. In unserem Inventar finden wir bereits eine grundlegende Survival-Ausrüstung: eine Fackel, zwei Bandagen für den Notfall und einen Stein. Der Felsklumpen hilft uns wie ein Steinzeit-Taschenmesser in allen Lebenslagen. Schlagen wir damit auf Bäume, kriegen wir Holz, verkloppen wir Tiere, gibt's was

zu futtern (denn natürlich müssen wir essen), und malträtiert wir Felsen erhalten wir ... nichts. Stein und Erze bauen wir nämlich nur an ganz speziellen Findlingen ab und nicht an den großflächigen Gebirgszügen. Unsere erste Aufgabe besteht also darin, einen dieser ominösen Brocken zu finden. Das ist aber schwerer, als es klingt, denn in einigen Gebieten der riesigen Karte gibt es kaum Ressourcen. Zum Glück stoßen wir nach einiger Sucherei auf ein Vorkommen. Gerade Stein ist zu Beginn sehr wichtig, denn daraus basteln wir uns etwa eine simple Axt, mit der wir wesentlich schneller Rohstoffe abbauen können. Das ist in **Rust** flott getan. Im entsprechenden Menü klicken wir lediglich auf die begehrte Axt und bekommen die benötigten Materialien angezeigt. Weil wir schon alles im Inventar haben, genügt ein weiterer Mausklick, und einige Sekunden später halten wir unser neues Lieblingswerkzeug in Händen. Mach's gut Stein, dich brauchen wir jetzt nicht mehr. Natürlich wollen wir unser neues Multitool gleich ausprobieren und beackern gerade den nächsten Baum, als wir plötzlich Schritte hinter uns hören. Obwohl wir sofort herumwirbeln, erkennen wir den halbnackten Angreifer nur noch schemenhaft, bevor er uns mit einigen saftigen Schlägen zu Boden schickt – Game Over.

Tag 1: Da sind wir wohl Opfer eines besonders hitzköpfigen Mitspielers geworden, naja sei's drum. Nach einem Klick auf den



⊕ Stärken

- + große spielerische Freiheit
- + einfaches Crafting
- + integrierter Voicechat

⊖ Schwächen

- extrem frustrierend
- keinerlei Hilfestellungen
- detailarme Landschaft
- schwache Präsentation

Garry's Mod



Garry's Mod, benannt nach seinem Entwickler Garry Newman, ist eigentlich kein Spiel, sondern ein spielbarer Baukasten für Valves Source Engine. Alleine oder mit zahlreichen Mitspielern rennen wir in der Egoperspektive durch ein Level und lassen über Menüs Gegenstände erscheinen, die wir dann auf unterschiedlichste Art und Weise manipulieren. So bauen wir vom Kapitault bis zum raketentriebenen Dixi-Klo alles, was uns in den Sinn kommt. Erfahrene Spieler kreieren sogar eigene Level oder erstellen Web-Comics mit vorgefertigten NPCs. Was als Modifikation für **Half Life 2** begann, ist inzwischen ein eigenständiges Spiel geworden, das seinen Entwicklern über 22 Millionen Dollar eingebracht hat.

»Respawn«-Button stehen wir scheinbar am gleichen Ort, an dem wir zuvor schon gestartet sind. In unserer Hand: ein Stein. Hallo Stein, schön dich wiederzusehen. Genau wie **DayZ** setzt **Rust** auf Permadeath. Soll heißen: Wer einmal stirbt, verliert sein gesamtes Inventar und muss das Spiel von vorne beginnen. In der verzweifelten Hoffnung, unsere geliebte Steinaxt retten zu können, weil unser Mörder den Wert dieses edlen, handgefertigten Werkzeugs verkannt hat, machen wir uns auf die Suche nach unserer Leiche – so fern kann sie schließlich nicht sein. Weit gefehlt. Als wir vor uns plötzlich eine Straße und einige verfallene Gebäude entdecken, die uns vollkommen unbekannt sind, erkennen wir: Wir sind nicht am selben Ort auferstanden, Rust Island sieht lediglich fast überall gleich aus. Wo man geht und steht, finden sich Grasflächen, Bäume und Felsen. Diese Leere ist von den Entwicklern beabsichtigt. Statt Rust Island mit vorgefertigten Objekten zuzupflastern, wollen sie den Spielern Raum geben, ihre eigenen Ideen zu verwirklichen und die Insel mit selbstgebauten Behausungen interessant zu gestalten. Bis zu unserem Server scheint sich das aber noch nicht wirklich herumgesprochen zu haben, neben den einfachen



Mit der **Steinaxt** bauen wir Rohstoffe deutlich schneller ab als mit unserem Allzweck-Stein.



Schon der **Schutzwall** der Behausung ist beeindruckend. Hoffentlich nimmt uns niemand von dort oben ins Visier.



Glück gehabt. Der nette Bewohner bittet uns herein und zeigt uns seinen **Arbeitsplatz** mit Werkbank und Schmelzofen.

Der Rust-Enthusiast



Um das Phänomen Rust besser zu verstehen, haben wir Sebastian, bekannt als Minyas, gebeten uns zu schildern, was ihn an Rust so fasziniert. Er befasst sich auf seinem Youtube-Kanal »Hirnsturztrockt!« ausgiebig mit Survival-Spielen und hat schon viele Spielstunden in Rust verbracht.

Als ich vor einigen Monaten mit Rust angefangen habe, war auch ich schnell ziemlich genervt. Was in Gameplay-Videos nach einem tollen Spiel ausgesehen hatte, entpuppte sich als Frustfalle, in der man als Anfänger nur ein Opfer für seine Umwelt ist. Trotz allen Ärgers übte Rust aber auch einen gewissen Reiz auf mich aus: Ich wollte wissen, wie es ist, selbst einmal in voller Kevlar-Montur mit dem Sturmgewehr in der Hand über die Karte zu streifen. Deshalb bin ich dran geblieben. Wenn man die ersten Spielstunden überlebt, sich eine Hütte gezimert und einen Schlafsack genäht hat und am Lagerfeuer sitzend leckere Hähnchensteaks brutzelt, sieht die Welt schon gar nicht mehr so schlecht aus. Von jetzt an kann man gezielte Erkundungstouren starten und muss nicht immer wieder bei null anfangen, wenn einem mal wieder eine Schrotladung aus dem Hinterhalt den Rücken massiert hat. Mit der Zeit lernt man, sich in der kargen Landschaft zu orientieren – und schon fühlt man sich deutlich weniger hilflos als zuvor. Im späteren Spiel entwickelt Rust eine regelrechte Suchtspirale: Ich gehe auf die Suche nach neuen Gegenständen, verbessere mein Lager sowie meine Waffen und kann damit noch gefährlichere Gebiete wie die radioaktiven Zonen plündern – oder andere Spielergruppen angreifen. Nach Möglichkeit sollte man in Rust nie alleine losziehen, denn alleine stellt mich schon ein wilder Bär vor eine Herausforderung, ganz zu schweigen von anderen Spielern. Ich hatte das Glück, relativ früh auf Benny alias »JackFleischhammer« zu treffen, der nicht gleich mit der Axt auf mich losgegangen ist. Seitdem spielen wir zusammen und haben das Spiel gemeinsam entdeckt. Vorsicht ist trotzdem geboten, denn Rust ist eben ein schonungsloser Kampf ums Überleben und gerade das macht die Faszination des Spiels für mich aus.



Unseren einfachen **Holzverschlag**, den wir zuvor im praktischen Menü gecraftet haben, platzieren wir am besten gut versteckt in einer Felsspalte.

Holzverschlügen, die wir auf Knopfdruck craften können, sehen wir nur selten größere Bauwerke. Sporadisch gibt es aber doch vorgefertigte Objekte wie Gastanks, Häuser und die angesprochene Straße, die bei der Orientierung helfen. Ansonsten müssen wir uns Felsformationen einprägen und die Himmelsrichtung anhand des Sonnenstands bestimmen. Karte oder Kompass gibt es auch im späteren Spiel nicht. Während wir aber noch auf der Straße stehen und grübeln, aus welcher Richtung der Strahlemann uns gerade auf die Birne brennt, hören wir schon wieder Schritte, gefolgt von einem Knall – Game Over.

Tag 1: Okay, ruhig bleiben. Auch wenn wir gerade zum zweiten Mal ohne Vorwarnung erledigt wurden, haben wir diesmal immerhin keine wichtigen Items verloren. Also auf ein Neues. Unsere jungfräuliche Spielfigur scheint unter einem guten Stern geboren zu sein, denn wir starten in einem rohstoffreichen Gebiet und können schnell haufenweise Stein und Holz zusammenklauben. Nur kurz schießt uns das Adrenalin in die Adern, als wir in der Ferne einen anderen Spieler sehen. Doch wir haben unsere Lektion gelernt und ducken uns schnell hinter einen Baum. Glück gehabt. Mit unserem Rohstoffvorrat verkrümeln wir uns in eine schlecht einsehbare Ecke und zimmern unseren ersten eigenen Holzverschlag zusammen. Gut, für die Spaltmaße würde jeder Handwerker vermutlich lebenslanges Berufsverbot erhalten,

doch für uns ist der Schuppen prachtvoller als der Burj Khalifa. Besonders weil wir im Inneren uns und unsere Habseligkeiten vor Langfingern und Meuchelmördern in Sicherheit bringen können. Die Tür lässt sich nämlich nur von uns oder nach Eingabe eines Zahlencodes öffnen. Nach dieser Anstrengung knurrt uns ordentlich der Magen, und wir stellen entsetzt fest, dass wir völlig vergessen haben, uns um etwas zu futtern zu kümmern. Um Vegetarier ist es in **Rust** schlecht bestellt, denn das derzeit einzig verfügbare Nahrungsmittel ist Hähnchenbrust – egal ob wir vorher ein Schwein, einen Hirsch oder Bären erlegt haben. Bevor der Hunger an unserer Lebensenergie knabbert, machen wir uns schnell auf die Socken, obwohl uns die untergehende Sonne leicht beunruhigt. Erneut ist das Glück uns hold und wir finden eine Sau, die sich schnell zu Hähnchenfleisch verarbeiten lässt. Neben dem Fleisch erbeuten wir auch ein wenig Stoff. Hätten wir mehr davon, könnten wir uns einen wohligen Schlafsack häkeln und nach unserem Ableben dort auferstehen, wo wir ihn abgelegt haben – bestenfalls also in unserer Hütte. Doch so weit ist es leider noch nicht. Während unserer Jagd ist nämlich passiert, wovon wir uns gefürchtet haben. Die Nacht ist hereingebrochen, und wir erkennen kaum noch unsere Hand vor Augen. Um heim zu finden, bleibt uns nichts anderes übrig, als eine Fackel zu entzünden. Ein Anfänger-Fehler, denn jetzt sehen wir zwar mehr, können dafür aber auch aus gro-



Der **Ausblick** von der Dachterrasse ist fantastisch. Doch plötzlich hören wir unten Schüsse.



Erwischt! Die beiden **Angreifer** sind schnell erledigt, doch das Erlebnis zeigt: Der Tod ist in Rust allgegenwärtig.

Zu Beginn unseres Tests gab es in Rust noch **Zombies**. Die untoten Schlurfer wurden aber inzwischen durch besonders gefährliche Tiere ersetzt.



Getötete Zombies und andere Spieler durchsuchen wir nach nützlichen Gegenständen, die wir dann in unser **Inventar** packen.



ßer Distanz erspäht werden. Als wir wohlbehalten zuhause ankommen, bedanken wir uns deshalb zunächst beim lieben Spiegeltott, bevor wir ein Feuerchen machen und uns ein Hähnchensteak braten. Doch schon der erste Bissen bleibt uns fast im Hals stecken, als wir draußen plötzlich eine Stimme hören: »Hey, is anyone in there?«, ruft uns der unbekannte Spieler über den spielinternen Voicechat zu. Anscheinend hat tatsächlich jemand unser unfreiwilliges Leuchtsignal gesehen und ist uns gefolgt. Wir bleiben mucksmäuschenstill und hoffen, dass der Fremde bald einfach weiter zieht.

Tag 2: Trotz dieses Schockmoments haben wir unseren ersten Tag überlebt! Und noch besser: Vor unserer Hütte scheint die Luft rein zu sein. Zumindest haben wir nach dem nächtlichen Zwischenfall nichts Verdächtiges mehr gehört. Wir öffnen die Tür und sehen noch kurz den Lauf einer Schrotflinte, die auf unseren Kopf zielt – Game Over.

Tag 1: Jetzt reicht's, wir brauchen Verstärkung. Über Skype koordinieren wir uns mit einem Freund, joinen denselben Server ... und sind erstmal völlig aufgeschmissen. Wie sollen wir uns auf der riesigen Karte nur finden? Egal, erstmal einfach draufloslaufen. Doch nach einigen Metern warnt uns das markante Klicken eines Geigerzählers. Wenn uns unsere Gesundheit lieb ist, dann kommen wir hier ohne passende Schutzkleidung nicht weiter. Warum einige Teile der Insel radioaktiv verstrahlt sind? Wir wissen es nicht. Bis vor kurzem schlurften noch Zombies in der Nähe dieser Zonen herum, doch die Entwickler haben die untoten Hirngourmets mit dem letzten Patch entfernt. Was uns dort stattdessen bald auflauern soll, wurde bislang nicht verraten. Wenn's nach uns geht, ist Rust Island aber auch ohne KI-Feinde schon tödlich genug. Wie zum Beweis hören wir in diesem Moment unseren Freund wild fluchen, ihn hat's erwischt. Und auch uns ereilt nur wenige Minuten später mal wieder der Bildschirmtod – Game Over.

Gammastrahlung ist schlecht für den Teint

Tag 12: Wir haben es geschafft! Wir haben die gefährliche Zeit als Anfänger überstanden. Wie ein Löwenjunges, das sich in seinen ersten Lebensmonaten selbst vor den kleinsten Räubern in Acht nehmen muss, haben wir im Verborgenen gelebt und uns mühsam durchgeschlagen. Doch jetzt streifen wir als Könige der Savanne mit Schrotflinte und Sturmgewehr über Rust Island. Okay zugegeben, ganz alleine wären wir wohl nie so weit gekommen, aber hey, ein Löwenbaby braucht ja auch sein Rudel. Unsere Helfer in der Not waren der Let's Player Sebastian alias »Minyas« und sein Freund Benny, die uns aufgepäppelt und durch die Welt von **Rust** begleitet haben. Eingemummelt in einen vorteilhaft geschnittenen Kevlar-Anzug fühlen wir uns unsiegbare. Doch Sebastian und Benny mahnen zur Vorsicht: Wer wild rumballert, erregt Aufmerksamkeit, und aus dem Hinterhalt kann uns selbst eine einfache Pistole schnell den Garaus machen. Wie schnell das gehen kann, merken wir bei einem eigentlich ganz harmlosen »Nachbarschaftsbesuch«. In der Hoffnung, Screenshots von einer fortgeschrittenen Spielerbe-

hausung machen zu können, nähert unsere Gruppe sich der Festung eines bekannten Spielers. Schon von weitem kündigen wir uns und unsere friedlichen Absichten über den Voicechat an. Auf Minuten der Anspannung folgt Erleichterung. Statt uns über den Haufen zu schießen, lässt uns der freundliche Bewohner in sein Heim. Doch während wir drinnen unser Fotoshooting absolvieren, fliegen dem wachstehenden Benny plötzlich Kugeln um die Ohren. Zwei fremde Spieler haben sich in der Hoffnung auf leichte Beute angeschlichen und das Feuer eröffnet. Schnell stürzen wir nach draußen und überwältigen die Angreifer. Obwohl wir diesmal ungeschoren davongekommen, beweist dieses Erlebnis: In **Rust** lauert der plötzliche Spieltod wirklich hinter jeder Ecke.

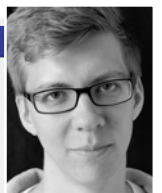
Und da dämmt es uns: Dieses ständige Gefühl der Bedrohung macht **Rust** zu etwas Besonderem. Und dafür braucht's noch nicht mal computergesteuerte Zombies, Drachen oder sonstiges Getier, sondern wie in **DayZ** unberechenbare Mitspieler. Unberechenbare Mitspieler, die mordende Sadisten sein können oder einfach nur Spinner, die andere Abenteurer unter Waffengewalt zwingen, ihre

Hosen auszuziehen – ja, das ist tatsächlich passiert. Vielleicht sind unsere Zufallsbekanntschaften aber auch barmherzige Samariter, die uns mit Waffen und Nahrung versorgen, uns Starthilfe geben in einer Umwelt, die keinerlei Fehler verzeiht. Natürlich ist diese Unberechenbarkeit mit viel Frust verbunden; Einsteiger werden oft ohne Erbarmen niedergeknüppelt, Einzelgänger überleben nur im Verborgenen. Dafür können sich selbst erfahrene Spieler niemals sicher fühlen, sie erleben Tag für Tag Nervenkitzel vom Feinsten und immer wieder neue, gerne mal skurrile Geschichten. Und genau das ist die »Faszination **Rust**«. JO

Einsteiger werden oft ohne Erbarmen niedergeknüppelt, Einzelgänger überleben nur im Verborgenen. Dafür können sich selbst erfahrene Spieler niemals sicher fühlen, sie erleben Tag für Tag Nervenkitzel vom Feinsten und immer wieder neue, gerne mal skurrile Geschichten. Und genau das ist die »Faszination **Rust**«. JO

Johannes Rohe | Trainee | johannes@gamestar.de

»Der Mensch ist des Menschen Wolf«, schreibt der Philosoph Thomas Hobbes und beschreibt Rust damit nahezu perfekt. Denn hier sind weder die KI-Gegner, noch die radioaktive Strahlung eine echte Gefahr für mich, sondern einzig und allein meine Mitstreiter. Und das, obwohl das Spiel mich in keiner Weise dazu ermuntert, gegen andere Überlebende zu kämpfen. Permadeath, völliges Fehlen von Komfortfunktionen und das in voller Härte ausgelebte »Nur der Stärkste überlebt«-Prinzip führen dazu, dass es Einsteigern fast unmöglich ist, länger als ein paar Minuten zu überleben. Die ständige Bedrohung macht Rust zwar zu einem intensiven, aber auch unglaublich frustrierenden Spielerlebnis. Nach meiner Zeit auf Rust Island kann ich zwar die Faszination und den Nervenkitzel, den einige Spieler empfinden, nachvollziehen, das Gesamtpaket macht mir aber (noch) nicht genug Spaß, um mich länger mit dem Spiel zu beschäftigen. Trotzdem werde ich die Entwicklung von Rust genau verfolgen und vielleicht in einigen Monaten noch einmal reinspielen. Am Besten wieder mit Sebastian und Benny.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Divinity: Original Sin



Entwickler: Larian Studios **Preis:** 40 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: In bester Ultima-7-Tradition erkunden Sie ein facettenreiches Rollenspiel aus der Iso-Perspektive.



Mit fast einer Million Dollar haben die Fans Divinity unterstützt und dem Entwickler so mehr Arbeit beschert. Denn nun verspricht Larian zusätzlich Tag-Nacht-Wechsel, NPC-Tagesabläufe, ein Wettersystem und viel mehr Quests für das Koop-Rollenspiel. In der Early-Access-Version fehlt davon noch viel,

doch schon jetzt lässt Original Sin sein Geheimtipp-Potenzial durchscheinen. Die offene Spielwelt ist liebevoll gestaltet und steckt voll grandios erzählter und witziger Quests, die Talente sind vielfältig (Wir können sogar lernen, mit Tieren zu sprechen!), und das rundenbasierte Kampfsystem ist zugänglich und doch facettenreich.



Christian Schneider

Ich bin hin und weg von Original Sin. Auch wenn sich der Release nun noch bis zum Sommer 2014 herauszögern wird, das Fundament ist stabil. Allein der Koop-Gedanke (der bis in die Dialoge hineinreicht, die beiden Spieler können sogar streiten) ist in dieser Form einmalig, und die Welt bietet viel spielerische Freiheit. Dabei muss man das Spielen selbst – oder besser das Denken beim Spielen – regelrecht neu erlernen, denn die vielen Möglichkeiten und Quest-Lösungswege sind heutzutage eher ungewöhnlich. Deshalb fiebere ich jedem Update entgegen, schließlich macht es ungeheuren Spaß, Divinity beim Reifen zuzusehen – wenn auch zu einem stolzen Preis.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Arcane Worlds



Entwickler: Ranmantaru Games **Preis:** 9 Euro

Status: zu 20% fertig

Worum geht's: Magic-Carpet-Hommage mit zufallsgenerierten Levels, Teleport-Portalen und umfangreichem Terraforming.



Mit seinem Ein-Mann-Projekt Arcane Worlds will Alexey Volynskov den Bullfrog-Klassiker Magic Carpet von 1994 wiederbeleben. Wir nehmen also als Magier auf einem fliegenden Teppich Platz und schießen mit Zaubersprüchen um uns – etwa auf fliegende Drachenschlangen oder Schattenvögel. Die Welten

sind dabei zufallsgeneriert und lassen sich großflächig terraformen. So heben wir Vulkane aus dem Boden oder löschen Lavaflüsse mit unseren Wasserzaubern. Durch Portale können wir von einer Welt zur nächsten springen, für kommende Versionen sind auch eine Story-Kampagne und kompetitive Multiplayer-Modi angekündigt.



Christian Schneider

Bislang ist die Early-Access-Version von Arcane Worlds nicht viel mehr als eine frühe Technik-Demo. Wer hier ein halbwegs vollwertiges Spiel erwartet, wird mit Sicherheit enttäuscht. Das sollte man wissen, bevor man das Projekt schon jetzt unterstützt. Und ob Volynskov liefern kann, was er für die fertige Fassung seiner Zauberteppich-Action verspricht, lässt sich aktuell schwer einschätzen. Die Idee hinter Arcane Worlds ist aber doch reizvoll genug, um dem Spiel in den kommenden Monaten immer mal wieder einen Besuch abzustatten. Und wenn es nur für die wohlige Erinnerung an meine Abenteuer mit dem Original-Magic-Carpet ist.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Assetto Corsa



Entwickler: Kunos Simulazioni **Preis:** 35 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Ultrarealistische und ambitionierte Rennsport-Simulation für Hobbyschrauber.



Wer eine umfangreiche Rennsimulation im Stile eines GTR sucht, erwartet sie aufgrund des notwendigen Budgets vielleicht nicht unbedingt von einem Indie-Entwickler. Doch Kunos Simulazioni hat sich genau das zum Ziel gesetzt – und ist dabei auf einem sehr guten Weg. In toll modellierten Sportwagen samt detaillierten Cockpits rasen wir über weltbekannte Strecken und staunen über die glaubwürdige Fahrphysik. Ob BMW oder Lotus: Jedes Auto verlangt bei abgeschalteten Fahrhilfen selbst Profis alles ab. Bereits jetzt machen die anpassbaren Rennen mit der KI und die lässigen Drift-Herausforderungen eine Menge Spaß.

Christopher Reimers

Die Basis von Assetto Corsa ist mehr als solide. Was noch fehlt, ist zusätzlicher Inhalt in Form von Autos, Strecken und einer langfristig motivierenden Karriere. Die ist aber fest eingeplant. Gleiches gilt für den Mehrspieler-Modus, das Schadensmodell und die Modding-Werkzeuge zum Selberbasteln. Natürlich benötigt das Spiel noch etwas Feinschliff, aber angesichts der Detailversessenheit der Entwickler mache ich mir darum ehrlich gesagt wenig Sorgen. Alle zwei Wochen wird das Spiel mit einem neuen Update versorgt. Es bleibt also abzuwarten, wie gut die versprochenen Inhalte werden. Denn an Potenzial mangelt es Assetto Corsa ganz sicher nicht.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

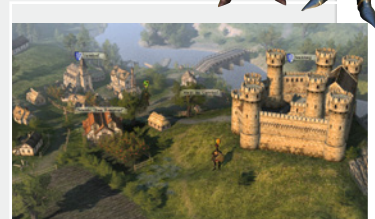
Legends of Eisenwald



Entwickler: Aterdus Entertainment **Preis:** 14 Euro

Status: zu 50% fertig

Worum geht's: Klassischer Strategie-Rollenspiel-Mix mit Hexfeld-Gefechten in mittelalterlicher Welt.



Wer das Mittelalter-Szenario sowie rundenbasierte Schlachten wie in DSA: Blackguards mag, könnte sich auch für Legends of Eisenwald interessieren. Als gepanzerter Ritter, zauberspruchwirkender Mystiker oder bolzenverschießende Baroness erkunden wir eine stimmungsvoll gestaltete Weltkarte und bestreiten mit unseren Truppen taktische Kämpfe gegen verfeindete Burgherren. Nach jedem Sieg heimsen wir Erfahrung, Gold und neue Gegenstände ein, mit denen wir unsere Einheiten verstärken und spezialisieren. Das ist auch nötig, schließlich wollen wir die nächste Burg einnehmen und unsere Streitmacht vergrößern.

Christopher Reimers

In seiner aktuellen Fassung bietet der Blackguards-Konkurrent mit drei Karten etwa elf Stunden Unterhaltung sowie eine weitgehend fehlerfreie Spielmechanik. Nach dem ausführlichen, aber sehr gemächlichen Tutorial eröffnen sich auch mehr Optionen beim Vorgehen. Allerdings sollten die Entwickler noch an der statischen Präsentation schrauben, denn im Moment fühlt sich das Geschehen trotz aller Nostalgie etwas altbacken an: Es gibt weder Sprachausgabe noch Zwischensequenzen, und viele Grafik- und Soundeffekte sind Platzhalter. Wer aber einen Taktik-Rollenspiel-Mix mag und genug Geduld mitbringt, dürfte an diesem Spiel seine Freude haben.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

OFFICIAL TITANFALL™ GAMING PC

Kampferprobte Gaming PCs
Zuverlässig in jedem Terrain
Handverlesene Komponenten
Professionell abgestimmt
Perfekt konstruiert

ABSOLUTE KONTROLLE DURCH PERFORMANCE

- ▶ Ultimative Leistung auch für Ultra-HD Gaming
- ▶ Intel Haswell 4. Generation Prozessor
- ▶ NVIDIA GeForce GTX Grafik
- ▶ SSD Speichertechnologie
- ▶ Auch für Multi-Monitor Betrieb



**Exklusive Titanfall
Laserung mit Beleuchtung**

Inkl. Downloadcode sowie Gaming
Keyboard & Gaming Mouse **gratis**

Die offiziellen, in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelten und optimal abgestimmten Titanfall Editions, wie sie bei der Präsentation von Titanfall auf der Gamescom 2013 zum Einsatz kamen. Exklusiv bei MIFcom – Ihrer High-End PC Manufaktur!



www.mifcom.de/titanfall



GROßE AUSWAHL AN PC SYSTEMEN UNTER WWW.MIFCOM.DE

Preis- und technische Änderungen, Irrtümer. Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Produkte können von den Abbildungen abweichen.
MIFcom GmbH | Neumarkter Straße 34 | 81673 München

Alles, außer gewöhnlich

Interaktive Poesie, pixliger Multiplayer-Hit und Armuts-Simulation – der Indie-Boom schafft Spiele, die sie sich kaum bewerten lassen. Damit Ihnen diese Perlen nicht durch die Lappen gehen, stellen wir Ihnen unsere Lieblinge vor.

Serious Games

Einige Mediziner und Pädagogen haben das Potenzial von Spielen bereits erkannt und nutzen eigens entwickelte Spiele für ihre Zwecke – in den unterschiedlichsten Feldern und durchaus erfolgreich. Eine New Yorker Schule etwa unterrichtet ihre Schüler anhand eines Rollenspiels namens **Quest to Learn**, in dem die Schüler zum Beispiel NPCs beim Hausbau helfen und so Geometrie lernen. Das Spiel **Re-mission** hilft hingegen Krebspatienten beim Kampf gegen ihre Krankheit. Obwohl das spielerische Abballern von Tumor-Zellen nur eine psychologische Wirkung erzielt, ist der positive Beitrag zur Heilung wissenschaftlich belegt. Das Projekt **VR-Pain Control** geht einen ähnlichen Weg. Der Aufenthalt in einer virtuellen Eiswelt hilft Verbrennungsoptionen dabei, ihre schmerzhafteste Behandlung besser zu überstehen. Ein besonders bewegendes Beispiel für ein Serious Game ist **That Dragon, Cancer**, in dem der Software-Entwickler Ryan Green die Krebserkrankung seines Sohns verarbeitet. Das Adventure erscheint im Lauf des Jahres 2014 exklusiv auf der Android-Konsole Ouya.



Spieler gegen Krebs: **That Dragon, Cancer** (links) und **Re-Mission** (rechts).

Computerspiele sind viel mehr als eine leichte Freizeitbeschäftigung. Um das zu wissen, müssen erfahrene Gamer nicht erst in den Spiegel schauen. Wir wissen, dass Spiele zum Weinen bringen, uns auf unglaubliche Reisen schicken und fantastische Geschichten erzählen können. Einige Spiele können sogar dabei helfen, persönliche Krisen und Krankheiten zu überwinden (mehr dazu lesen Sie im Kasten links). Kurz: Spiele können uns verändern.

Natürlich gehört es nicht gerade zu den ungewöhnlichen Momenten unseres Lebens, in **Call of Duty** einen Panzer zu sprengen oder in **Need for Speed** in einen Brückenpfeiler zu krachen. Uns geht es vielmehr um Werke wie **Gone Home**, das die Erlebnisse einer jungen Frau erzählt, die ins verlassene Haus ihrer Eltern zurückkehrt. Oder **Dear Esther**, das unser Redakteur Jochen Gebauer im Test als »interaktive Poesie« bezeichnet hat. Oft sind es Un-Spiele, die sich nicht an die Regeln halten und dabei auf Banalitäten wie Profitabilität keinen Wert legen. Große Publisher scheuen dieses finanzielle Risiko, deshalb sind es meistens unabhängige Teams, manchmal nur einer oder zwei Entwickler, die ihre ungewöhnlichen Ideen umsetzen. Klar, dass solche Mini-Studios in punkto Präsentation und Umfang oft deutliche Abstriche machen müssen. Statt bildschirmfüllender Explosionen gibt es Pixelgrafik, statt aufwändiger Vertonung schöne Textfenster. Doch häufig macht gerade die Konzentration auf das Wesentliche solche Spiele so besonders.

Dabei treiben sie durch ihre Andersartigkeit unser Wertungssystem häufig an seine Grenzen, denn solche Spiele sind nicht selten sehr persönliche Erlebnisse. Sei es, weil ihre Thematik uns emotional berührt, wir sie gemeinsam mit Freunden erleben oder wir vor Lachen vom Stuhl fallen – während andere Spieler davor sitzen und ungläubig mit dem Kopf schütteln. Es sind Spiele, die polarisieren. Diese subjektiven Erfahrungen wollen wir daher auch nicht in einen Wertungskasten pressen. Deshalb stellen Ihnen unsere Redakteure »andere« Spiele vor, die sie ganz besonders bewegt haben, die sich aber nicht in klassische Genrekonventionen einordnen lassen – sie sind eben alles, außer gewöhnlich.

Legende



Statt einer normalen Wertung erhält jedes Spiel von uns eine »Schopenhauer oder Taschenrechner«-Skala. Die sagt nichts über den Spielspaß aus, sondern zeigt an, auf wie viel abgedrehte Gehirnakrobatik sich Spieler einstellen müssen. Steht der Balken ganz links bedeutet das: Hirn aus, Spiel an. Hier geht's nur um entspanntes Zocken. Das rechte Ende der Skala heißt hingegen: Denkalarm! Ein abgeschlossenes Philosophiestudium könnte für diese Spiele von Vorteil sein. Außerdem geben wir eine klare Empfehlung, für wen das jeweilige Spiel ein absolutes Muss ist und wer lieber einen großen Bogen darum macht.

The Stanley Parable



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Entwickler: Galactic Cafe **Preis:** 15 Euro (Steam)

Worum geht's: Als Büro-Drohne Stanley erleben wir eine Parabel über die Natur des Spielers und die Freiheit des Spielers.

The Stanley Parable lässt sich nicht beschreiben. Müsste ich es trotzdem tun, zum Beispiel, weil ich mich in einem Augenblick der Selbstüberschätzung dazu überreden ließ, dann würde ich es folgendermaßen versuchen: Stellen Sie sich **Portal** vor, und denken Sie sich anschließend das Spiel weg. Natürlich wäre das bestenfalls eine grobe und möglicherweise sogar irreführende Annäherung, aber wenn ich Ihnen erkläre, wie **The Stanley Parable** funktioniert, dann brauchen Sie es nicht zu spielen – und das sollten Sie, denn es ist ein wunderbares, ja wegweisendes Un-Spiel, das es unbedingt verdient hat, genossen zu werden. Falls Ihnen mal wieder jemand erzählt, dass Spiele keine Kunst seien, dann haben Sie meinen Segen, ihm **The Stanley Parable** kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen.

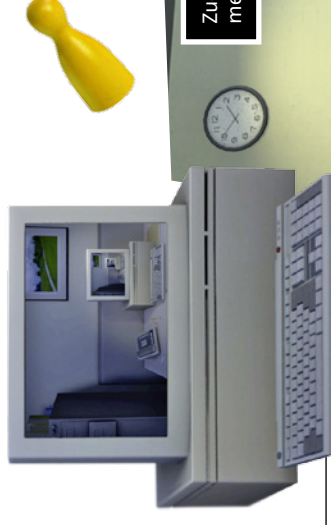
»Oje«, könnten nun all jene seufzen, die im Deutschunterricht systematisch mit Brecht, Fontane und Lessing malträtiert wurden, weil deutsche Lehrplangestalter immer noch dem Irrtum erliegen, man könne Jugendlichen den Sinn für Kunst einfach einprügeln, wenn man es nur lange genug versucht, »so ein Spiel ist das also«. Und ja, so ein Spiel ist das tatsächlich.

Man kann **The Stanley Parable** nämlich problemlos als Metapher auf das Spielen an sich begreifen, als Auseinandersetzung mit der Frage, ob und inwiefern sich Spieler in einem virtuellen Raum sinnvoll ausdrücken können, wenn ein omnipräsenter Autor alle Möglichkeiten schon im Vorfeld durchdekliniert hat. Aber das muss man nicht. Man kann mit **The Stanley Parable** auch einfach schrecklich viel Spaß haben. Denn dieses von Designer Davey Wreden ursprünglich als Source-Mod konzipierte Experiment ist mittlerweile zum Brüllen komisch – und vom englischen Synchronsprecher Kevan Brighting in der Rolle des gönnerhaften Erzählers so atemberaubend gut vertont, dass die Parallelen zu **Portal** keine leere Übertreibung sind.

Aber warum geht's überhaupt? Nun ja: Stanley arbeitet in einem Büro und gibt Zahlen in den Computer ein, jeden Tag, ohne zu fragen, warum, **Lost** lässt grüßen. Eines Tages allerdings bleibt sein Bildschirm schwarz, und Stanley wundert sich: Was ist passiert? Und wo sind seine ganzen Kollegen geblieben? An dieser Stelle setzt das eigentliche Spiel ein – wobei »Spiel« zu viel gesagt ist, denn tatsächlich interagieren kann ich nur selten. Stattdessen steuere ich Stanley in der Ego-Perspektive durch die seltsam verlassenen Büroräume, bestaune herrlich absurde Powerpoint-Präsentation und lausche dem Erzähler aus

dem Off, der mir sanft, aber nachdrücklich eine bestimmte Route vorgeben will. Seinen Reiz bezieht **The Stanley Parable** aus dem Umstand, dass ich diesen »Regie-Anweisungen« folgen kann, aber nicht muss – und aus den aberwitzig-brillanten Situationen, die natürlich genau dann entstehen, wenn ich das Gegenteil von dem mache, was dieser Erzähler gerade von mir will. Ein Durchgang dauert übrigens rund 15 Minuten; je nachdem, welchen Weg man dabei einschlägt, mündet das Ganze in unterschiedlichen Auflösungen, aber ein »richtiges« Ende existiert nicht: Nach jedem Durchgang sitzt Stanley wieder in seinem Büro, das Spiel beginnt von vorne, und ich kann (und will!) ausprobieren, was wohl passiert, wenn ich mich an dieser oder jener Stelle anders entscheide.

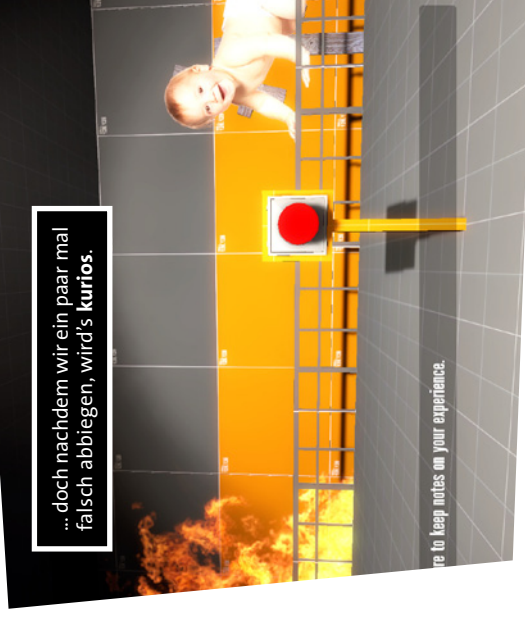
Nein, man kann **The Stanley Parable** nicht angemessen beschreiben, auch wenn ich gerade 500 Wörter auf das hoffnungslose Unterfangen verwendet habe, es trotzdem zu versuchen. Wie sollte ich auch von jenen Situationen erzählen, in denen ich staunend, breit grinsend oder völlig verdattert vor dem Bildschirm saß, ohne unweigerlich die magischen Momente zu verderben? Wie soll ich erklären, dass mich seit Jahren, seit **Portal**, um genau zu sein, kein Spiel mehr auf eine so wunderbar-kindliche Weise überrascht hat, ohne diese Überraschung zu entzaubern? Dieses **Stanley Parable** muss man selbst erleben, denn es ist ein Vergnügen, wie es sie in diesem Medium (noch) viel zu selten gibt: ein kluges, mutiges, bemerkenswertes Experiment über die Natur des Spielens und die Rolle des Spielers. Aber wie gesagt: So muss man es nicht begreifen. Man kann mit **The Stanley Parable** auch einfach schrecklich viel Spaß haben. Ich jedenfalls hatte ihn. Oh, und wie ich ihn hatte. 16



Zuerst durchstöbern wir nur das menschenleere Bürogebäude ...



... doch nachdem wir ein paar mal falsch abbiegen, wird's kurios.

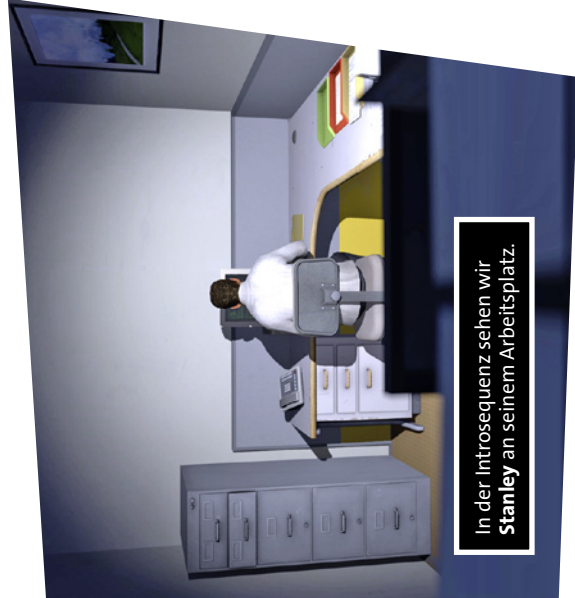


Wer soll's spielen:

Jeder. Oder wenigstens die meisten. Immerhin solche mit Humor.

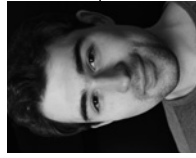
Wer soll's lassen:

Ewiggestrige, die immer noch behaupten, Spiele können keine Kunst sein.



In der Introsequenz sehen wir Stanley an seinem Arbeitsplatz.

Kentucky Route Zero

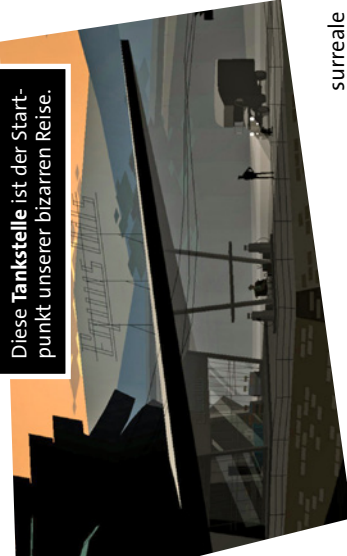


Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Entw.: Cardbord Computer **Preis:** 23 Euro (Steam)
Worum geht's: Als Fernfahrer Conway erleben wir einen surrealen Psycho-Trip durch Kentucky.

Ärgern Sie sich in der Regel über Filme, bei denen man nie so wirklich kapiert, worum es geht, weil immer ein Tick zu wenig Zusammenhänge erklärt werden? Dann dürfte das Episoden-Adventure **Kentucky Route Zero** eine harte Nuss für Sie werden. Denn das größte Vorbild der Entwickler ist Kult-Regisseur David Lynch – und der ist bekannt für

Diese Tankstelle ist der Startpunkt unserer bizarren Reise.



surreale am Ende fragend am Kopf kratzt. Geht's Ihnen hingegen wie mir und Sie mögen den Mut zur erzählerischen Lücke, haben ein Faible für skurrile Figuren und Schauplätze und können sich mit einer impressionistischen Pixel-Optik à la **Another World** anfreunden, dann sind Sie hier richtig. Zu Beginn der Handlung strandet Fernfahrer Conway, der eine Lieferung abgeben muss, orientierungslos an einer alten Tankstelle mitten im US-Bundesstaat Kentucky. Um die Wegbeschreibung zum Zielort zu bekommen, muss er für den Tankwart den Strom wieder einschalten – was gleichzeitig als Tutorial für die sehr simple Point&Click-Steuerung des Adventures dient. Simpel deshalb, weil die Rätsel eigentlich stets

nebenbei erledigt werden und selten über ein Abklicken der Hotspots hinausgehen. Ab in den Keller, Lichtschalter finden und anknipsen, fertig – wären im Keller nicht mysteriöse Würfelspieler, die meine Spielfigur nicht bemerken und spurlos verschwinden, nachdem ich einen runtergefallenen Würfel aufhebe. Klingt abgedreht? Ist es

auch. Der Fokus von **Kentucky Route Zero** liegt ganz klar auf der bizarr inszenierten Geschichte. Habe ich die Tankstellenszene noch mit einem Schulterzucken quittiert, wird die bisher circa dreistündige Reise auf dem Weg zur Lieferadresse immer verrückter: Man fährt auf der Landstraße an einem brennenden Baum vorbei, findet im Rauschen eines Fernsehers ein Portal und endet in einem von Bären bevölkerten Bürogebäude – am spannendsten sind aber die (leider unvertonten) Dialoge, die mal belanglos, mal verwirrend daherkommen, einerseits völlig sinnlos, andererseits umso tiefgründiger. Hinter jeder Ecke vermutet man einen tieferen Sinn, hinter jedem Schauplatz ein neues Puzzleteil, um rauszukriegen, worum es in diesem Spiel eigentlich geht. Auch wenn die Hinweise dazu nie wirklich ausreichen. Wie bei David Lynch eben. **DH**

Wer soll's spielen: David-Lynch-Fans, die Lust auf eine interaktive Graphic Novel haben.

Wer soll's lassen: Wer nach 30 Minuten Lost Highway aus dem Raum läuft.



The Novelist



André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Entw.: Orthogonal Games **Preis:** 14 Euro (Steam)
Worum geht's: Als unsichtbarer Beobachter verfolgen wir die Lebenskrise eines Schriftstellers.

Wer als Indie-Entwickler viel gute Presse einsacken will, sollte ein Spiel machen, mit dem er frenetische »Spiele sind Kunst!«-Schlagzeilen bedienen kann. **The Novelist** macht das ganz hervorragend. Das Experiment des Designers Kent Hudson (**Bioshock 2**) inszeniert ein interaktives Familiendrama, in dem Roman-Autor Dan binnen weniger Wochen seine Ehekrise und seine Schreibblockade überwinden muss. Zu diesem Zweck zieht er mit Frau Linda und Sohn Tommy in ein einsames Strandhaus mit mysteriöser Vorgeschichte. Klingt wie die Blaupause aus der obersten Schublade von Stephen Kings Schreibtisch, doch der Mystery-Unterton des Spiels dient nur dazu, die Rolle des Spielers zu legitimieren. Der schwebt als fast unsichtbares Dings durch das Haus, liest Tagebücher, Notizen und sogar Gedanken, um die Sorgen und Wünsche der Bewohner zu erfahren. Nur direkt vor ihrer Nase herumzutanzten darf er nicht. Anschließend entscheiden wir, an welcher Front Dan in den kommenden Tagen kämpft: Job, Frau oder Kind. Kompromisse sind nur zwischen zwei von dreien möglich. Am Ende kommt also immer irgendwas oder irgendwann zu kurz. Zu sehen, wie Dan vom Leben in drei Richtungen gleichzeitig gezerzt wird, ist durchaus bewegend. Gerade junge Väter mögen sich in seinem Schicksal wiederfinden. Aber die Geschichte von **The Novelist** ist nicht clever genug, um das Konzept zu tragen. Viele Konflikte wirken geradezu konstruiert. Warum müssen beispielsweise die Schwiegereltern zu Besuch

Wer soll's spielen: Familienväter; Spieler, denen Originalität über alles geht.

Wer soll's lassen: Wer spielerischen Anspruch oder echten Tiefgang erwartet.

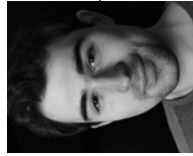


Die Hölle für Schriftsteller: Dan leidet an einer Schreibblockade.



Cart Life

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de



Wenn ein Spiel keinen Spaß macht, dann ist das ja eigentlich ein K.o.-Kriterium. Bei **Cart Life** läuft das anders: Der Titel in grauer Pixel-Optik macht keinen Spaß, hat aber gerade deshalb schon mehrere Auszeichnungen erhalten. Nach einigen Spielstunden kann ich die Euphorie verstehen. Denn **Cart Life** ist eine Gesellschaftskritik, kein unterhaltsames Spiel: So verkörpere ich keinen Ballerhelden, sondern einen von drei Niedriglohnerbeitern – beispielsweise den ukrainischen Einwanderer Andrus Poder, der in der fiktiven US-amerikanischen Stadt Georgetown als Zeitungsbotenverkäufer seine Brötchen verdienen will. Meine Spezialfähigkeit als Andrus ist weder eine Militärausbildung noch ein flinkes Fahrverhalten, wie das bei Einwandererkollege Niko Bellic der Fall ist, sondern der geringe Anspruch an meine eigene Lebensqualität – lange Arbeitszeiten, schlechtes Essen, alles wurscht; solange Andrus ein Dach über dem Kopf hat und seine Katze füttern kann, geht's ihm einigermaßen gut. Und das ist auch das einzige Ziel des Spiels: sich durchschlagen, Geld verdienen, Rechnungen be-

Arbeiten wir fleißig, können wir uns einen größeren Stand leisten.



Entw.: Richard Hofmeier **Preis:** gratis (bit.ly/100MvCd)
Worum geht's: Als Standverkäufer rackert man sich in der Großstadt für Billiglöhne ab.

zahlen und sich ab und an ein bisschen Komfort in Form von Zigaretten leisten. Klingt trocken? Soll es auch sein, denn **Cart Life** will mir eindrücklich vermitteln, wie bitter das Leben am Rande der Gesellschaft sein kann – Schritt für Schritt arbeite ich meine Tagesroutine ab: aufstehen, frühstücken, zu meinem Zeitungsstand fahren, die neuen Waren einsortieren, Kunden bedienen und eventuell nach Feierabend noch was einkaufen. Mein Highlight? Nach zwei Wochen kann ich mir endlich eine automatische Kasse leisten – ab jetzt muss ich das Wechselgeld für meine Kunden nicht mehr im Kopf zusammenrechnen. **Cart Life** zieht mich in seine Welt, wie das selten ein Spiel schafft. Wenn ich beim Einräumen der Regale Andrus' Gedanken abtippen muss und dabei die Monotonie seiner Arbeit am eigenen Leib erfahre oder der arme Kerl abends abgeschlagen nach Hause kommt, nur um mit tränenden Augen nach seiner verweschwundenen Katze zu suchen, dann ist er mir als tragischer Jedermann auf der Suche nach seinem Glück viel näher als die meisten gestandenen Bildschirmkrieger – und das macht dann fast schon wieder Spaß. **DH**

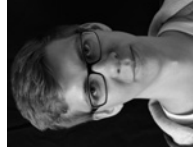
Wer soll's spielen: Investment-Banker und so mancher Politiker.

Wer soll's lassen: Wer mit Osteuropäern lieber Cops abschüttelt.



Nidhogg

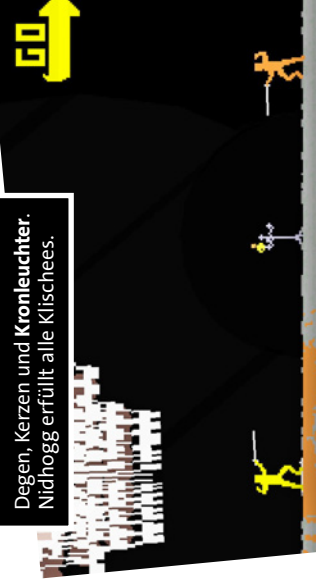
Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de



Nidhogg ist außergewöhnlich, weil es weniger Anforderungen an meinen Spielerechner stellt als an meine Wohnzimmerreinigung: Eine Couch, zwei Gamepads, ausreichender Nachschub an Kaltgetränken und einige Mitspieler sind zwingend notwendig, um wirklich Spaß mit dem Spiel zu haben. Sind alle Bedingungen erfüllt, erwartet mich dafür ein Spielspaßfeuerwerk, das sich gewaschen hat. Das verdankt **Nidhogg** seinem einfachen Spielprinzip, das auch der unerfahrenste Spieler innerhalb weniger Minuten verinnerlicht: Zwei Pixelmännchen treten zum Fechtduell an. Ihr Ziel: am Gegner vorbei in den letzten von fünf Bildschirmen vorzustoßen. Vorrücken kann aber nur, wer den anderen zuletzt aufgespießt hat. Dazu können beide auf drei Höhen angreifen und parieren oder ihrem Gegner das Schneidwerkzeug ins Gesicht schleudern. Klingt simpel? Ha! Wenn kurz vor dem letzten Bildschirm ein fliegender Säbel meine Wirbelsäule punktiert, ein kunstvoller Dropkick mich in einen Abgrund befördert oder nach einer gekonnten Angriffsrolle die gegnerische Klinge in meinem Nasenloch steckt, werden die Szenen im Spiel nur vom turbulenten Geschehen vor dem Bildschirm über-



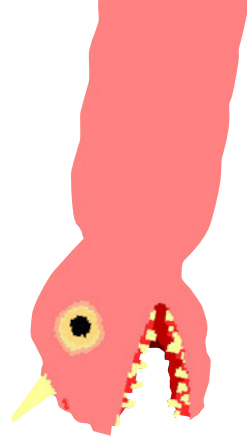
Degen, Kerzen und Kronleuchter. Nidhogg erfüllt alle Klischees.



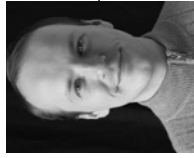
troffen: hier werden Freundschaften und Lachmuskeln strapaziert, wie ich es zuletzt bei **Mario Kart** oder **Worms** erlebt habe. Ohne Freunde im Haus würde ich **Nidhogg** nicht anfassen. Einzelspieler können lediglich in vier Arenen gegen stärker werdende KI-Gegner antreten oder sich in Online-Duellen versuchen. Da fehlt mir die soziale Komponente, die **Nidhogg** so fantastisch macht. Angesichts des spartanischen Umfangs und der extrem simplen Grafik, die selbst zu C64-Zeiten eher ein freundliches Gähnen hervorgerufen hätte, stößt mir auch der hohe Preis sauer auf. Eine Kaufempfehlung kann ich nur Spielern geben, die regelmäßig duellfreundige Freunde zu Besuch haben – und selbst dann würde ich noch auf den nächsten Steam-Sale warten. **JO**

Wer soll's spielen: Errol-Flynn-Fans, Leute mit großem Wohnzimmer.

Wer soll's lassen: Jeder, der ohne Raketenwerfer aufgeschmissen ist.



Octodad Dadliest Catch



Sebastian Stange,
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Entwickler: Young Horses **Preis:** 14 Euro (Steam)

Worum geht's: Wir stemmen unfreiwillig komisch den Alltag eines Meeresbewohners in Menschenkleidern.

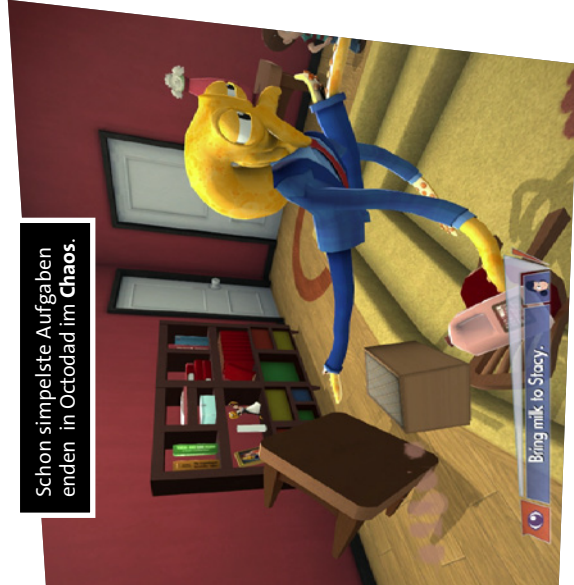
Octodad ist blanker Unsinn! Das ganze Spiel basiert auf einem einzigen, höchst albernem Gag: Da trägt jeder Tintenfisch einen Anzug und schon hält ihn jeder für einen normalen Menschen. Tja und diesen Oktopus, den spiele ich. In seiner glitschigen Haut meistere ich den Alltag als Familienvater. Oh ja, der gelbe Krake lebt seine Lüge bereits seit Jahren, hat eine Frau, zwei Kinder und dazu ein Haus mit Veranda und weißem Gartenzaun. Der Kopffußler lebt den amerikanischen Traum! Die Handlung von **Octodad** ist eigentlich ganz banal: Am Anfang stehen einige ganz normale Familien-Szenen – so normal das mit einem Oktopus als Vater halt geht: Ich koche Kaffee, mähe den Rasen oder kaufe im Supermarkt ein. Die ganze Wahrheit droht dann aber, bei einem Familienausflug ins Aquarium ans Licht zu kommen.

Dann wird auch das Gameplay etwas komplexer: Ich schleiche mich an Meeresbiologen vorbei, bewinge Kletter-Parcours oder probiere die Attraktionen der örtlichen Spielhalle aus. **Octodad** lebt davon, ganz banale Situationen zu inszenieren – nur eben mit einem Tintenfisch, der ganz offensichtlich nicht da hineinpasst und der hoffnungslos damit überfordert ist. Dem acht-armigen Protagonisten fehlen schließlich feste Knochen. Er steuert sich daher in etwa so, als würde man gekochte Spaghetti benutzen, um mit Stäbchen zu essen. Er glitscht und wabbelt chaotisch durch die Gegend, seine Tentakel fliegen unkontrolliert durch die Gegend und er hinterlässt Chaos, wohin er die Füße... pardon, Saugnapfe setzt.

Schon die allererste Version von **Octodad** bot genau das: Chaos als Oktopus im Menschenkostüm. Es entstand 2010 als Studentenprojekt an der DePaul-Universität in Chicago. Interessierte können diese Ur-Fassung als Freeware auf der Webseite der Entwickler herunterladen. Für **Dadliest Catch** wurde das Konzept des albernem Mitspiels auf etwa zwei Stunden Spielzeit aufgebblasen. Und während dieser Zeit war ich stets unterhalten, amüsiert und auf angenehme Art frustriert. Die Steuerung ist kurios: Mittels Leertaste wechsle ich zwischen Lauf- und Greif-Modus hin und her. In Ersterem bewege ich mit der Maus die Tentakel in seinen Hosenbeinen und wähle mit den Maustasten, welches Bein ich gerade bewegen will. Damit bin ich weder elegant noch präzise unterwegs, aber das unbeholfene Stolpern strahlt pure physische Comedy aus. **Octodad** – der Buster Keaton der Spielewelt. Im Greif-Modus hält das Meeresfrüchtchen dann inne und ich bewege mit der Maus eins seiner Arme-Tentakel in alle Richtungen, um Items aufzunehmen, Türen zu öffnen oder Trauringe an Finger zu

stecken. Auch mit dem Controller ist **Octodad** spielbar: Mit den Schultertasten wechsele ich dann zwischen linkem und rechtem Bein. Und wenn ich will, kann ich sogar kooperativ zocken, was dann richtig absurd wird. Bis zu vier Spieler steuern einzelne Arme und Beine – und zwar gleichzeitig. Das artet in ein herrliches Chaos aus, das das Abenteuer zwar an den Rand der Unspielbarkeit treibt, aber in der Gruppe für ordentlich Gaudi sorgt. Zuweilen verhöhnt mich das Tentakelspiel aber auch regelrecht, indem es mir scheinbar triviale Aufgaben vorsetzt, die mit dieser Glibber-Steuerung richtig schwierig sind. Das Erklimmen einer Leiter etwa ließ mich bei spielsweise fast verzweifeln. Immer wieder rutschte die Spielfigur ab. Doch zu schwer sind die Aufgaben (zumindest im Solo-Modus) nie, teilweise sind die Anweisungen des Spiels allerdings arg vage, das kann nerven.

Schon simpelste Aufgaben enden in Octodad im Chaos.



Nicht mal seine Ehefrau kennt Octodads dunkles Geheimnis.

lich verkompliziert, dass

die Story eher zweckmäßig und schmacklos inszeniert wird und dass der Aquarium-Level ein gutes Stück zu lang ist. Lieber hätte ich mehr banale Alltagssituationen erlebt. Gegen Ende wird **Octodad** sogar kurz dramatisch. Ich erfahre den Ursprung der seltsamen Beziehung zwischen Mensch und Meeresbewohner: Ich rechne mit meinem Erzfeind ab und rechtzeitig, bevor ich den Witz mit dem Tintenfisch im Büro anzug nicht mehr lustig finde, ist das Spiel vorbei. Eine echte Punktlandung für die Entwickler! Denn nicht viel länger, und dem ganzen Konzept wäre die Luft ausgegangen. **Octodad** ist ein netter Spaß, aber nur in kleinen Dosen. Mit dem Titel verhält es sich so, wie mit Youtube-Videos, in denen Leuten lustige Missgeschicke passieren. Da lacht jeder gern drüber. Aber als abendfüllender Film funktionieren sie eben nicht. SST

Wer soll's spielen:

Leute, die über den Lorient-Sketch »Das Bild hängt schief« lachen können.

Wer soll's lassen:


Jeder, der sich mehr als ein kurzweiliges Gaming-Experiment erhofft.



ZUKUNFT IT

accenture
High performance. Delivered.

arvato
SYSTEMS

 Bundesnachrichtendienst

 **Capgemini**
CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING

DB Mobility
Networks
Logistics

 DEUTSCHE
BUNDESBANK
EUROSYSTEM



EXKLUSIV BEI JOBS & KARRIERE

- ✓ Jede Menge IT-Jobs
- ✓ Gelegenheit zum Vorstellungsgespräch
- ✓ Hochinteressante Vorträge zum IT-Arbeitsmarkt im Forum, unterstützt von unserem Partner

 **Jobware**
ERSTKLASSIGE JOBS. ERSTKLASSIGE BEWERBER.

- ✓ Karriere- und Gehaltsberatung durch unseren Partner

 **HSC Consulting**
Personalmanagement

DIS AG

GfK

 **GOODGAME**
STUDIOS



 **Linux**
Professional
Institute

 **Lufthansa Systems**
IT that makes your life easier

operational services
YOUR IT PARTNER

QSC AG

 **randstad**
professionals

REALTECH

top  **itservices**
Kompetenz und Partnerschaft in der Informationstechnologie

UNIFY

KOOPERATIONSPARTNER

CIO

CFO world

TEC CHANNEL
IT IM MITTELSTAND

ChannelPartner

 **GameStar**

PCWELT

Weitere Informationen unter
www.computerwoche.de/cebit/karrierezentrum

Freispiel

Project Brazil

Mod

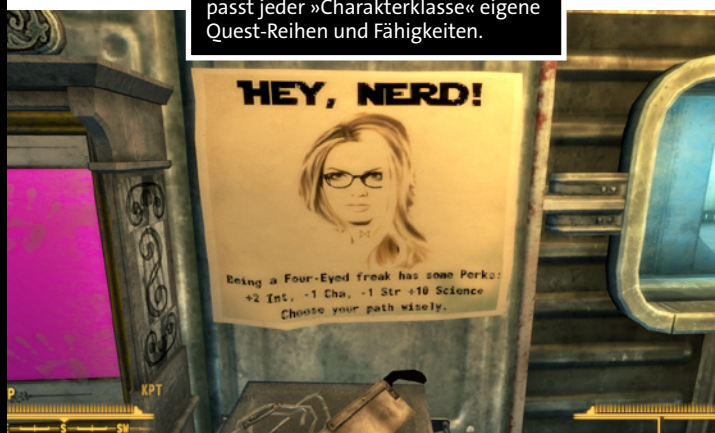
WAS **Mod für Fallout: New Vegas** WER **Brandon Lee**
WO **Nexusmods.com** WANN **31.5.2013** GELD **kostenlos**

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. 2260, 100 Jahre nach den Ereignissen von **Fallout** bekriegen sich Supermutanten, Raider und die New California Republic in den verstrahlten Überresten Kaliforniens – und wir geraten als von Vault-Bewohnern aufgezogenes Waisenkind zwischen die Fronten. An der grundlegende Spielmechanik von **Fallout: New Vegas** ändert **Project Brazil** nichts, es ist die Art, wie die Mod ihre Geschichte erzählt, die uns begeistert. Gleich zum Beginn entscheiden wir beim Football, ob wir als Sportler oder Nerd durch Vault 18 streifen, inklusive angepasster Quests und Dialoge. Nerds beispielsweise hält nicht mal ein gebrochenes Bein davon ab, den 200 Jahre alten Vault-Computer zu durchforsten und Modul für Modul wieder auf den neuesten Stand zu bringen. Wie geschickt wir dabei vorgehen, entscheiden die sieben **Fallout**-typischen Charakterwerte und Fähigkeiten, die das Team von **Project Brazil** an vielen Stellen überarbeitet und angepasst hat. Bei fast jedem Dialog und jeder größeren Entscheidung können wir mit uns intelligenten Antworten, Silberzunge oder Einschüchterung Vorteile verschaffen, neue Quests freischalten oder andere Vault-Bewohner auf unsere Seite ziehen. Charaktere mit hoher Wahrnehmung etwa entdecken

Details, die Gespräche in eine ganz andere Richtung lenken können. Besonders intelligente Bunkerbewohner können sogar die rätselhafte Hauptquest entschlüsseln, ohne mühsam alle Hinweise zusammenzusammeln. Das heißt allerdings nicht automatisch, dass uns unsere postnuklearen Mitbewohner zu Füßen liegen. Wer zu forsch vorgeht und jede Gesprächsoption nutzt, ohne auf die Reaktionen seines Gegenübers zu achten, landet nämlich schnell im Fettnäpfchen. Der Vault ist auf dem bisherigen Stand der Mod komplett begehbar und mit zahlreichen interessanten Möglichkeiten gepflastert – ungeduldige Spieler können das Prolog-Kapitel direkt überspringen und sich gleich in den Bürgerkrieg stürzen, der die Bunkerbelegschaft in zwei Lager spalten wird. Wie wir dabei vorgehen, bleibt uns in bester Serientradition selbst überlassen, nur an wenigen Stellen ist Gewalt unvermeidlich. Der einzige Punkt, der das Spielerlebnis trüben kann, sind unpassende deutsche Sprachfetzen – unbedingt das Hauptspiel auf Englisch umstellen und die rund sieben Stunden Vault-Erkundung genießen. **JR**

Fazit: Steht offiziellen Fallout-DLCs in nichts nach.

Sportler oder **Nerd**? Project Brazil verpasst jeder »Charakterklasse« eigene Quest-Reihen und Fähigkeiten.



Die Bewohner des Ödlands rücken mit bunt zusammengewürfelter Ausrüstung gegen uns an – im Notfall auch mit Küchenmesser und **Warnschild**.



Underhell

Mod

WAS **Mod für Half Life 2** WER **Mxthe** WO **Moddb.com**
WANN **1.9.2013** GELD **kostenlos**

Eins vorneweg: Die Mod **Underhell** gewinnt in spielerischer Hinsicht keinen Blumentopf für Innovation. Aus der Ego-Sicht wird geschossen, geprügelt und gesprungen, wie man das vor 10 Jahren schon in **Half Life 2** getan hat – mit Pumpgun, Brechstange und Pistole. Die Technik ist veraltet, die Umgebung detailarm und das Gameplay nervt mit mühsamem Ablaufen der ewig gleichen Areale und fehlendem Tempo. Warum wir die Mod trotzdem vorstellen? Weil sie zwar für Shooter-Freunde eher öde ist, dafür aber Freunden surrealer Horror-Geschichten circa fünf Stunden feinste Unterhaltung bietet. Denn der Entwickler hat sich vor allem um eine fesselnde Story und Atmosphäre bemüht – und hier punktet **Underhell** mit den beiden bisher erschienenen Episoden (Prolog und Kapitel 1), auch wenn es recht unspektakulär beginnt: Als schweigsames

SWAT-Mitglied Jake Hawkfield werden wir im Prolog (den gibt's übrigens schon seit 2011) zu einer Geiselnahme gerufen und knipsen reihenweise Terroristen aus – Standardkost also, wären da nicht einige feine Unterschiede: So dürfen wir vor der Mission in Jakes Haus herumlaufen und entdecken allerlei Merkwürdig-

keiten – zum Beispiel dezente Hinweise darauf, dass der schweigende Held sich schwere Vorwürfe wegen des Selbstmords seiner Frau macht. Auch das Ende der Vorgeschichte gibt uns das panische Gefühl des Surrealen, Unheimlichen. Das brandneue Kapitel 1 führt die Geschichte fort: Wir landen in einem unterirdischen Hochsicherheits-Knast und legen uns mit der Security an, bevor der Laden urplötzlich von Zombies überrannt wird und wir fortan mit Stahlrohr und knapper Munition ums Überleben kämpfen müssen. Gerade der Wechsel vom 08/15-Anti-Terror-Shooter zum Survival-Grauen macht den Reiz von **Underhell** aus. Woher die Viecher kommen, erfahren wir nicht. Die Mod deutet vieles nur an, spielt mit der Faszination des Unbekannten – denn auch der schweigsame Held scheint seine Geheimnisse zu haben, und niemand will ihm so recht trauen. Für Gruselstimmung sorgt außerdem der erstklassige Soundtrack. Ein rundes Paket für Horror-Enthusiasten, sofern man über Schwächen im Gameplay und das anfangs fade Spieltempo hinwegsehen kann. Bleibt zu hoffen, dass die Geschichte in naher Zukunft fortgesetzt wird und das neue Kapitel nicht erst in zwei Jahren erscheint. **DH**

Fazit: Atmosphärische Gruselgeschichte.



A Clash of Kings

Mod

WAS **Mod für Mount & Blade: Warband** WER **Cozur**
WO **Moddb.com** WANN **15.9.2012** GELD **kostenlos**

»Winter is Coming« heißt es ab April wieder, wenn die vierte Staffel der Erfolgsserie **Game of Thrones** anläuft und Fantasy-Fans auf die Fernseh-Couch zwingt. Wer sich die Wartezeit bis dahin ein wenig verkürzen will, kann **A Clash of Kings** eine Chance geben und wird mit einer Total-Conversion-Mod für **Mount & Blade: Warband** belohnt, die die bisherige Spielwelt komplett umgestaltet: Statt Völker wie Rhodok und Vaegir kämpfen jetzt Lannisters gegen Baratheons um die Vorherrschaft in Westeros – Modder Cozur hat nahezu jeden Aspekt von **Mount & Blade** behutsam abgeändert und der Welt von **Game of Thrones** angepasst: So wählen wir für unsere Helden jetzt einen Lebenslauf, der dem Kanon der Bücher gerecht wird, beispielsweise als Sohn eines Dothraki-Steppenreiters. Im Anschluss reisen wir über die Oberweltkarte von Westeros, besuchen bekannte Städte, Festungen und Regionen wie King's Landing oder Burg Winterfell und kämpfen nicht zuletzt tapfer für eine der 20 **Game of Thrones**-

Faktionen. Die Liste an neuen Spielelementen ist dabei beachtlich: mehr als 300 neue Lords und Ladies, 26 frische Gefährten für unseren Helden, mehr als 1.000 Gegenstände, Waffen und Rüstungen im Westeros-Stil – alles im Hinblick auf eine stimmige Atmosphäre konzipiert und eingebaut. Abgerundet wird das durch leicht verbesserte Terrain- und Grafikeffekte sowie neue Söldnertypen wie Heckenritter und Eunuchen-Diener, die wir auf dem Sklavenmarkt ergattern können. Aber auch ein paar neue Spielmechaniken gibt's: Wenn unser Held sich beispielsweise als Soldat in der Armee verpflichtet, startet er zwar auf der untersten Lakaiken-Stufe und muss dem Heerzwang Folge leisten, wird dafür aber aus der Heereskasse für seine Dienste entlohnt und kann sich die Karriereleiter hochprügeln, um teure Ausrüstung zu erhalten. Klar – zynisch betrachtet ist das alles im Prinzip **Mount & Blade** mit neuem Anstrich. Exotische Features wie Drachen oder die monströsen White Walker wird's wohl erstmal nicht geben. Weniger zynisch gesprochen bietet **A Clash of Kings** dafür die Stärken des Mittelalter-Schlachten-Simulators in einer neuen Spielwelt mit stimmigen Ergänzungen und könnte gerade Fans der Bücher und Serie gleichermaßen in seinen Bann ziehen. **DH**

Fazit: Schlachten schlagen in Westeros – für Fans ein Muss.



Maldita Castilla

Freeware

 WAS **Actionspiel** WER **Locomality Team** WO **Locomality.com**
 WANN **12.12.2012** GELD **kostenlos**

Das sieht ja aus wie früher: Fans von 80er-Jahre Action-Hits wie **Ghosts 'n Goblins** oder **Rygar** werden bei **Maldita Castilla** vor Freude in die Tastatur beißen – der Rest wohl eher aus Frust. In der Rolle des tapferen Ritters Don Ramiro hüpfen wir durch sechs abwechslungsreiche Levels wie Burgen, Wälder und Lavahöhlen und geben Monstern, Untoten und Dämonen ordentlich auf's Kauwerkzeug. Mit unserer Standardwaffe, der Wurf-Lanze, erledigen wir kleinere Gegner zwar recht flott, bei den zahlreichen, cool designten Zwischen- und Endgegnern sollte es aber dann schon eine der in Schatzkisten verteilten Spezialwaffen, von Wurfstern-Bolas bis hin zu klingenbewehrten Bumerangs sein. Doch selbst mit diesen Super-Mordwerkzeugen fällen wir die Obermotze meist nicht auf Anhieb, der immens hohe Schwierigkeitsgrad ist seinen großen Vorbildern nämlich absolut ebenbürtig. Wer sich allerdings reinfuchst, wird mit der Verbeugung an die Actionspiele der Achtziger seine helle Freude haben. Nicht zuletzt dank der vier unterschiedlichen Endsequenzen. **FH**

Fazit: Fesselnder Action-Spaß für frustresistente Spieler.

Gegner oben, unten und in der Mitte: Maldita Castilla gönnt uns keine Pause.



The Blind Hunter

Freeware

 WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **MrTeddies**
 WO **bit.ly/1ff4tF5**
 WANN **11.1.2014** GELD **kostenlos**

Mit dicken Kanonen auf Monster ballern? Kann ja jeder! Stellen Sie sich aber mal vor, man würde Sie mit einem Bogen und nur einem Pfeil auf die Jagd schicken. Nicht mehr ganz so cool, oder? Und jetzt stellen Sie sich vor, Sie müssten in kompletter Dunkelheit jagen – und zwar Wesen, die Ihnen sofort an die Kehle springen, sobald sie aufgeschreckt werden. Willkommen bei **The Blind Hunter**! Ganz blind sind wir allerdings nicht: Jeder unserer Schritte verursacht Schallwellen, durch die wir uns orientieren können. Doch Vorsicht, läuft ein Monster in unseren Geräuschradius, heißt es gut zielen – oder flüchten und sich verstecken. Zwar sorgt das interessante Spielkonzept für eine unheimlich dichte Atmosphäre, allerdings trüben einige fiese Bugs die Monsterhatz. So überwältigen uns Gegner oftmals, weil sie plötzlich keine Geräusche mehr von sich geben und aus dem Nichts zu kommen scheinen. Anspielen sollte man **The Blind Hunter** dank seiner einzigartigen Prämisse aber allemal. **FH**

Fazit: Faszinierendes Konzept, aber der Feinschliff fehlt.



Jetzt sollten wir aufpassen: Unsere Schritte könnten das **Monster** aufschrecken.



Neben subtiler Spannung gibt es in Deep Sleep auch gut platzierte **Schockmomente**.

Deep Sleep

Browser-spiel

 WAS **Adventure** WER **Scriptwelder Team**
 WO **bit.ly/1aqeFx7**
 WANN **2.10.2012** GELD **kostenlos**

In einem luziden Traum weiß der Träumer, dass er träumt. Eine wunderschöne Sache, wenn wir im La-La-Land über Blümchenwiesen hüpfen und selig lächelnd Kinderlieder trällern. In **Deep Sleep** allerdings befinden wir uns in einem gruseligen, halbverfallenen Gemäuer; eingeschlossen mit etwas, das Jagd auf uns macht. Noch viel schlimmer: Wir haben nicht die geringste Ahnung, wie wir aufwachen sollen. Auf der Suche nach einer Lösung klicken wir uns von Raum zu Raum, sammeln Gegenstände und knacken Rätsel. Hin und wieder lockern für ein Adventure eher unübliche, aber dennoch fesselnde Flucht-Einlagen das Geschehen auf. Dank der praktischen Auto-Save-Funktion ist es auch nicht schlimm, wenn wir in den Weglauf-Sequenzen mal scheitern. Einziger Wermutstropfen: **Deep Sleep** ist kaum eine Stunde kurz. Doch so schnell das Gruselabenteuer auch beendet sein mag, so atmosphärisch ist die Traumgeschichte auch. Und das Beste: Es gibt bereits einen zweiten Teil. **FH**

Fazit: Spannendes, aber ziemlich kurzes Grusel-Abenteuer.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Windows.



RAZER DeathStalker
Gaming Tastatur

VERSANDKOSTENFREI

extrem flache Tastenstruktur

Anti-Ghosting-Funktion für bis zu 10 simultane Tastenbefehle

vollständig programmierbare & beleuchtete Tasten mit OTF-Makroaufzeichnung

69.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 13248



RAZER Tartarus Expert
Gaming Keypad

VERSANDKOSTENFREI

beleuchtete & programmierbare Tasten

vollständiges Anti-Ghosting, unbegrenzt lange Makros

verstellbare, weiche Handgelenk-auflage für optimalen Komfort

69.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 13905

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. März 2014 und nur solange Vorrat reicht! Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung! 1)

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + **DPFL** DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar





one empfiehlt Windows.

Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

779.- €
oder Finanzkauf* ab 16,70 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
699.- € (ohne Windows)



Art-Nr. 22866



Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85-M, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 - Black Flag

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!

AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 8450

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

459.- €
oder Finanzkauf* ab 17,43 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate
379.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 Sound, Sharkoon Vaya Tower

Art-Nr. 21817



Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

559.- €
oder Finanzkauf* ab 15,93 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
479.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85-M, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse

Art-Nr. 22628



AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

579.- €
oder Finanzkauf* ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
499.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 Watt / Zalman Z3-Plus Tower

Art-Nr. 22869



AMD FX-6300 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

659.- €
oder Finanzkauf* ab 18,78 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
579.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 Watt / Raidmax Stingray

Art-Nr. 22793



2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

☎ 0180 6 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 957777
(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

one empfiehlt Windows.

**Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti

**1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD**

1679.- €
oder Finanzkauf* ab 31,43 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1599.- € (ohne Windows)



Art-Nr. 22795

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte Z87P-D3, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 730W Thermaltake / Thermaltake Armor Revo Big-Tower, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 - Black Flag



„Noch nie war Individualität einfacher.
Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC.“

Jetzt ONE auf Facebook liken und Vorteilsangebote sichern! www.facebook.com/one.de



**Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

849.- €
oder Finanzkauf* ab 16,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
769.- € (ohne Windows)



Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7K HD Audio, 450 Watt Corsair VS450 / IN WIN Mana 136 Tower Schwarz, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 - Black Flag

Art-Nr. 22633



**AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.- €
oder Finanzkauf* ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
799.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake / Blackstorm Tower

Art-Nr. 22774



**Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

979.- €
oder Finanzkauf* ab 18,33 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
899.- € (ohne Windows)



Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 550W Corsair / Fulmo ST Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 - Black Flag

Art-Nr. 22638



**Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1179.- €
oder Finanzkauf* ab 22,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1099.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 630W Thermaltake / Delux SH-891 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 - Black Flag

Art-Nr. 22637

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar



ONE Gaming Notebook K73-4S

43,94cm/
17,3"

Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor

4096MB AMD Radeon R9 M290X Crossfire
oder: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M SLI

Bis 32 GB DDR3 Speicher
Bis 2000 GB Festplatte + mSATA

beleuchtete Tastatur

ab **1579.-** €
oder Finanzkauf* ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
ab **1499.-** € (ohne Windows)

Art-Nr. 22876

Windows 8.1 vorinstalliert, 43,94 cm/17,3" Full HD mit LED Hintergrundbeleuchtung, Bis Blu-ray Brenner, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader



BALD ERHÄLTICH: DIE NEUEN ONE GAMING NOTEBOOKS



ONE Gaming Notebook K33-4E

33,78cm/
13,3"

beleuchtete Tastatur

ab **879.-** €
oder Finanzkauf* ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
ab **799.-** € (ohne Windows)

Full HD
1080

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
- > 33,78 cm/13,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Webcam, 9-in-1 Cardreader

Art-Nr. 22875



ONE Gaming Notebook K56-4N

39,62cm/
15,6"

beleuchtete Tastatur

ab **1079.-** €
oder Finanzkauf* ab 20,20 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
ab **999.-** € (ohne Windows)

Full HD
1080

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
- > 39,62 cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 4096 MB AMD Radeon R9 M290X
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 870M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

Art-Nr. 22872



ONE Gaming Notebook K73-4N

43,94cm/
17,3"

beleuchtete Tastatur

ab **1129.-** €
oder Finanzkauf* ab 21,13 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
ab **1049.-** € (ohne Windows)

Full HD
1080

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 4096 MB AMD Radeon R9 M290X
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 870M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

Art-Nr. 22873



ONE Gaming Notebook K73-4X

43,94cm/
17,3"

beleuchtete Tastatur

ab **2079.-** €
oder Finanzkauf* ab 38,92 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
ab **1999.-** € (ohne Windows)

Full HD
1080

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Bis Intel® i7-4960X Prozessor
Desktop Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > AMD Radeon R9 M290X CrossFire
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M SLI
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

Art-Nr. 22874

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt
vom Hersteller!!!

Alle Systeme
versandkostenfrei!¹⁾



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

- Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Corsair XMS3
- 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX 770 Gainward Phantom
- 120 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 550 Watt Corsair VS550 / Enermax Fulmo ST
- MSI Z87-G43
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Assassin's Creed IV

1199.- €

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Art. Nr. 50251

- AMD® FX-Series FX-8320 Prozessor
- BIS ZU 8 x 3.90 GHZ ÜBERTAKTET!
- 16 GB High End DDR3 Corsair XMS3
- 3 GB AMD® Radeon R9 280X HIS IceQ Boost Clock
- 120 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 730 Watt Thermaltake / Raidmax Blackstorm Tower
- Gigabyte GA-970A-UD3P
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Battlefield 4

1199.- €

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Art. Nr. 50238



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 994041
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Early Access Großartig

► Ich fand eure Berichterstattung über die Early-Access-Spiele wirklich großartig und votiere, eine feste Rubrik dafür einzurichten. Es ist nicht leicht, sich in diesem Dschungel zurechtzufinden. Ein Spiel wird gekauft, weil die Präsentation gefällt und hinterher entpuppt es sich als Niete. Außerdem ist die Gefahr groß, dass einem die wirklichen Perlen durch die Lappen gehen! Deswegen baue ich auf eure Unterstützung, mich in diesem Urwald zurechtzufinden. Eine Berichterstattung über Early Access ist durch die Flut an Spielen auch nur mehr als zeitgemäß. Dem Leser wird ein signifikanter Mehrnutzen zuteil, wenn ihr über die guten Spiele berichtet, da man aufgrund der Aufmachung eventuell gar nicht auf das Spiel gestoßen wäre. Oder wenn ihr eben auch vor Abzocke und schlechtem Gameplay warnt. Die Potenzialangabe finde ich auch wichtig, allerdings bedeutet das auch, dass man in einem späteren Stadium noch mal schauen muss, ob das Potenzial abgerufen wurde oder ob die Entwicklung stagniert hat. **Felix Justen**

Hilfreich

► Ich nehme an diversen »Spieleexperimenten« teil und spende einiges an Geld für tolle Ideen. Dabei helfe ich, laufende Projekte zu Ende zu bringen und kann einen großen Einfluss auf die Entwicklung nehmen. Wenn ich allerdings der einzige Investor bin, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, auf halbfertiger Software sitzen zu bleiben. Das Experiment schlägt fehl! Auch wenn mich Early Access ein wenig an Klinkenputzen erinnert, wäre eine Rubrik in eurem Heft sicherlich zielführend und hilfreich, innovative Spiele auf den Markt zu bringen. **André Leuffert**

Leserbriefe

ment schlägt fehl! Auch wenn mich Early Access ein wenig an Klinkenputzen erinnert, wäre eine Rubrik in eurem Heft sicherlich zielführend und hilfreich, innovative Spiele auf den Markt zu bringen. **André Leuffert**

Hin und weg

► Ich habe gerade das neue Heft bekommen und bin hin und weg von den »spielbaren Baustellen«. Ich finde, das gehört ab sofort in jedes Heft. Natürlich nicht in diesem aktuellen Ausmaß, aber doch gerne regelmäßig. **Chris Adams**

◀ Weil der Artikel über Early Access auf so viel positives Feedback gestoßen ist, werden wir daraus tatsächlich eine nach Möglichkeit monatliche Rubrik machen. **Michael Graf**

Wir sind die Gewinner

► Early Access ändert für euch ja nicht viel. Unfertige Spiele habt ihr schon immer »getestet« (als Previews). Vorteil hier aber: Statt dass euch die Spielestudios vorgekaute Happen vorsetzen, könnt ihr testen, wann und wie ihr wollt. Dass es eine Schwemme neuer Spiele gibt, ist eher dem Erstarken der Independent-Szene zu verdanken. Da spielt Steam eine Rolle, aber auch Crowdfunding, niedrigere Einstiegshürden bei der Spieleentwicklung und Unzufriedenheit mit den etablierten Spielefirmen. Wenn dieser Trend anhält, kommen auf euch beinahe automatisch mehr Spieltests zu, unabhängig davon, ob diese Early Access anbieten oder nicht. Ich finde, Early Access ist genau wie Crowdfunding erstmal ein spannendes Experiment. Gelingt es, gute oder sogar bessere Spiele zu machen, wenn man die Spieler frühzeitig einbindet? Funktioniert es als Finanzierungsmodell? Wenn ja, sind vor allem wir Spieler die Gewinner. **Holger Hellmuth**

Bitte nicht!

► Da habe ich eine Frage im Editorial bemerkt. Von mir interpretiert wird gefragt: Sollen wir Betaspiele testen? Bitte nicht! Meine gute Lesezeit! Der orange Kasten auf der gleichen Seite verbietet es auch implizit! Es ist doch verlorene Mühe, ein Spiel auf Herz und Nieren zu testen oder eine Preview zu schreiben beziehungsweise ein Hybrid aus beidem, um es dann abgeändert im Release vorzufinden. Also ich kaufe mir ein Spiel, wenn es sich lohnt und ich Gewissheit habe. Für Hawken war ich Betatester, und es hat mir nicht gefallen, was daraus geworden ist. Ich will nicht nochmal meine schönen Spielstunden durch einen »heißen« Tipp in den Sand gesetzt sehen. **Michael Schlesener**

Lob Im Reich des Bösen

► Vielen Dank für euren tollen Artikel über die von allen Seiten gehasste Firma EA. Es

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

kann einen wirklich traurig stimmen, dass dieser Firma ein so schlechter Ruf nachhängt. Ich will nicht sagen, dass EA in der Vergangenheit (und jüngst auch mit der viel gescholtene Dungeon-Keeper-Free2Play-Version) nicht auch Mist gebaut hat beziehungsweise einige fragwürdige Entscheidungen getroffen hat. Die Schließungen einiger Studios gehören allerdings nicht dazu – was euer Artikel auch super einmal von der anderen Seite beleuchtet. EA wird leider in Zukunft immer noch diesen Ruf beibehalten. Das liegt nicht mal an der Firma selbst, sondern an allen Internet-Usern, die in EA das Böse sehen. Die Enttäuschungen prägen den User derart, dass all die guten Ideen und Umsetzungen einfach vergessen oder ignoriert werden. EA kann mittlerweile machen, was es will: Sei es, die Rückgabefunktion in Origin zu integrieren oder den viel geforderten Nachfolger zu Mirror's Edge zu produzieren – solche News werden von der Shitstorm-Community, zu der wir uns entwickelt haben, einfach konsequent ignoriert. Irgendwie traurig. **Jens Nägele**

Titanfall

► Genau wegen solcher Artikel habe ich die GameStar abonniert. Trotz Titelstory wird nicht einfach das PR-Geschwafel der Entwickler und deren Worthülsen à la Revolution, Vertical Gaming und so weiter wiedergegeben, sondern kritisch betrachtet und hinterfragt. Oft genug schon sind vorab gehypte Titel (hat jemand Brink gesagt?) gnadenlos beim Spieler gescheitert. Danke Petra fürs Nichtblendenlassen. **Rene Anhuth**

Gerne mehr

► Gerade die vielen Sonderartikel im aktuellen Heft haben mir sehr gut gefallen, der große Schwerpunkt Early Access sowie die ausführliche Vorstellung zum Beispiel von

TEST Early Access

Spielbare Baustellen

Betatesters sind so 2012, heute heißt das »Early Access«. Wir prüfen 24 Frühauflafer-Spiele und klären, ob und wo es sich lohnt, vorab Geld zu investieren.

Legende

Alle Themen bewerten wir den Spielplatz der Testversionen. Geben wir also an, wie viel Spaß das Spiel macht, wie viel wir von dem Spiel erwarten, wie viel wir von dem Spiel erwarten, wie viel wir von dem Spiel erwarten.

Early Access: »Ich finde, das gehört ab sofort in jedes Heft.«



Titanfall: »Trotz Titelstory wird nicht einfach das PR-Geschwafel der Entwickler und deren Worthülsen à la Revolution, Vertical Gaming und so weiter wiedergegeben, sondern kritisch betrachtet und hinterfragt.«

Starbound waren wirklich interessant, obwohl mir vieles davon schon bekannt war. Gerne mehr von dieser Art, auch was die subjektiven Meinungen der Redakteure angeht beim Rückblick 2013! Auch und gerade den Artikel über EA muss ich lobend hervorheben: gut recherchiert, gut geschrieben und äußerst interessant. Von der Seite aus hatte ich die EA-Thematik noch gar nicht betrachtet, auch was die Meinungen der ehemaligen Studiochefs angeht.

Steffen Höhmann

Wunsch für die Zukunft

► Ich habe ewig schon nicht mehr so viele interessante Artikel gelesen: angefangen beim Early-Access-Special über »Spielbare Baustellen«, über den Report »Im Reich des Bösen« bis zum Jahresrückblick und den Hardware-Trends. Ich kann mich nicht erinnern, in den letzten Jahren so ein gehaltvolles Heft gehabt zu haben. Die Spieletests lese ich quasi gar nicht mehr, maximal noch den Meinungskasten, Previews selten, und wenn dann am ehesten auf der Webseite. Ganz schrecklich finde ich mittlerweile auch den Wertungskasten – anachronistisch. Aber wegen der besonderen Artikel, für die der Journalist in ihnen gefragt ist, und weniger der Spieleredakteur, der die Punkte-Liste für einen Test abhakt, behalte ich das Abo, und kann die GameStar wieder weiterempfehlen. Meine Wunsch für die Zukunft: größerer Magazin-Teil und mehr Reportagen und Berichte.

Andreas Eisenach

Regierung will Spiele fördern Nicht in Ordnung

► Eine finanzielle Förderung von Spielen durch die Bundesregierung finde ich wenig erfreulich. Menschen, die sich überhaupt nicht für Spiele interessieren, würden durch Steuern für mein Hobby bezahlen. Ich finde das nicht in Ordnung. Außerdem sehe ich die Gefahr, dass Entwickler sich nach den Vorstellungen der Politik statt den Vorlieben der Spieler richten. Die Förderung von Spielen könnte daher auch zu schlechteren statt besseren Spielen führen.

Georg Semmler

Der Schwierigkeitsgrad Abschalten und genießen

► Ich möchte an dieser Stelle auf den Leserbrief von Johannes Dorst eingehen. Meiner Meinung nach sollten Spiele nicht anhand ihres Schwierigkeitsgrads bewertet werden beziehungsweise sollte dieser nicht

in die Wertung einfließen. Zum einen ist das eher subjektiv (was dem einen zu leicht ist, ist dem anderen schon zu schwer), zum anderen gibt es meiner Meinung nach wesentlich Wichtigeres in Spielen. Es gab eine Zeit, in der ich mich auch darüber definierte und wertschätzte, wenn ich wieder mal ein Spiel auf dem schwierigsten Grad gemeistert hatte. Was für ein Held ich doch war. Heute, nach einem anstrengenden Arbeitstag, will ich einfach an PC und Konsole abschalten und genießen. Die Story und eine stimmige Welt sind es, die mich jeden Tag den Rechenknecht anschalten lassen, um zu sehen, wie es weitergeht und was es noch zu entdecken gibt, ähnlich einer guten TV-Serie oder einem guten Buch. Das gilt für Shooter ebenso wie für alle anderen Sparten. Allzu schweres Gameplay würde da eher meine Nerven strapazieren. Allerdings können doch beide Spielerpräferenzen bedient werden, indem die Entwickler mehr Schwierigkeitsgrade einbauen (siehe das neue Thief). Assassin's Creed: Black Flag zum Beispiel reicht mir, wie es ist, aber für die hartgesottenen Gamer schwerere Gegner (mehr HP, höhere Anzahl) einzubauen, sollte doch programmiertechnisch kein großes Ding sein.

Thomas Müller

Verständnis für Warmduscher

► Mein Name ist Andreas und ich bin Casual Gamer. Bereits vor über 30 Jahren bin ich dem Anfänger-Level verfallen und seitdem nicht mehr davon losgekommen. Schon Tausende Male habe ich mir gesagt, du musst besser werden, du musst wenigstens ein paar Achievements erreichen, aber jedes Mal, wenn es dann zur Sache geht, verliere ich die Lust. Ich weiß, ihr seid alle bessere Menschen als ich, wenn ihr im Albtraum-, Weltstar- oder Doppeltunddreifachschwer-Modus zockt, und mein Zehn-Stunden-Job ist nicht im Geringsten eine Entschuldigung dafür, abends keine echte Herausforderung mehr zu suchen. Aber ein ganz klein wenig Verständnis für uns Warmduscher wäre dennoch ganz schön, denn für manche von uns gibt es im Leben auch noch andere Dinge, mit denen man sich etwas beweisen kann.

Andreas Hecken

Jubiläumsgewinnspiel 2000 Vergessene Freikarten

► Vor vielen, vielen Jahren habe ich bei einem eurer Jubiläumsgewinnspiele mitgemacht und auch einen kleinen Preis gewonnen. Es handelte sich um ein Fußball-Manager-Spiel und zwei Freikarten für ein Bundesligaspiel meiner Wahl. Das Spiel habe ich prompt erhalten und mir damals

Fehler!

»Michael, wie viele Hosen trägst du aktuell?« – »Puh ... zwei?« – »Richtig, jedenfalls wäre das mehr als wünschenswert.« – »Wieso?« – »Ach, vergiss es einfach, aber mal ne andere Frage: Wie viele Sektoren hat eigentlich dieses Starbound?« – »Zehn!« – »Sicher? Vielleicht nicht besser noch mal nachschauen?« – »Moment ...« – »Michael! Wir waren nicht mehr bei den Hosen, sondern bei den Sektoren von Starbound!« – »Ach ja, sorry. Der Reißverschluss klemmt eh. Oh, es sind nur fünf, aber im fünften gibt's fünf weitere Technologiestufen und ...« – »Wie viele Sektoren?« – »Fünf.« – »Schön, dass wir das klären konnten. Aber Johannes, sag doch mal, wie viele Spiele von Double Fine hast du schon gespielt?« – »Also ganz sicher Psychonauts, das übrigens viel besser ist als ...« – »Maul!« – »Okay, okay, also dann das Dings, das mit der sprechenden ...« – »The Cave?« – »Genau! Brutal Legend hab' ich mal angefangen und natürlich Broken Age. Das hab' ich neulich ja getestet.« – »Fein, dann ist Broken Age auf keinen Fall was?« – »Öhm, das Erstlingswerk von Double Fine?« – »Sehr gut, es geht doch. Und jetzt das zweite Addon zum neuesten Nichterstlingswerk von Dice testen.« – »Oh, First Assault ist endlich draußen?« – »Johannes!«

Karten für ein Spiel zwischen Hertha und dem FC Bayern gewünscht. Ihr sagtet mir, die Karten würde ich bekommen, sobald ein entsprechendes Spiel stattfinden würde. Heute, geschätzte zwölf Jahre später warte ich immer noch auf die Karten. Ich lese zwar immer noch regelmäßig eure Zeitung, aber die Sache mit den Karten habe ich euch nie so recht verziehen. Ich bin zwar absolut kein Fußballfan, hätte mich aber trotzdem über die Karten oder eine andere Entschädigung gefreut. Ist zwar jetzt längst verjährt und für euch nicht mehr nachzuvollziehen, aber ich wollte euch trotzdem mal meinen Unmut kundtun.

Philip Wischnewski

◀ Ach, du grüne Neune! Und wir können uns nicht mal mit der Zweiten Bundesliga rausreden, Hertha war von 1997 bis 2010 konstant in der Ersten unterwegs. Als kleine Entschädigung schicken wir dir die Black-Chest-Edition von Assassin's Creed: Black Flag. Das Beste daran: Da ist garantiert kein Fußball drin, nur ein sehr gutes Spiel (und eine Menge anderer Kram).

Petra Schmitz



Eine garantiert fußballfreie Entschädigung (mit leichter Verspätung).

Mitmachen & gewinnen

Ab sofort auf DVD,
Blu-ray und als
Video on Demand!

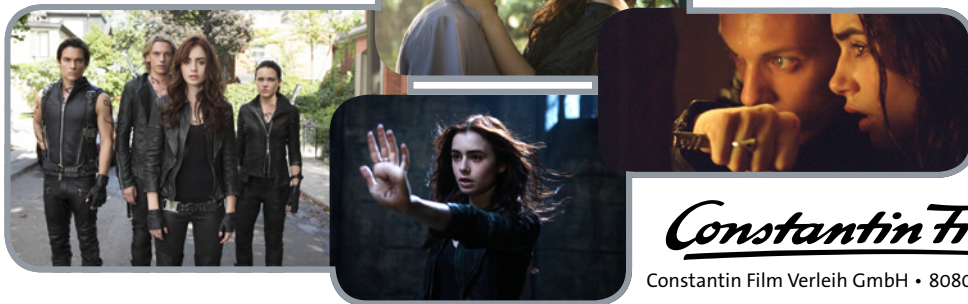


Chroniken der Unterwelt - City of Bones Nachdem das actiongeladene Fantasy-Abenteuer **Chroniken der Unterwelt - City of Bones** im Kino Erfolge gefeiert hat, ist es nun endlich auch auf DVD und Blu-ray erhältlich. Gerade war das Leben der 15jährigen Clary (Lily Collins, Tochter von Phil Collins) noch das eines ganz normalen Teenagers mit den üblichen Problemen, im nächsten Moment steht ihre Welt Kopf. Clarys Mutter verschwindet spurlos und das junge Mädchen erfährt, dass Vampire und Werwölfe keine Fantasie-Gebilde sind, sondern die Realität. Clary selbst soll halb Mensch, halb Engel sein und in die Fußstapfen ihrer Vorfahren treten. Als sogenannte Schattenjägerin soll sie die Welt vor Dämonen bewahren. Clary bleibt gar keine Wahl, zusammen mit den drei Schattenjägern Jace (Jamie Campbell Bower), Alec (Kevin Zegers) und Isabelle (Jemima West) reist sie in ein Parallelwelt-New-York, um dort nicht nur ihre Mutter zu retten, sondern auch, um den dämonischen Valentin Morgenstern (Jonathan Rhys Meyers) daran zu hindern, in den Besitz des Kelchs der Engel zu gelangen. Mit einem beachtlichen Budget von 60 Millionen Dollar, vielversprechenden Jungstars und dem charismatischen Jonathan Rhys Meyers ist Regisseur Harald Zwart hier eine atmosphärisch dichte Umsetzung des gleichnamigen Erfolgsromans gelungen. Weitere Infos gibt's unter www.chronikenderunterwelt.de.



Zum Start der DVD und Blu-ray von **Chroniken der Unterwelt - City of Bones** verlosen wir in Zusammenarbeit mit der Constantin Film Verleih GmbH und Promotionhaus als Hauptpreis ein **Peugeot Scooters E-Bike Nexus 8 Sport**. Das **Nexus 8 Sport** ist die perfekte Verbindung von Sportlichkeit und Komfort. Eine 8-Gang-Nabenschaltung von Shimano Nexus und ein Lithium-Ionen-Mangan-Akku machen sowohl die Kurzstrecke als auch die längere Tour mit diesem Rad (28-Zoll-Bereifung, 55cm Rahmenhöhe) zum reinen Vergnügen. Zehn weitere Gewinner freuen sich jeweils über eine DVD von **Chroniken der Unterwelt - City of Bones**, ein Buch zum Film vom Arena Verlag und ein limitiertes Silberfolien-Poster.

**Gesamtwert der Preise:
rund 3.000 Euro**



Constantin Film

Constantin Film Verleih GmbH • 80802 München



So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Ihrem Namen, Ihrer Adresse, Ihrem Alter und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 14. März 2014.

Gewinner 01/2014

F. Burghardt, Karlsruhe R. Heuer, Hamminkeln

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2014

P. Ehnert, Köln A. Klefenz, Ludwigshafen I. Leinemann, Thomasburg A. Oberberger, Unterhaching N. Schulte, Braunschweig



MASK

ATX PC CASE



1x 3,5"-Einbauschacht (extern)
2x 5,25"-Laufwerksschächte (extern)



Top-I/O: 2x USB3.0 / 2x USB2.0 / 2x Audio
(mit Klappen zum optimalen Staubschutz)



Durchdachter, geräumiger Gehäuse-
aufbau mit schwarzer Innenlackierung

Schlichte Eleganz. Maximale Funktionalität.

Das Mask ist ein geräumiges ATX-Gehäuse in reduziertem und zeitlosem Design. Die Blende ist in Aluminium-Optik gefertigt, eine Tür in der Front sorgt unabhängig von verbauten Laufwerken stets für ein dezentes Aussehen.

Mit einer großzügig bemessenen Breite von 210 mm ist der problemlose Einbau von Tower-Kühlern mit einer Höhe bis zu maximal 170 mm möglich. Aufgrund des modularen Festplattenmanagements lassen sich auch überlange Grafikkarten von bis zu maximal 41,5 cm einbauen.

Hinter den dezent gestalteten Lufteinlässen in der Front befinden sich zwei vorinstallierte 120-mm-Low-Noise-Lüfter, sowie ein weiterer 120-mm-Lüfter auf der Rückseite.

VIDEO



Become a Fan on
Facebook



DER NIEDERGANG VON C&C

Nach der Einstellung des letzten Ablegers liegt **Command & Conquer** endgültig am Boden. Ein Loblied und - womöglich - ein Abgesang auf die einst größte Strategieserie. Von Michael Graf

A

m Nachmittag des 29. Oktober 2013 geht **Command & Conquer** den Weg von Arschgeweih und Baggy Pants: Ein weiteres Phänomen der 90er-Jahre scheint endgültig am Ende. Mit einer knappen Pressemeldung beerdigt Electronic Arts den jüngsten Free2Play-Spross der einst ruhmreichen Strategiereihe noch vor dem Betatest und feuert im selben Atemzug das ganze Entwicklerteam. Es ist der neue Tiefpunkt eines langen Abstiegs, vielen alten Fans gilt **C&C** als Paradebeispiel für eine Serie, die zuletzt tiefer und tiefer ins Elend rutschte – und der nun womöglich die Totenglocke läutet. Anders als Sackhosen und Steißattoos trauert **C&C** jedoch eine bis heute große Anhängerschaft nach, die den Sündenbock für den Niedergang längst ausgemacht hat: Electronic Arts, das die Strategieserie seit 1998 vertreibt. Fragt sich natürlich, ob der Publisher eine derart beliebte Marke tatsächlich sterben lässt. Doch zu ihrer Zukunft schweigt EA derzeit eisern, auch ehemalige Entwickler möchten sich nicht offen äußern – bis auf einen: Wir sprachen mit Louis Castle, dem Mitbegründer des **C&C**-Mutterstudios Westwood und späteren EA-Kreativchef, über die Wurzeln der Erfolgsmarke und ihrer Misere, über verzelte Designer und vertane Chancen. Über die Jahre fehlte der großen Strategieserie nämlich vor allem eines: die richtige Strategie.

Dass EA beim neuen **Command & Conquer** den Serverstecker zieht, hat Gründe, dazu kommen wir noch. Um die ganze Tragweite dieser Entscheidung zu verstehen, um zu verstehen, war-

um sie für Veteranen nur das Tüpfelchen auf einem »i« darstellt, das sich unter der Last vergangener Tüpfelchen längst schlimmer krümmt als eine Banane in der Autopresse, um die Bankrotterklärung von **C&C** also wirklich nachfühlen zu können, muss man erst mal eines verstehen: **Command & Conquer** ist nicht irgendeine Echtzeit-Strategieserie. Es ist DIE Echtzeit-Strategieserie. Eine Reise zu ihren Wurzeln führt zugleich zurück zu den Wurzeln des Genres, und die reichen bis ins Jahr 1984. Mit 20 Lenzen verkauft Louis Castle damals Apple-Computer bei Century 23, einem Laden in Las Vegas, in dem sich auch regelmäßig junge Hacker treffen. Einer davon, der 21jährige Brett Wesley Sperry, hat Castles Traumjob: Er programmiert freiberuflich Spiele, genauer gesagt ein Rollenspiel namens **Dragonfire**, dessen



Die Wüste bebt: **Dune 2** legt 1992 den Grundstein für Command & Conquer – und das ganze Echtzeit-Genre.



fertigen Programmcode er an den Publisher Epyx schicken muss. Doch Internet und E-Mails sind Anfang der Achtziger noch Science-Fiction und Disketten mit fünf Dollar pro Stück zu teuer, also wendet sich Sperry hilfesuchend an Castle, der einen Matrixdrucker besitzt. Damit drucken die beiden den Code aus, und wer Matrixdrucker kennt, weiß, dass man währenddessen schon mal Zeit hat, der Kontinentalverschiebung zuzuschauen. Während der graue Kasten also druckt und druckt, kommt Castle erstmals länger mit Sperry ins Gespräch und zeigt ihm das Spiel **Bloodstone**, an dem er in seiner Freizeit werkelt – und an dessen Optik er herumexperimentiert. Als Kunstschüler interessiert sich Castle nämlich weniger für das Programmieren an sich als für die Gestaltung, er zeichnet 2D-Grafik, die für damalige Verhältnisse sehr plastisch aussieht. Sperry verneigt sich vor der Kunstfertigkeit des Bekannten, das Gespräch führt zur Freundschaft, die Freundschaft schließlich 1985 zur Gründung eines gemeinsamen Studios: Westwood Associates.

In den Folgejahren arbeiten Castle, Sperry und eine stetig steigende Anzahl Mitstreiter an so gut wie allem, was über Monitore flimmern kann. »Wir fingen mit Rollenspielen an, bastelten dann Sportspiele, gingen zu Adventures über, entwickelten Flugsimulationen und sogar Kinderspiele«, erzählt Castle. Es ist das Credo des jungen Studios: Wir machen, was wir wollen. Das soll später ihr Verhängnis werden, doch noch feiern sie damit Erfolge, bis in die frühen Neunziger wächst das Team auf 30 Mitarbeiter. Seine ersten echten Lorbeeren verdient sich Westwood 1990 mit **Eye of the Beholder**. Das Rollenspiel basiert auf dem Pen&Paper-Regelwerk **Dungeons & Dragons**, verläuft aber anders als klassische Papier- und Stift-Umsetzungen wie **Pool of Radiance** nicht Zug um Zug, sondern in Echtzeit. Helden und Monster schlagen in Kämpfen also nicht abwechselnd zu, sondern gleichzeitig. »Damals glaubte niemand, dass ein Rollenspiel gleichzeitig in Echtzeit ablaufen und Tiefgang entwickeln konnte. Man traute den Spielern nicht zu, komplexe Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen«, erinnert sich Castle: »Wir waren anderer Meinung: Je komplexer es wurde und je mehr das Gehirn und der Klickfinger gleichzeitig arbei-

Großes C&C-Special auf DVD



Auf unserer Heft-DVD finden Sie die komplette Vollversionen von **C&C: Tiberian Sun** inklusive dem Addon **Feuersturm** in der englischen Originalversion. Auf unserer XL-DVD liegen zudem ein 30minütiges Hall-of-Fame-Video zur **C&C**-Serie und unsere Redaktionsfolge »Die Stunde Null«.

Louis Castle

Für unseren Report sprachen wir Louis Castle, der **Command & Conquer** jahrzehntelang mit geprägt hat, erst als Westwood-Mitbegründer, dann als EA-Kreativchef. 2009 allerdings verließ er Electronic Arts, nachdem der Publisher im Zuge der Wirtschaftskrise mehrere Projekte eingestellt hatte, an denen Castle beteiligt war. Man bot ihm zwar neue Aufgaben an, doch keine davon reizte ihn. Also kündigte er, absolvierte ein Zwischenspiel beim Facebook-Giganten Zynga und wechselte danach – in die Glücksspiel-Industrie. Für die Firma Shuffle Master, die eigentlich Kasino-Einrichtung wie Spieltische und Kartenmischgeräte herstellt, sollte eine Internet-Plattform für Glücksspiel aufbauen. Bei Castles Einstieg war Shuffle Master rund 300 Millionen Dollar wert, ein knappes Jahr später wurde das Unternehmen verkauft – für 1,3 Milliarden Dollar. »Da habe ich wohl einen guten Job gemacht«, scherzt Castle heute.



ten mussten, desto besser.« Da flunkert der Westwood-Veteran zwar, verglichen mit klassischen D&D-Titeln gilt **Eye of the Beholder** als eher seicht, zudem eifern Castle & Co. dem drei Jahre älteren, ebenfalls rundenlosen Atari-ST-Klassiker **Dungeon Master** nach, aus dem sie sogar Puzzles klauen. Dennoch avanciert **Eye of the Beholder** zum Kritiker- sowie Spielerliebling, vor allem die D&D-Fans freuen sich über ein »eigenes« **Dungeon Master** und das erste D&D-Spiel überhaupt, in dem man eine Heldengruppe komplett in der Ego-Ansicht steuert. Westwood feiert den ersten namhaften Erfolg.

Was ist das Schlüsselwort dieser Geschichte? Richtig: »Echtzeit«. Castle und Sperry stellen fest, dass die Spieler gestresst werden wollen. Außerdem haben sie neben der Arbeit an **Eye of the Beholder 2** mal wieder Lust auf ein neues Genre, ein Strategiespiel. »Zu dieser Zeit gab es eine Handvoll Strategietitel, die wir alle liebten, darunter das rundenbasierte Military Madness auf dem NEC TurboGrafx«, erzählt Castle. »Wir wollten nun ebenfalls ein vollwertiges Strategiespiel entwickeln, in dem die Zeit aber wie in echt vergeht. Also das, was man heute unter Echtzeit-Strategie versteht.« Geprägt wird der damals neue Ausdruck von Brett Sperry, der auch über die Bezeichnung »Real-time Wargame« (Echtzeit-Kriegsspiel) nachdenkt, aber befürchtet, dass das an müde Icon-Schieberei erinnernde »Wargame« viele Spieler abschrecken könnte. Denn so nennt man im Englischen auch strategische Brettspiele und ihre staubtrockenen Umsetzungen. Schließlich einigt sich das Team auf »Echtzeit-Strategie« und beginnt unter dem Arbeitstitel **Sword & Sorcery** mit einem mittelalterlichen Fantasy-Schlachtfest samt Monstern und Zauberern. Zeit-

gleich schauen sich Castle und Sperry nach Möglichkeiten um, mit dem Studio weiter zu wachsen, neue Ideen und Technologien auszuprobieren. Beeindruckt vom Westwood-Adventure **Legend of Kyrandia**, das 1992 auf den Markt kommt, unterbreitet ihnen die Branchen-Großmacht Sierra ein unmoralisches Angebot: Castle und Sperry sollen ihr Studio verkaufen, aber auch die kreative Kontrolle über ihre Serien aufgeben. Sierra will selbst entscheiden, wie es weitergeht mit **Beholder** und **Kyrandia**.

»Vergesst es!«, fasst Sperry seine Antwort zusammen. Stattdessen verhandelt man mit dem britischen Publisher Virgin, der schon einige Westwood-Spiele vertrieben hat. Virgin bietet weniger als Sierra, lässt das Team aber so weiterarbeiten, wie es möchte. Castle und Sperry schlagen ein, Virgin übernimmt Westwood Associates, tauft es in Westwood Studios um – und bietet ihm eine Gelegenheit, die Spielegeschichte schreiben wird.

In den Virgin-Beständen schlummern nämlich die Lizenzrechte an Frank Herberts Romanreihe **Dune**, zu Deutsch **Der Wüstenplanet**. Bereits zuvor hat das französische Studio Cryo Sandwelt und -würmer Anfang 1992 in einem belanglosen Adventure verwurstet. Westwood soll's nun besser machen. Brett Sperry, selbst ein großer Fan der Bücher, lässt sich nicht lange bitten und beschließt, den Prototypen von **Sword & Sorcery** zu, nun ja, verwüsten und ins **Dune**-Universum zu verpflanzen. Virgin misstraut dem Echtzeit-Konzept zunächst und rät Westwood, lieber ein Rundenstrategiespiel zu entwickeln, das Genre ist damals populär. Doch Castle und Sperry setzen sich durch und erweitern die ursprüngliche Idee unter anderem um eine Rohstoff-Sammelmechanik. Eine zentrale Rolle im **Dune**-Universum spielt nämlich das Spice, eine Droge, die auf dem Wüstenplaneten geerntet wird, und um die sich mehrere Adelshäuser zanken. Das, sinniert Westwood, ist doch

eine wunderbare Grundlage für einen Krieg und damit für ein Strategiespiel. Also sollen die Spieler Erntehelikopter losschicken, um Spice zu sammeln; mit den Erlösen erweitern sie ihre Basis, stellen Armeen auf und ebnen schließlich die Stützpunkte verfeindeter Blaublüter ein. Obwohl es bereits zuvor in Echtzeit laufende Strategiespiele gegeben hat, etwa Dan Buntens Weltkriegs-Simulator **Command HQ** von 1991, verbindet so erst Westwood die drei späteren Grundsäulen der Echtzeit-Strategie: Truppenmanagement, Basisbau und Rohstoffern-

te. Mit dem Cryo-Adventure hat das Spiel nur das Szenario gemeinsam, dennoch tauft Westwood es **Dune 2**. Ende 1992 kommt es auf den Markt und begründet ein neues Untergenre, das Fundament für den späteren Erfolg von **Command & Conquer**. Verkaufsschlappe bricht **Dune 2** aber nicht.

»Es verkaufte sich ordentlich«, sagt Louis Castle, »aber nicht überragend. Es wurde allerdings wie viele Spiele damals viel kopiert, sodass es mehr Leute spielten, als wir seinerzeit dachten.«

Die Echtzeit-Revolution ist aber vertagt, selbst im strategievernarnten Deutschland reagiert man zurückhaltend. 79 Punkte vergibt der Tester Heinrich Lenhardt damals in der PC Player, erkennt aber zugleich das Potenzial der Spielidee: »Das Programmiererteam Westwood muss man sich merken.« Kritisiert wird an **Dune 2** vor allem die mangelhafte Abwechslung, bis auf eine Handvoll Spezialeinheiten führen alle drei Fraktionen dieselben Truppentypen ins Feld; die Missionen laufen überwiegend nach dem Simpelmotto »Vernichte alle Feinde«. Großen Anklang finden die Wüstenschlachten indes bei einem kleinen kalifornischen Entwicklerstudio, das damals Silicon & Synapse heißt, heute aber unter anderem Namen bekannt ist: Blizzard Entertainment. Ende 1994 veröffentlichen die Entwickler **Warcraft**, mit dem sie das Echtzeit-Konzept von **Dune 2** in eine Fantasy-Welt versetzen und um einige Komfortfunktionen ergänzen (beispielsweise ließen sich vier Einheiten gleichzeitig anwählen statt nur einer). Es ist der Beginn einer langen Rivalität, die letzt-

Dune 2



Veröffentlicht:
Dezember 1992

Entwickler:
Westwood Studios

Publisher:
Virgin Interactive

Besonderheiten:

Urvater der klassischen Echtzeit-Strategie

Berühmtes Zitat: »Achtung, Wurmzeichen!« – Computerstimme, die wie Rudi Carrell klingt. Ja, wie Rudi Carrell!

Addons: keine

»Je mehr Gehirn und Klickfinger gleichzeitig arbeiten mussten, desto besser«



Das erste **Warcraft** kopiert 1994 **Dune 2** – und verhindert, dass C&C in einem Fantasy-Szenario spielt.

lich zum Niedergang von **Command & Conquer** beitragen wird. Als Westwood – natürlich lange vor der **Warcraft**-Veröffentlichung – erstmals von den Plänen des neuen Konkurrenten hört, ist man überrumpelt. »Warcraft war ja im Wesentlichen ein Klon von Dune 2«, erzählt Castle. »Das Problem daran war, dass wir nach Dune 2 selbst wieder ein Fantasy-Spiel entwickeln wollten, was nun aber nicht mehr ging, weil es so ausgesehen hätte, als würden wir Blizzard nacheifern.« Ein neuer Plan musste her, und zwar fix.

Dass sie nach **Dune 2** noch ein Echtzeit-Spiel machen wollen, haben Sperry und sein Team schon zuvor festgezurr. »Wenn man schon eine spaßige Grundidee mit allen nötigen Elementen hat, dann möchte man sie ja auch weiter ausbauen«, begründet Castle. Federführend sind dabei neben Sperry der **Dune 2**-Veteran Joseph Bostic sowie Eydie Laramore, der zuvor an **Eye of the Beholder** und **Legend of Kyandia** mitgewirkt hat. Früh steht fest, dass sich das neue Spiel abermals um einen zentral wichtigen Rohstoff drehen soll, um den mehrere Fraktionen kämpfen. Die sollen sich nun deutlicher unterscheiden, und auch die Missionen sollen das alte »Erledige den Gegner«-Schema aufbrechen. Nach der **Warcraft**-Enthüllung verwerfen Sperry & Co. ihren Fantasy-Ansatz, nun plant man ein modernes Militärszenario. »Brett fand, dass wir ein Setting brauchten, das jeder versteht, aber zugleich kein allzu realistisches, wir wollten ja keine Simulation entwickeln«, erinnert sich Castle. Zudem will man Ähnlichkeiten zum echten Weltgeschehen vermeiden, vor allem zum jüngst beendeten zweiten Golfkrieg. Daher verlegt Westwood die Handlung in ein Paralleluniversum. Sperry und Laramore entwickeln das Konzept einer alternativen UNO, die den weltweiten Terrorismus bekämpft. »Heute wäre das eine offensichtliche Wahl, 1994 war's das noch nicht«, ergänzt Castle. »Wir wollten einfach eine Ausgangslage schaffen, bei der sich zwei Parteien mit sehr unterschiedlichen Philosophien gegenüberstehen, die beide denken, sie seien im Recht.« So entsteht die Weltpolizei GDI (»Globale Defensiv-Initiative«), die gegen die terroristische Guerilla-Bruderschaft von Nod antritt.

Command & Conquer tritt 1995 den Echtzeit-Boom los.



So scharf gezeichnet, wie man zunächst denken mag, sind die Gut-Böse-Trennlinien aber nicht: Die GDI setzt vor allem die (Rohstoff-)Interessen der reichen Westnationen durch, der Nod-Anführer Kane hingegen inszeniert sich als Messias der Armen. Diese moralischen Grauzonen tragen zum Reiz des **C&C**-Szenarios bei. Als umkämpften Rohstoff zieht Westwood Öl in Betracht, schließlich war auch die **Dune**-Romanreihe vom Kampf ums Schwarze Gold inspiriert. »Es erschien uns allerdings die bessere Idee, eine neue und überraschende Ressource einzuführen, deren Hintergründe mysteriös bleiben«, umreißt Castle die Geburtsstunde des Tiberiums, einer grünen Kristallpflanze, die dem Erdboden wertvolle Mineralien entzieht und erntereif an der Oberfläche ablagert. Zugleich vergiftet sie jedoch den Planeten und lässt Menschen mutieren – eine spannende Prämisse, die Westwood in eventuellen Nachfolgern weiter ausbauen will. Inspirieren lassen sich die Entwickler vom B-Movie **Monolith Monsters** von 1957. Darin kracht ein Meteorit auf die Erde und setzt Kristalle frei, die beim Kontakt mit Wasser zur riesigen Monolithen wachsen und dann wieder zu kleinen Kristallen zerfallen, die wieder wachsen ... und so weiter.

Nachdem sich die Handlung von **Dune 2** auf »Besiege den korrupten Imperator« be-

schränkt hat, legt Westwood diesmal also größeren Wert auf die Geschichte – und die Inszenierung: Panzer und Helikopter sollen quer durch spektakuläre Renderfilme explodieren. Diese Idee wurzelt laut Louis Castle in der Technologie-Begeisterung des Teams: »An den Computergrafiken arbeitete Aaron Powell, der total vernarrt war in 3D Studio Max. Wir waren mit die ersten, die die Software intensiv eingesetzt haben.« Überdies sollen die Filme nicht auf der Festplatte gespeichert, sondern direkt von der CD abgespielt werden, was den Technik-Verantwortlichen Louis Castle vor eine gewaltige Herausforderung stellt: »Ich sagte Brett: Das geht nicht!« Es geht aber doch, auch wenn das Team monatelang an der Lösung feilt. Um die Filme auf streaming-kompatible Größe zu komprimieren, errichtet man komplette Rechner-Farmen – zusätzlich zu den Rechner-Farmen, mit denen Westwood die Szenen überhaupt berechnet. »Das war ein Haufen High-Tech, nur um ein paar billige Videos rauszuhauen«, lacht Castle. Billig wirken die Videos auch deshalb, weil echte Schauspieler auftreten. Wobei »Schauspieler« ein weiter Begriff ist, im improvisierten Greenscreen-Studio hampeln meist die Entwickler vor der Kamera herum. Producer Ed Del Castillo etwa mimt ebenso einen Soldaten wie der Komponist Frank Klepacki. Lediglich ein paar Darsteller haben die Schau-

Command & Conquer



Veröffentlicht:

31. August 1995

Entwickler:

Westwood Studios

Publisher:

Virgin Interactive

Besonderheiten:

Genre-Boom-Lostreiter mit zwei sehr ungleichen Parteien und coolen Missionen

Berühmtes Zitat: »Glückwunsch zu deiner Beförderung.« – Kane, der just unseren Vorgesetzten erschossen hat

Addons: Der Ausnahmezustand (1996, mit versteckten Dino-Missionen)



Unvergesslich fanatisch: Joe Kucina als Nod-Sektenboss Kane.



Auch im **Multiplayer-Modus** unterhält das erste C&C hervorragend.



Im Online-Ableger **Sole Survivor** steuert jeder Spieler nur eine einzige Einheit – gähn!

spielerei wirklich gelernt, vor allem Eric Martin, der den GDI-General Sheppard verkörpert, und Joe Kucan, der sich mit seiner hingebungsvollen Performance als glatzköpfiger Nod-Sektenführer Kane in die Spielerherzen hetzt – und nebenbei Regie führt. Martin und Kucan sind alte Westwood-Bekannte, sie haben zuvor Charakteren aus **Legend of Kyrandia** ihre Stimmen geliehen. Unterm Strich entfalten die **C&C**-Videos einen enormen Trash-Charme, heute sind sie Kult. »Die Filme waren sicherlich billig«, wagt Castle einen Erklärungsversuch, »aber eben nicht, weil wir das so wollten, sondern weil wir auf Teufel komm raus versucht haben, zu lernen, wie man Filme dreht.«

Realfilmsequenzen, neues Militärszenario, mysteriöser Rohstoff – Check. Fehlt nur noch ein einprägsamer Titel, der zugleich ausdrückt, worum es im Spiel geht. In Anlehnung an **Sword & Sorcery** ersinnt Westwood **Command & Conquer**. Das soll keine Eintagsfliege bleiben, Sperry plant von Anfang an eine Trilogie mit den Untertiteln **Tiberian Dawn**, **Tiberian Sun** und **Tiberian Twilight**. »Wir nannten das erste C&C dann aber nicht Tiberian Dawn, weil Virgin Einspruch erhob«, berichtet Louis Castle. »Sie hatten Angst, dass die Spieler das erfundene Wort Tiberium nicht verstehen und verwirrt sein könnten. Also sagten sie: ›Warum nennen wir's nicht einfach Command & Conquer, das ist ein toller Name!‹« Und ein zugkräftiger, in den Monaten vor dem Verkaufsstart rührt Virgin kräftig die Werbetrommel, um **C&C** entsteht ein Hype wie nie zuvor um ein Strategiespiel. Selbst Sid Meiers erfolgreiche **Civilization**-Reihe hat sich mehr auf Mund-zu-Mund-Propaganda verlassen als auf Marketing. Doch Virgin bewässert Spielermünder lieber mit schicken Rendertailern. Vom eigentlichen Spiel ist darin wenig zu sehen, worum genau es in **C&C** geht, wissen die wenigsten. Aber den Namen, den haben sie gehört. Und natürlich das Werbeposter mit dem Soldaten gesehen, in dessen »Skibrille« sich Panzer und Helikopter bekriegen – die Vorfreude steigt. Zum ursprünglich anvisierten Verkaufsstart 1994 rechnet Virgin mit 35.000 verkauften Exem-

»Virgin rechnete mit 35.000 verkauften Exemplaren«

plaren. »Das war vernünftig, schließlich hatte sich Strategie nie sonderlich gut verkauft«, kommentiert Castle. Als Westwood das Spiel auf Messen vorführt und die Presse begeistert, hebt Virgin die Prognose auf 70.000 Verkäufe. Doch als **C&C** im September 1995 erscheint, wandert es alleine in der ersten Woche knapp 200.000 Mal über die Ladentheke. »Wir waren schockiert«, berichtet Castle. »Für damalige Zeiten war das eine astronomische Zahl.« Drei Millionen Mal wird sich **Command & Conquer** schließlich weltweit verkaufen, auch auf Konsolen wie der PlayStation und dem N64 – ein Erfolg, der zahllose Nachahmer anlockt. Den **Supreme Commander**-Urahn **Total Annihilation** (1997) hätte ohne **C&C** wohl ebenso wenig gegeben wie **Age of Empires** (1997). Selbst Blizzards **Warcraft 2**, das nur drei Monate nach **C&C** erscheint, hätte ohne die Vorarbeit von Westwood nie über eine Million Verkäufe feiern können.

Nun gut, dass die Verkaufszahlen und die Qualität eines Spiels nicht zusammenhängen müssen, wissen wir nicht erst seit **Spore**. Doch **Command & Conquer** ist nicht nur ein erfolgreiches Spiel, sondern auch ein verdammt gutes – vor allem dank der beiden Fraktionen. Bis dahin stiegen nämlich meist spiegelgleiche Kontrahenten in den Echtzeit-Ring: Nach den Drillings-Adelshäusern aus **Dune 2** unterscheiden sich auch Orks und Menschen aus **Warcraft** bloß in ihrem Zauberspruch-Repertoire. In **C&C** hingegen messen sich absolut ungleiche Rivalen: Die GDI überrollt ihre Gegner im Geradeaus-Gewaltmarsch mit dicken Mammutpanzern und Raketenwerfern, die Bruderschaft von Nod bunkert sich lieber hinter Laser-Obelisken ein und versetzt der Weltpolizei mit unsichtbaren Tarnpanzern und flinken Raketen-Bikes gemeine Guerilla-Nadelstiche. Infanterie ist kein Kanonenfutter, Bazooka-Träger verwandeln Panzer und Hubschrauber zu Altmetall, müssen sich aber vor Flammenwerfer-Tanks hüten, die kein Licht sehen gegen konventionelle Panzer und Helis – spätestens mit **C&C** wird das Kinderspiel »Scher, Stein, Papier« zum Ausdruck durchdachter Einheitenbalance. Keine Einheit bleibt unbesiegbar, keine Taktik ohne

Gegenmittel. Na ja, fast keine, denn Massenangriffe mit Panzern, die berühmten »Tank Rushes« führen genauso zum Erfolg wie taktische Winkelzüge. Dank seiner Truppenvielfalt avanciert **C&C** dennoch zum Multiplayer-Hit, die Netzwerk-Partien reizen zu ordentlichem Geschrei vor den Monitoren. In der Kampagne wiederum warten statt müder »Weg mit dem Feind«-Aufträge à la **Dune 2** abwechslungsreiche Missionen, in denen man auch mal nur einen Elitekrieger lenkt, der feindliche Hundertschaften scharfschützt. Beim Basisbau ermöglicht **C&C** indes einen der berühmtesten Exploits der Strategiegeschichte: Mit Beton- oder Sandsack-Barrieren (die man Stückchen per Stückchen platziert) kann man den KI-Gegner einmauern – er zerstört die Wälle nicht. Zudem darf man entlang der Mauern weitere Bauten hochziehen und so Geschütztürme mitten in die Feindbasis pflanzen. Die Spieler nutzen's weidlich aus, einer der wenigen Pferdefüße der Strategielegende.

Der **C&C**-Erfolg kommt zudem nicht ohne Hürden. Virgin möchte das Spiel nämlich in möglichst vielen Ländern gleichzeitig veröffentlichen, vor allem im traditionell strategieaffinen Deutschland. Doch **Command & Conquer** läuft hierzulande Gefahr, durch die Jugendschutzprüfung zu fallen, weil man darin unter anderem Soldaten überfahren kann. Also müssen Castle & Co. menschliche Kämpfer durch »Cyborgs«, Blut durch Schmieröl und Schmerzensschreie durch Geräusche ersetzen, die klingen, als würde man eine Bierdose zerknüllen. Gleichzeitig muss Westwood sicherstellen, dass die Sol-

C&C: Alarmstufe Rot



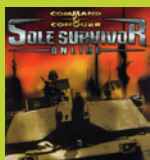
Veröffentlicht:
31. Oktober 1999
Entwickler:
Westwood Studios
Publisher:
Virgin Interactive

Besonderheiten: Das eventuellste Prequel aller Zeiten. Mit Schiffen und Jets!

Berühmtes Zitat: »Scheiße, der Stalin!« – Soldat am Ende des alliierten Feldzugs

Addons: Gegenangriff (1997), Vergeltungsschlag (1997, mit versteckten Riesenanionen-Missionen)

C&C: Sole Survivor



Veröffentlicht:

November 1997

Entwickler:

Westwood Studios

Publisher:

Virgin Interactive

Besonderheiten:

Womöglich das erste schlechte Dota der gesamten Spielegeschichte

Berühmtes Zitat: »Sole Survivor zeigt, dass nicht jede Schachtel Gold ist, auf der ein C&C-Schriftzug glänzt.« – Martin Deppe, GameStar-Tester

Addons: zum Glück keins

daten nirgendwo menschlich aussehen und stets in voller Ausrüstung zu sehen sind, um die Roboterverwandlung glaubwürdig zu machen. »Das war eine Menge Arbeit«, stöhnt Louis Castle. Die deutschen Spieler hält das nicht vom Kauf ab, für Castle zählt der Verkaufserfolg des ersten Teils zu seinen absoluten **C&C-Highlights**: »Wenn man die gesamte Serie betrachtet, dann war das womöglich der großartigste Moment.« Westwood schwebt im siebten Himmel.

Und ruht sich nicht auf dem Erfolg aus, sofort beginnt die Arbeit an zwei Erweiterungen: dem bockschweren Missionspaket **Der Ausnahmestand** und dem Story-Addon **Alarmstufe Rot**. Letzteres soll eine alternative Form des Zweiten Weltkriegs in einem abgedrehten Science-Fiction-Szenario behandeln, in dem die westlichen Alliierten gegen die Sowjets antreten, nachdem der zeitreisende Albert Einstein den Diktator Adolf Hitler und damit Deutschland als Bedrohung ausgeschaltet hat. Der Auftritt des jungen Hitler wird in der hiesigen Version übrigens aus dem Intro geschnitten – abermals in vorauseilendem Gehorsam gegenüber den Jugendschützern. Mit seinem alternativen Weltkrieg könnte **Alarmstufe Rot** sogar die Vorgeschichte von **C&C** erzählen. Was »könnte« bedeutet? Louis Castle klärt auf: »Wir wollten es nicht explizit »Prequel« nennen, das Prequel aber auch nicht explizit ausschließen. Diese Möglichkeit wollten wir uns für die Zukunft offen halten.« Selbst ein Zwischenfilm-Auftritt von Joe »Kane« Kucan als Lakai Stalins ist laut Castle nur ein Gag,

für den man erst später eine Erklärung suchen will. Eine andere Frage klärt sich dagegen schnell: Das Team arbeitet so gerne an **Alarmstufe Rot**, dass Westwood beschließt, das Spiel zum allein lauffähigen **C&C**-Ableger zu befördern. »Das Szenario war zu abgedreht für das ernste Tiberium-Universum«, begründet Castle. »Außerdem sollten die Waffen spektakuläre Effekte auffahren. Auch das passte nicht unbedingt zur Tiberium-Reihe.« Deshalb gibt's in **Alarmstufe Rot** Superwaffen wie die Chronosphäre der Alliierten, die Einheiten teleportiert. Oder den Eisernen Vorhang der Sowjets, der Panzer kurzfristig in undurchdringliche Energieschilde hüllt. **Alarmstufe Rot** erscheint schließlich 1996, vielen Fans gilt es bis heute als Höhepunkt der Serie. Es bietet nämlich nicht nur Superwaffen, sondern auch noch vielfältigere Einsätze, besser ausbalancierte Parteien sowie erstmals steuerbare Kriegsschiffe und Flugzeuge. Zudem läuft der alternative Weltkrieg in einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln, man sieht also viermal so viel wie bei den 320 mal 200 Bildpunkten des Vorgängers. Abgesehen davon bleibt spielerisch vieles beim Alten, statt Tiberium sammeln die Ernter einfach Gold ... das an der Erdoberfläche rumliegt. Das muss man nicht logisch finden, aber es funktioniert.

Nach **Alarmstufe Rot** werkelt Westwood an der **C&C**-Fortsetzung **Tiberian Sun**, an einem Shooter-Ableger mit dem Arbeitstitel **C&C Commando** – und an einem Machwerk, das als erster Tiefpunkt in die **C&C**-Geschichte eingeht: **Sole Survivor** schickt seine Spieler 1997 in reine Online-Schlachten, was ja eigentlich eine gute Idee wäre, wenn nicht jeder Teilnehmer nur eine einzige Einheit steuern würde. Das ist einerseits langweiliger als Tennisspielen ohne Ball, weil die Einheiten absurd langsam über die Karte kriechen, andererseits miserabel ausbalanciert: Dicke Mammutpanzer zerbröseln alles, kleine Soldaten sehen kein Licht. Westwood beweist so zwar Gespür für die wachsende Beliebtheit von Multiplayer-Spielen, setzt aber alles mit einer Idee in den Sand, die keinerlei Spaß macht. Louis Castle kann ihr dennoch Positives abgewin-

nen: »Man könnte sagen, dass wir versucht haben, das erste Dota zu bauen. Aber wir hatten nicht alle Puzzleteile dafür und blieben auf halbem Wege stecken.« Die Fans vergessen den Online-Fehlschuss immerhin schnell, Westwoods Ruf leidet kaum.

Als einschneidender entpuppt sich ein Ereignis im Folgejahr. Nein, nicht die Veröffentlichung des **Dune 2**-Remakes **Dune 2000**, für das Westwood eigens Realfilm-Zwischensequenzen dreht. Und garantiert nicht die Veröffentlichung von **Tiberian Sun**, das ist noch lange nicht fertig. Auch, weil das Team für die Fortsetzung Innovationen erdacht hat, deren Umsetzung hakt, etwa anpassungsfähige KI-Feinde, die aus den Aktionen des Spielers lernen sollten. Klar, darauf warten wir bis heute! Überhaupt ex-

perimentieren die Designer viel mit Ideen, die es nicht ansatzweise ins Spiel schaffen. Die dummen Tiberium-Ernter des Vorgängers, die gerne blindlings in die Feindbasis rumpelten, sollen Gefahren nun selbstständig erkennen und umgehen. Das klappt zwar, doch nun halten sich die Vehikel für schlauer als der Spieler. »Unser Lead Designer Adam Isgreen

schrie seinen Computer an, weil seine Ernter einen Rückzugsbefehl verweigerten«, witzelt der Producer Rade Stojasavljevic später in einem Making-Of-Artikel. Die Idee wird verworfen. Für die Schlachtfelder planen die Entwickler dynamische Veränderungen: Artilleriegranaten sollen Krater reißen, angezündete Wälder niederbrennen und neue Wege freigeben. Beides führt jedoch zu Wegfindungs-Chaos – ab in die Tonne!

Weitere Probleme macht die Engine. Zunächst möchte Westwood bei **Tiberian Sun** auf polygonreiche 3D-Grafik umsteigen, was allerdings zeitgenössische Hardware überfordert hätte. Also entscheidet man sich für eine Promenadenmischung aus 2D- und 3D-Grafik, zweidimensionale Infanterie-Sprites schießen in einer isometrischen Ansicht auf dreidimensionale Voxel-Fahrzeuge – eine technische Herausforderung, die das Projekt verzögert. Zumal die dreidimensionale Landschaftsarchitektur die Wegfindung erschwert Westwood merkt,

»Unser Lead Designer schrie seinen Computer an«

Alarmstufe Rot bietet erstmals steuerbare Kampfjets (links) und Schiffe.



dass Einheiten erst mal lernen müssen, wann sie über eine Brücke laufen sollen und wann drunter hindurch. Um möglichst abwechslungsreiche Missionen zu ermöglichen, schreiben die Entwickler für zahlreiche Ereignisse eigene Skripte – bedenken dabei jedoch nicht, dass sie die hinterher ja auch alle auf Bugs abklopfen müssen. Auch das frisst Wochen, letztlich verschiebt sich der **C&C**-Nachfolger um neun Monate.

Na ja, so lange wenigstens bei den Zwischenfilm-Dreharbeiten alles reibungslos läuft ... denkste! Zwar hat Westwood diesmal bekannte Darsteller wie den Darth-Vader-Sprecher James Earl Jones und das **Alien 2**-Raubein Michael Biehn engagiert, stößt aber auf zwei Probleme. Erstens planen die Designer das Drehbuch akribisch, haben letztlich aber dennoch zu wenig Vorlaufzeit, um sämtliche Details der Bluescreen-Aufnahmen im hauseigenen Studio festzulegen. Deshalb müssen sie schon während des Drehs mit Schnitt und Postproduktion loslegen. Beispielsweise passen sie die Beleuchtung der Schauspieler direkt der Lichtstimmung der Computergrafik-Hintergründe an. Am Set herrscht also die entspannte Ruhe eines Bienenstocks. Zweitens hat man die Datenmenge unterschätzt, die 500 Gigabyte Videomaterial treiben das Westwood-Netzwerk an die Belastungsgrenze. Louis Castle denkt dennoch gerne an die Dreharbeiten zurück: »Als wir die Hollywood-Stars im Studio begrüßten, musste ich mich fast zwicken, weil ich es nicht glauben konnte. Das war ein großer Moment.« Damals steht Westwood am Zenit. Das weckt natürlich Begehrlichkeiten ...

Damit zurück zum einschneidenden Ereignis des Jahres 1998, einer Offerte von Electronic Arts: 122,5 Millionen Dollar bietet der Publisher für Westwood und ein weiteres Studio im kalifornischen Irvine. Deren Mutterfirma Virgin nimmt dankend an, ihr US-Geschäft läuft nämlich katastrophal. Selbst im **C&C**-Rekordjahr 1995 fahren die Briten 14,8 Millionen Dollar Verlust ein. Gewissermaßen über Nacht wird Westwood so in die EA-Familie zwangsverheiratet. Kein schlechtes Geschäft für Electronic Arts, schließlich hält Westwood damals fünf bis sechs Prozent des weltweiten PC-Spielemarkts. Castle und Sperry unterschreiben jeweils Fünfjahresverträge, einige andere Mitarbeiter

Tiberian Sun weckt große Erwartungen, enttäuscht dann aber viele Fans.



kehren dem Studio jedoch bald darauf den Rücken. Der langjährige **C&C**-Producer Ed Del Castillo etwa gründet im Folgejahr den **Battle Realms**-Entwickler Liquid Entertainment. Die Aussteiger fürchten, unter der EA-Ägide nicht mehr so frei, so kreativ arbeiten zu können wie zuvor. Denn die Aktionäre des Branchenriesen lechzen nach Rendite, für Entwicklerträume bleibt da kein Platz. Diese Befürchtung lässt sich nicht von der Hand weisen, schließlich hat Westwood in den Vorjahren von der langen Virgin-Leine profitiert und im Grunde getan und gelassen, was es wollte. In dieser Hinsicht ist man verwöhnt, EA hat den Ruf, seinen Studios mehr auf die Finger zu schauen. »EA ist sehr gut darin, negative Überraschungen in der Firmenbilanz zu vermeiden – für die Aktionäre ist das natürlich wichtig«, gesteht Louis Castle 1999 im GameStar-Interview. Zunächst begeht der neue Besitzer jedoch einen großen Fehler: Er unterstellt Westwood nicht nur das Studio in Irvine, das fortan Westwood Pacific heißt, sondern lässt Castle und Sperry auch so weitermachen wie bisher. Castle erzählt: »Als wir Teil von EA wurden, haben sie eigentlich nur die Geldkoffer geöffnet und gesagt: ›Hier ist Geld. Seid einfach brillant und macht etwas damit!‹« Etwas machen wird Westwood auch. Nur mit dem »brillant« hapert es.

Bevor die EA-Geldspritze erste Früchte trägt, erscheint im August 1999 aber erst mal **Tiberian Sun**. Alle damals Beteiligten schwören, dass dies nicht auf Druck von EA geschieht, man selbst habe beschlossen, dass vier Jahre Entwicklungszeit genug seien. Tatsächlich ist **Tiberian Sun** ein gutes Spiel – aber kein so gutes wie von vielen Fans erhofft. Das beginnt damit, dass Westwood fast keines seiner hochtrabenden Versprechen halten konnte. Die anpassungsfähige KI fehlt ebenso wie die zerstörbaren Landschaften, noch dazu sah das Spiel vorab auf Bildern viel schöner aus als nun auf den Monitoren der Spieler. Die Vorab-Aufnahmen sollen jedoch nicht geschönt worden sein, sondern aus Hardware-Fehleinschätzungen resultieren. »Wir gehörten zu einem Forschungsprogramm von Intel und einigen Grafikkarten-Herstellern, wir hatten also Hardware, die öffentlich noch gar nicht verfügbar war«, erinnert sich Louis Castle. »Dann passierten zwei Dinge: Ein Großteil dieser Hardware kam niemals auf den Markt. Das größere Problem war aber, dass das Spiel immer größer wurde. Wir bauten immer mehr Elemente ein, mehr Einheiten liefen herum – das belastete auch die Hardware immer mehr. Also mussten wir unsere Texturen reduzieren, die möglichen Auflösungen herunterschrauben, und so weiter.«

Vorab veröffentlicht Westwood **geschönte Bilder** von **Tiberian Sun** (links), die farbenfroher sind als das fertige Spiel.



C&C: Tiberian Sun



Veröffentlicht:
27. August 1999
Entwickler:
Westwood Studios
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Apokalyptische Tiberium-Welt, viele enttäuschte Fans

Berühmtes Zitat: »Willkommen zurück, Commander.« – Computer-Beraterin EVA grüßt nach der Installation

Addons: Feuersturm (2000)

Gut, das erklärt die schöneren Vorab-Bilder, entschuldigt aber nicht, dass das EA-Marketing sie später sogar auf die Schachtel drucken lässt, um Käufer zu täuschen. Für Verdross sorgen auch die spielerischen Mängel von **Tiberian Sun**, alles voran die wackelige Balance, Nod-Artillerie wischt mit allen anderen Einheiten den Boden auf. Peinlich für die Väter der Echtzeit-Strategie, zumal Blizzard ein Jahr zuvor mit **Starcraft** gezeigt hat, wie perfekt man drei Fraktionen balancieren kann. Folgerichtig avanciert **Starcraft** zum Multiplayer-Hit, während **Tiberian Sun** vorrangig ein Solo-Titel bleibt – ein Fingerzeig für die Zukunft. Die Verkäufe jedoch stimmen, binnen sechs Monaten wandert **Tiberian Sun** anderthalb Millionen Mal über die Ladentheken, das bis dahin am schnellsten verkaufte Westwood-Spiel. Folgerichtig reicht Westwood noch das Addon **Feuersturm** nach, das sich um den durchgedrehten Nod-Supercomputer Cabal und seine Cyborg-Armee dreht. Bitte merken, der Rowdie-Rechner wird später noch wichtig. Oder besser: unwichtig.

Nach **Tiberian Sun** grübelt Westwood über die Zukunft des Studios und von **Command & Conquer**. Und Achtung, jetzt wird's wild. Statt sich auf seinen Goldesel **C&C** zu konzentrieren, tun Sperry und Castle das, was sie schon immer getan haben: was sie wollen. Sperry möchte sich an einem Online-Rollenspiel versuchen, er sieht Potenzial im Genre. Electronic Arts, das mit **Ultima Online** gerade Geld druckt, zeigt sich interessiert und lässt Sperry sein bereits ein Jahr zuvor unter dem Arbeitstitel **Project G** begonnenes Online-Experiment zum Weltraum-MMO **Earth & Beyond** ausarbeiten. Castle und seinem Team schwebt hingegen ein Piratenspiel vor, daraus entsteht drei (!) Jahre später das unbedeutende Konsolen-Abenteuer **Pirates: The Legend of Black Kat**. Und **C&C**? Nun, einerseits arbeitet Westwood weiter am inzwischen in **C&C: Renegade** umgetauften Shooter-Spinoff, andererseits gibt's da ja noch dieses Studio in Irvine! Castle und Sperry befürchten, dass EA die neue Westwood-Zweigstelle schlie-

ßen könnte, falls die kein ertragreiches Projekt vorzuweisen hätte. Bis dahin blickt das ehemalige Virgin-Studio auf ein wenig beeindruckendes Portfolio zurück, sein bekanntestes Werk ist das Comic-Adventure **Toonstruck**, in dem 1996 immerhin der Schauspieler Christopher Lloyd (Doc Brown aus **Zurück in die Zukunft**) mitgespielt hat. Dennoch beschließt Westwood, die Kollegen in Irvine an **C&C** arbeiten zu lassen. Zumindest teilweise, die Außendienstler übernehmen die Entwicklung von **Alarmstufe Rot 2**, mit dem Westwood selbst schon begonnen hatte. Dass **C&C** dort in schlechten Händen sein könnte, bereitet Louis Castle seinerzeit keine schlaflosen Nächte: »Wir hatten ehrlich gesagt keine Zeit und keine Leute mehr, um in Vegas weiterhin an Echtzeit-Strategiespielen zu arbeiten. Die Jungs unten in Kalifornien wollten hingegen Echtzeit-Strategie machen.« Mit »den Jungs« meint Castle vor allem den Studiochef Mark Skaggs, der zuvor schon die Nintendo-64-Umsetzung des ersten **C&C** als Producer betreut hat, sowie Dustin Browder, der viele Jahre später als **Starcraft 2**-Chefentwickler zu Blizzard wechseln wird. Ja, das sind gute Leute. Dass Westwood **C&C** aus der Hand gibt, wird sich jedoch bitter rächen.

Zwei Jahre nach der EA-Übernahme, im Oktober 2000, veröffentlicht Westwood Pacific schließlich **C&C: Alarmstufe Rot 2**. Es ist beileibe kein schlechtes Spiel, trägt aber eindeutig die Handschrift der neuen Entwickler. Während selbst das erste **Alarmstufe Rot** halbwegs ernst und »schmutzig« daher kam, versetzt das zweite den Weltkrieg zwischen Alliierten und Sowjets vollends in ein überdrehtes Jahrmarkt-Universum, wo Riesentintenfische Flugzeugträger in die Tiefe zeren und Glatzkopf-Psioniker ihre Gegner gedankenkontrollieren – inklusive Zwischenfilmen mit der deutschen B-Movie-Legende Udo Kier als Psi-Mastermind Yuri. Die ab-

wechslungsreichen Einheiten und grandios inszenierten Kampagnen finden viele Fans, alteingesessenen **C&C**-Veteranen stößt die ausufernde Albernheit jedoch auf – sie hatten bis dahin ja angenommen, das erste **Alarmstufe Rot** erzähle die Vorgeschichte der Tiberium-Serie. Doch diese Hoffnung ist passé, das **Alarmstufe**-Universum hat sich zur schrillen Parallelwelt gewandelt. Westwood zeigt sich zufrieden und beauftragt Browder & Co. damit, auf Basis der Engine des Shooter-Ablegers **Renegade** endlich auch eine echte 3D-Engine für ein neues **C&C**-Strategiespiel zu entwerfen. **Alarmstufe Rot 2** basiert nämlich immer noch auf dem 2D-3D-Mischgerüst von **Tiberian Sun**. Nebenher strickt Westwood Pacific an der Erweiterung **Yuris Rache**, die in letzter Sekunde eine Kontroverse umschifft: Die Schachtel des Addons, das im September 2001 erscheinen soll, zeigt explodierende Hochhäuser. Direkt nach den Anschlägen

Die Filmszenen im Wandel der Zeit, los geht's mit General Sheppard im ersten C&C.

In Alarmstufe Rot konferiert Stalin mit seinen Lakaien – und mit Kane.

GDI-Commander McNeill arbeitet in Tiberian Sun mit der Mutantin Umagon.

Yuri ist der Mastermind hinter der Sowjet-Invasion in Alarmstufe Rot 2.

Lando Calrissian? Nicht ganz, in Tiberium Wars spricht GDI-Direktor Boyle.

In Alarmstufe Rot 3 genießt der japanische Oberbefehlshaber Tee ... und andere Freuden.

Tiberian Twilight präsentiert: Kane und die unwichtigste Spielerfrau aller Zeiten.

»EA ist gut darin, negative Überraschungen in der Bilanz zu vermeiden«

C&C: Alarmstufe Rot 2



Veröffentlicht:
23. Oktober 2000
Entwickler:
Westwood Pacific
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Abgedrehtes Paralleluniversum mit Riesentintenfischen und Sonar-Delfinen

Berühmtes Zitat: »Ich bin nicht Ihre Kuschelmaus, Mr. President!« – Sowjet-Premier Romanov droht den USA

Addons: Yuris Rache (2001)

vom 11. September 2001 wäre das allerdings pietätlos. EA möchte **Yuris Rache** zu nächst komplett streichen, verschiebt es dann aber lediglich in den Oktober und lässt die Schachtel umgestalten.

Doch was ist denn nun mit dem »richtigen« **C&C**, mit der Tiberium-Serie? Nun – nichts. Auf die Frage des Magazins PC Gamer, wann **C&C 3** erscheinen wird, antwortet Brett Sperry im Oktober 1999: »Sagen wir, es wird eine Weile dauern. Eine lange Weile.« Sperry soll mehr Recht behalten, als ihm lieb ist, denn **C&C 3** plagen drei große Sorgen. Erstens fehlen Westwood die Mitarbeiter, um weiter ernsthaft an der **C&C**-Mutterserie zu arbeiten, mit **Earth & Beyond** und **Pirates: The Legend of Black Kat** ist man ausgelastet. Zweitens verwickelt sich die Tiberium-Story zum Kuddelmuddel. Drittens werden sich die Entwickler in den Folgejahren in spielmechanischen Hirngespinnsten verrennen. Doch zunächst zur Story: Schon bei der Arbeit an **Tiberian Sun** haben Sperry und sein Team gemerkt, dass sich die ursprüngliche Trilogie-Idee kaum halten lässt: Wenn man die Handlung so weitererzählen möchte wie geplant, würde das angedachte Serienfinale **Tiberian Twilight** nicht in ein einzelnes Spiel passen. »Wir wollten es dann in drei Teile zersägen«, erzählt Louis Castle. Um festzuzurren, wie sich das Universum weiterentwickeln soll, beauftragt Westwood gleich mehrere Autoren damit, eine **Command & Conquer-Bibel** zu verfassen. Die soll unter anderem die Hintergründe von GDI und Nod festschreiben und die Tiberium-Mutanten der »Vergessenen« einordnen, die in **Tiberian Sun** erstmals als Splittergruppe auftraten. Zudem gibt es viele Fragen zu klären: Was ist das »Tacitus«, ein geheimnisvolles Gerät, dem man in **Tiberian Sun** hinterher jagt? Was hat es mit dem abgestürzten Raumschiff auf sich, das man in einer Mission findet? In der Bibel – beziehungsweise den Bibeln, eine endgültige Version des Dokuments wird es nie geben – tauchen daher auch Aliens auf. Dass Westwood erst jetzt versucht, alle Elemente der Tiberium-Welt unter einen Hut zu bringen, spricht Bände: Das Universum hat sich verselbstständigt, vor lauter Andeutungen weiß niemand mehr, was Sache ist. Später

wird der Designer Adam Isgreen enthüllen, dass das Team sogar darüber nachdenkt, die Handlung von **Alarmstufe Rot 2** wieder ins Tiberium-Universum einzubinden, um Fan-Beschwerden gerecht zu werden: Der Sowjet-Gedankenleser Yuri sollte als fehlgeschlagenes Experiment von Nod-Oberglatze Kane in die Vergangenheit reisen und dabei ein Paralleluniversum schaffen. Das wird nie umgesetzt, wie viele andere Ideen für **C&C 3**, das den Arbeitstitel **Incursion** trägt.

Stattdessen veröffentlicht das Studio zu nächst im Sommer 2001 den **Dune 2-Erben Emperor: Battle for Dune** und dann im Februar 2002 endlich **C&C: Renegade**. Jedoch nicht, ohne im Vorfeld erneut geschönte Bilder zu zeigen, die laut Louis Castle wie bei **Tiberian Sun** Prototypen-Hardware entspringen. Über die Verschiebungen des ursprünglich für Anfang 2000 angekündigten Shooters hat sich Westwood zuvor selbst mit einem Video lustig gemacht, in dem Havok, der Held des Spiels und Duke-Nukem-Bruder im Geiste, das Studio besucht und die Designer auf Vordermann bringt, damit sich sein Auftritt nicht noch weiter verschiebt. Offensichtlich vergebens, kurz darauf musste Westwood **Renegade** abermals verschieben. Doch 2002 ist der Shooter endlich da – und der letzte Spross von Westwoods »Wir machen, was wir wollen«-Credo. Denn er beruht nicht auf der strategischen Überlegung, dass die **C&C**-Serie sich weiterentwickeln und in andere Genres vorstoßen muss – er beruht auf Leidenschaft: »Brett und ich wollten schon immer ein C&C in 3D machen. Und da wir selbst gerne Shooter spielten, war Renegade naheliegend!« Daraus erwuchs auch die Idee, Schießereien mit Strategieelementen zu verknüpfen: Im Multiplayer-

Modus verwalten die rivalisierenden Team Stützpunkte, schicken Tiberium-Ernter aus und bauen aus dem ersten **Command & Conquer** bekannte Vehikel, die sie dann selbst lenken dürfen. Auch wenn **Renegade** unter Verbindungsproblemen leidet, fesseln die originellen Online-Schlachten bis heute eine eingeschlossene Community, die sogar an einem Remake feilt. 2002 enttäuscht der Shooter jedoch mit mageren Verkaufszahlen und diversen Schwächen, von der veralteten Grafik bis zur miserablen KI. So verschenkt **Renegade** Potenzial, widerlegt aber zugleich das Vorurteil, Westwood habe es auf Druck von EA vorschnell veröffentlicht – schließlich hat die Entwicklung fast fünf Jahre gedauert.

»C&C 3 wird eine Weile dauern. Eine lange Weile«

Die lange Entwicklungszeit dürfte für Electronic Arts auch ein Grund sein, nun genauer hinzuschauen, was Westwood treibt. Dort laufen nämlich bereits die Arbeiten am Prototyp von **Renegade 2**, das im **Alarmstufe Rot-Universum** spielen und den Untertitel **Battlegrounds** tragen soll. Für

die Handlung gibt es zwei Entwürfe: Der ältere sieht vor, eine Brücke zwischen **Red Alert 2** sowie dem ersten **C&C** zu schlagen und spielt der nuklear verseuchten Sowjetunion, wo eine Plünderer-Kultur entsteht – die Keimzelle der Bruderschaft von Nod. Der neuere Entwurf versetzt den Spieler hingegen in die Rolle eines russischen Kommandanten, der San Francisco angreift. Beide werden nie umgesetzt, EA lässt das Spiel einstellen. Angesichts der enttäuschenden Verkaufszahlen des ersten Teils traut man dem zweiten keinen Erfolg zu. Darüber hinaus will man dem hauseigenen **Battlefield 1942** keine Konkurrenz machen und **Doom 3** aus dem Weg gehen, das für 2003 angekündigt ist, dann aber erst 2004 erscheint. Sei's drum, **Renegade** ist das jedenfalls letzte



Alarmstufe Rot 2 spielt in einem abgedrehten Paralleluniversum, in dem die Sowjets Amerika angreifen.



In **Renegade** schießen wir nicht nur zu Fuß, sondern fahren auch Panzer.



Command & Conquer, das beim Westwood-Hauptquartier in Las Vegas entsteht.

Westwood Pacific hat derweil die Engine von **Renegade** in ein SAGE (Strategy Action Game Engine) getauchtes Strategiespiel-Gerüst umgemodelt. Einem dreidimensionalen **Command & Conquer** steht also nichts mehr im Wege – eigentlich. Westwood prüft, ob sich damit der nächste Teil der Tiberium-Saga umsetzen ließe und experimentiert mit Prototypen. Allerdings scheitert man an den eigenen Ambitionen: **C&C 3** soll dynamisch wachsende Tiberium-Felder bieten, die Karten nach und nach überwuchern, Kristallmutationen auslösen und Monster gebären. Es stellt sich jedoch heraus, dass SAGE das nicht darstellen kann. Stattdessen beschließt man, auf SAGE-Basis einen **C&C**-Ableger zu stricken, dessen Grundidee im Konkurrenzkampf mit Blizzard fußt. Denn als der Rivale anno 2002 **Warcraft 3** veröffentlicht, kippen bei Westwood die Kinnladen in die Tiefgarage: Wie zuvor **Diablo 2** erzählt das Fantasy-Strategiespiel seine Geschichte mit todschicken Renderfilmen. Da können Westwood und EA nicht mithalten – aus finanziellen Gründen. »Wir wollten unsere Produktionskosten nicht derart steigern, also suchten wir einen Weg, diesen Krieg zu umgehen«, erinnert sich Louis Castle. Um das aussichtslose Renderfilm-Wettrüsten zu vermeiden und dennoch mit schicken Effekten zu punkten, will Westwood die Story des nächsten **C&C** mit ansehnlichen Zwischenfilmen in Spielgrafik weiterspinnen. Dafür eignet sich das SAGE-Gerüst ideal, nicht aber die Tiberium-Serie. »Die hatten ja immer gefilmte Zwischensequenzen und sollte sie auch weiterhin haben. Also entwarfen wir eine neues Szenario«, erzählt Castle. »Außerdem glaubten wir, dass die eigentliche Geschichte nicht so wichtig war für die Marke, am wichtigsten war uns, dass das Szenario die echte Welt

widerspiegelte, deshalb lehnten wir es mehr ans reale politische Geschehen an.« Das nächste **C&C** bekommt also ein realistisch angehauchtes Terrorismus-Szenario, das Fundament für **Generäle** ist gelegt.

Darauf errichten Dustin Browder und sein Team ein Spiel, das Anfang 2003 erscheint und eindeutig von **Starcraft** inspiriert ist: Wie im Blizzard-Vorbild bekriegen sich drei Parteien, die sich viel stärker voneinander abheben als die von **Tiberian Sun** oder **Alarmstufe Rot 2**. Denn Amerikaner, Chinesen und die Terroristen-Armee GBA setzen jeweils andere Schwerpunkte. Die Amerikaner trumpfen vor allem mit ihrer Hightech-Luftwaffe auf, die GBA muss als einzige Fraktion komplett auf Kampfjets verzichten, und chinesische Einheiten profitieren bei Massenangriffen von einem »Hordenbonus«. Auch wenn die Balance nicht perfekt ist, greift das Schere-Stein-Papier-Prinzip hier besser als bei jedem anderen **C&C** zuvor, selbst die althergebrachten Tank Rushes scheitern gerne mal an ein paar Bunkern voller Raketen Soldaten. Die verkürzte Einheiten-Lebensdauer verschärft auch das Spieltempo – hat da jemand **Starcraft** geflüstert? Auch das Wirtschaftssystem erinnert an die Blizzard-Konkurrenz, es gibt nämlich keine Rohstofffelder mehr, sondern Containerdepots, die ausgebeutet werden wollen. Und Gebäude errichtet man nicht mehr per Icon-leisten-Klick, sondern mit Arbeitern, die zum Bauplatz eilen. »Die Jungs waren nun mal große **Starcraft**-Fans, und sie bewegten sich in einigen ihrer Kernprinzipien ein bisschen von **C&C** weg«, bekräftigt Louis Castle. »Dennoch war **Generäle** ein interessanter Schritt, der sowohl neue Fans als auch alte **C&C**-Veteranen ansprach.« Und zwar nicht nur mit den etwas kurzen, aber abwechslungsreichen Kampagnen, sondern auch mit dem grandiosen Multiplayer-Partien, in denen jeder Spieler einen General wählt, der ihm besondere Vorteile und Spezialfähigkeiten spendiert – eine Idee, die später unter anderem **Company of Heroes** aufgreift. Kurzum: Mit **Generäle** erholt sich der Fieberpatient **Command & Conquer** auf einen Schlag, die Bombastschlachten sind einfach ein Vergnügen.

Das heikle Szenario bleibt aber nicht ohne Folgen. Nach Beschwerden von Testspielern entfernen die Entwickler noch vor dem Release eine Mission der GBA-Kampagne, in der man Zivilisten mit Giftgas töten muss. In Deutschland wird das Spiel jedoch trotz einer USK-Freigabe ab 16 Jahren von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert, vor allem wegen der Parallelen zum aktuellen Weltgeschehen. Absurd: Wäre das Spiel zwei Wochen später erschienen, wäre die Indizierung nach dem neuen Jugendschutzgesetz nicht mehr möglich gewesen. So aber fürchtet

C&C: Renegade



Veröffentlicht:

26. Februar 2002

Entwickler:

Westwood Studios

Publisher:

Electronic Arts

Besonderheiten: Erster und letzter **C&C**-Shooter mit bis heute treuer Multiplayer-Fangemeinde

Berühmtes Zitat: »Interessenkonflikt? Nein, aber ich habe Interesse am Konflikt.« – Havok macht einen auf Duke

Addons: keine

die BPJS, dass **Generäle** mit seinem Szenario »Kriegsbereitschaft in höchstem Maß« fördere und Jugendliche »sozialethisch desorientieren« könne. Die BPJS habe wohl die Ironie von **C&C** nicht verstanden, ätzt die USK-Fachbereichsleiter Christine Schulz zurück – vergebens, der Indizierungsbeschluss wird erst mehr als zehn Jahre später im Oktober 2013 aufgehoben. Auch Electronic

Arts sieht den Bannhammer seinerzeit nicht kommen und bereitet keine entschärfte Version vor. Erst im September erscheint in Deutschland eine nicht jugendgefährdende Fassung, in der unter anderem die Selbstmord-Attentäter der Terroristen durch rollende Dynamitfässer und echte Orts- sowie Fraktionsnamen durch Fantasiebezeichnungen ersetzt wurden. Das schadet der Atmosphäre, nicht aber dem Spielspaß. **Generäle** und das Addon **Die Stunde Null** gelten einem Großteil der **C&C**-Fans als zweiter Frühling der Serie, wenn nicht als ihr Höhepunkt.

Allerdings markiert **Generäle** auch die Stunde null von Westwood. Fast zeitgleich zum Verkaufsstart des Spiels im März 2003 gehen in Las Vegas die Lichter aus, nach 18 Jahren muss das Traditionsstudio schließen. Es ist das tragische Ende einer strategischen Zwickmühle, in die sich Westwood selbst gebracht hat. Die Entwickler haben all ihre

»Wir wollten schon immer ein **C&C** in 3D machen«

Im originellen Multiplayer-Modus von **Renegade** attackieren wir mit Panzern den feindlichen Stützpunkt.



Große C&C-Umfrage

Auf GameStar.de und unserer Facebook-Seite haben uns über 14.000 Spieler ihre Meinung über Command & Conquer und die jüngere Serienpolitik gesagt. Hier die Ergebnisse.

Was halten Sie vom Ende des Free2Play-C&C?

| | |
|--------------------|-----|
| Finde ich gut | 34% |
| Finde ich schlecht | 41% |
| Ist mir egal | 25% |

Ergebnis: Knapp 60 Prozent der Teilnehmer konnten sich mit dem neuen Command & Conquer nicht anfreunden oder standen ihm zumindest gleichgültig gegenüber.

Wünschen Sie sich, dass EA ein neues C&C veröffentlicht?

| | |
|------|-----|
| Ja | 84% |
| Nein | 1% |

Ergebnis: Die überwiegende Mehrheit der Teilnehmer möchte die Serie nicht aufgeben und hofft auf ein neues C&C.

Wie sollte EA die Serie fortsetzen?

| | |
|---|-----|
| Mit einem Strategiespiel aus der Generäle-Serie | 44% |
| Mit einem Strategiespiel aus der Tiberium-Serie | 33% |
| Mit einem Strategiespiel aus der Alarmstufe-Rot-Serie | 17% |
| Mit einem Shooter à la Renegade | 3% |
| Mit einem Free2Play-Spiel | 2% |
| Mit einem völlig anderen Spiel (MMO etc.) | 1% |

Ergebnis: EA war auf dem richtigen Weg, die Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer wünscht sich ein neues Generäle. Immerhin ein Drittel hofft auf eine Tiberium-Fortsetzung, mit der EA die Scharte von Tiberian Twilight auswetzen könnte.

Was ist Ihnen an einem C&C am wichtigsten?

| | |
|--|-----|
| Die Solo-Kampagne | 46% |
| Multiplayer und Singleplayer sind gleich wichtig | 43% |
| Der Multiplayer-Modus | 11% |

Ergebnis: Fast 90 Prozent der Teilnehmer wünschen sich von einem C&C (auch) eine gute Kampagne. EA hat beim Free2Play-Ableger offensichtlich am falschen Ende gespart.

Glauben Sie, dass EA C&C tatsächlich fortsetzen wird?

| | |
|------|-----|
| Ja | 53% |
| Nein | 47% |

Ergebnis: Nur knapp über die Hälfte der Teilnehmer glaubt tatsächlich noch an ein Lebenszeichen von C&C.

Wer oder was ist schuld am Niedergang der Serie?

| | |
|--|-----|
| Electronic Arts | 77% |
| Der schrumpfende Markt für Strategiespiele | 11% |
| Westwood | 1% |
| Alles davon | 6% |
| Nichts davon | 4% |

Ergebnis: Ein klares Votum, 83 Prozent der Befragten geben EA die (Mit)Schuld an der C&C-Misere. Das können wir ihnen nicht verübeln angesichts dessen, was in den letzten Jahren aus Entwicklerkreisen nach draußen drang: Streit in und mit der Führungsetage, ewiges Hin und Her – das spricht nicht gerade für einen besonnenen Umgang mit der Marke.

Quelle: GameStar.de.

Zeit und all ihr Geld in **Earth & Beyond** gesteckt – doch das im September 2002 gestartete MMO verzeichnet sechs Monate später nur 20 bis 25.000 Abonnenten. **Ultima Online** hat zum gleichen Zeitpunkt grob das Zehnfache. Zudem ist Westwood sowie so nur noch ein Schatten seiner selbst, zwei Drittel der Mitarbeiter mussten das Studio bereits zuvor verlassen. Der Exodus kommt nicht von ungefähr, außer **Earth & Beyond** hat Westwood keine Projekte mehr vorzuweisen, **C&C 3** kommt nicht aus dem Prototypen-Quark, **Renegade 2** ist eingestellt. Auch eine dritte Idee überzeugt die EA-Verantwortlichen nicht: Brett Sperry betrachtet **Earth & Beyond** eigentlich nur als Testballon für ein **Command & Conquer**-MMO namens **Continuum**, das in einer sich dynamisch verändernden Welt spielen und actionlastige Kämpfe fernab stumpfer Icon-Klickorgien bieten soll. Nachdem bereits der Testballon abgestürzt ist, fehlt Electronic Arts aber das Vertrauen in das MMO. Es stirbt gemeinsam mit Westwood.

Louis Castle gesteht die strategischen Fehler ein: »Wir hätten nach der Übernahme durch EA das tun sollen, was Infinity Ward und Treyarch mit Call of Duty gemacht haben: die C&C-Serie zweiteilen. Es wäre clever gewesen, die Jungs in Irvine an Alarmstufe Rot arbeiten zu lassen, während in Las

Vegas der nächste Tiberium-Serienteil entstanden wäre. Dann hätten wir auch nicht mit **Earth & Beyond** alles auf eine Karte setzen müssen.« Dass EA Westwood damals einfach nur viel Geld in die Hand gedrückt hat, wirkt im Nachhinein so, als würde man einem Kind, das am Strand Sandburgen baut, eine Tonne Sand hinschütten und sagen: »Bau mir einen Wolkenkratzer!« Mit dem Verzicht auf **C&C** hat Westwood letztlich ebenfalls – auf Sand gebaut. »Das Beste, was man als EA-Studio tun kann, ist, dem treu zu bleiben, was EA in einem sieht. Und EA sah Westwood nun mal als Studio für Strategiespiele, die wir aber nicht mehr entwickelt haben«, fügt Castle hinzu. Die Planlosigkeit von Westwood, dieses Vor-sich-hin-Werkeln, dieses fatale »Mia san mia« besiegelt letztlich das Ende des Studios.

Neben Dustin Browder & Co. aus Irvine übernimmt EA allerdings auch einen Gutteil der ehemaligen Westwood-Mitarbeiter aus Las Vegas ins neue Sammelstudio Electronic Arts Los Angeles in – nun ja, wo wohl. Viele Entwickler wollen allerdings in Vegas bleiben, wo ihre Familien wohnen und ihre Kinder zur Schule gehen. Also müssen sie neue Jobs suchen – oder eigene Studios gründen. Die seit 1986 für Westwood tätigen Joe Bostic, Mike Legg und Steve Tall heben Petroglyph Games aus der Taufe, den spätere

ren Entwickler von **Universe at War**. Dort kommt auch Frank Klepacki unter, der Westwood-Hauskomponist, der für den kultigen Metal-Soundtrack von **C&C** verantwortlich zeichnete. Brett Sperry zieht sich zunächst aus der Branche zurück und eröffnet eine Galerie, heute arbeitet er wieder mit Rade Stojasavljevic und Adam Isgreen zusammen – an Mobile-Spielen. Aus der prominenteren Vegas-Riege bleibt nur Louis Castle Electronic Arts treu. Er versucht zwar noch, Las Vegas als Standort für das Sammelstudio durchzusetzen, scheitert aber, weil die Stadt Los Angeles die besseren Konditionen (Steu-

C&C: Generäle



Veröffentlicht:
10. Februar 2003
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Starcraft-inspirierte Fraktionen, heikles Terrorismus-Szenario

Berühmtes Zitat: »Lieben Sie es auch, wenn Ihre Cyborgs nachts leuchten?« – GLA-General Dr. Trax mag seinen Beruf

Addons: Die Stunde Null (2003)



Ein Prototyp von **Renegade 2** spielt im Alarmstufe-Rot-Universum.



Generäle ist das erste C&C-Strategiespiel in echter 3D-Grafik.

ersparnisse etc.) bietet. Schließlich wechselt Castle zwar als Studiochef zu EALA, die Tiberium-Serie hat aber ihre Köpfe verloren. Und das wird sich bald bemerkbar machen.

Denn mit der Tiberium-Serie, mit der gesamten Marke **C&C** passiert jahrelang – nichts. Schuld daran sind Gandalf und die Hobbits. Denn 2002 hat Electronic Arts die Lizenzrechte an Peter Jacksons **Herr der Ringe**-Filmen erworben und lässt seine Studios nun unter Hochdruck an Umsetzungen arbeiten, EALA zeichnet verantwortlich für den Echtzeit-Ableger **Schlacht um Mittelerde**, der Anfang 2004 erscheint. **Command & Conquer** muss erst mal zurück-

stehen, die EA-Marktforscher trauen der Tolkien-Saga offensichtlich mehr Hype-Zugkraft zu als dem Strategieklassiker – eine Entscheidung, die finanziell richtig sein mag, aber einen weiteren Nagel in den **C&C**-Sarg treibt: Der Markenglanz verblasst, die Fans beginnen, zu grummeln. Noch dazu dringen immer mehr hässliche Interna an die Öffentlichkeit. Anonyme **C&C**-Entwickler echaffieren sich in Foren über die »hohen Tiere« (also die EA-Chefs), die ihnen Änderungen an Spielen aufzwingen, ohne dafür mehr Zeit und Geld zu bewilligen. Ein besonders saurer Mitarbeiter schreibt über den EALA-Studiochef: »Mark Skaggs könnte in dieser Sekunde von einem Laster überfahren werden, und ich würde mich absolut freuen für seine Familie und für alle, die ihn je gekannt haben.« Harte Worte, die von zerrütteten Verhältnissen künden. Mitarbeiter von EALA verklagen Electronic Arts sogar, weil sie für Überstunden keinen Lohn bekommen. Im Zuge des Verfahrens beschwert sich der Programmierer Leander Hasty, dass er und seine Kollegen »keine originelle und kreative Arbeit leisten, keine Entscheidungsgewalt besitzen und selten ihrem eigenen Urteilsvermögen folgen dürfen.« Man kann sich des Eindrucks kaum erwehren, EALA habe sich zum Anti-Westwood entwickelt, zur Diktatur der Chefetage statt zum Kreativparadies. Und selbst wenn dieser Eindruck täuscht, selbst wenn hier nur unzufriedene Arbeitnehmer über ihre Bosse

»Wenn Mark Skaggs jetzt überfahren wird, würde ich mich für seine Familie freuen«

lästern wie täglich Millionen andere, selbst wenn es eigentlich nicht so schlimm zugehen sollte – selbst dann schadet diese öffentliche Schmutzwäsche dem Image des Publishers. In den Köpfen vieler Fans setzt sich das Bild vom großen, bösen Electronic Arts fest, das die kleinen **C&C**-Entwickler knechtet. Abermals kein gutes Zeichen.

Zumal die Marke **C&C** weiter auf Eis liegt. Kurz nach dem Verkaufsstart von **Schlacht um Mittelerde** enthüllt der EALA-Chef Mark Skaggs zwar in einer E-Mail an die **C&C**-Community, dass man an einem **Alarmstufe Rot 3** arbeitet. Doch kurz darauf verlässt

Skaggs das Studio, **Alarmstufe Rot 3** verschwindet im Nirwana. Später wird bekannt, dass EALA zu dieser Zeit auch Prototyp-Ideen für **Generäle 2** wälzt. Unter seinem neuen Leiter Mike Verdu konzentriert sich das Studio jedoch erst mal auf **Schlacht um Mittelerde 2**, das 2006 auf den Markt kommt. Beide Teile der **Herr der Ringe**-Reihe veröffentlicht EA auch für die Xbox

360, man testet das Wasser für spätere Konsolen-Strategiespiele – und leistet gute Arbeit, vor allem beim kritischen Aspekt der Bedienung. Mit dem Gamepad steuern sich die **Herr der Ringe**-Schlachten zwar längst nicht so präzise und intuitiv wie mit der Maus, aber durchweg gut – auch wenn es mehr darum geht, den Feind mit großen Armeen zu überrennen, als im Detail zu taktieren. PC-Veteranen trauern dem spielerischen Anspruch hinterher, die Xbox-Fassung ist zwar Echtzeit, aber wenig Strategie. Entsprechend enttäuschen die Verkaufszahlen.

Erst im April 2006, zwei Monate nach der Veröffentlichung von **Schlacht um Mittelerde 2**, funkt **C&C** wieder ein Lebenszeichen: EA kündigt **Tiberium Wars** an, das die Tiberium-Serie fortsetzen und 2007 erscheinen soll – acht Jahre nach **Tiberian Sun**. Am neuen **C&C** arbeitet das **Schlacht um Mittelerde**-Team, dessen Mitglieder zuvor jedoch nie an der Tiberium-Serie mitgewirkt haben. Außerdem feilt Dustin Browder, der Kopf hinter **Alarmstufe Rot 2**, inzwischen bei Blizzard an **Starcraft 2** – ein großer Ver-

lust. Immerhin wird schon lange vor Release öffentlich, dass **Tiberium Wars** mit den Scrin endlich die Aliens einführt, deren Existenz die Tiberium-Bibeln und **Tiberian Sun** angedeutet haben. Apropos: Um die ausgeferte Geschichte wieder in klare Bahnen zu lenken, schreibt ein zehnköpfiges EA-Team eine neue Tiberium-Bibel, als PR-Gag lässt man den fiktiven Rohstoff sogar von echten Wissenschaftlern untersuchen. Die Abkehr von alten Dokumenten und der Wegfall Tiberium-erfahrener Designer lassen dennoch Ungutes erahnen. Entsprechend hin und her gerissen sind die Fans: Einerseits misstrauen sie dem Team, andererseits freuen sie sich auf die Rückkehr von Kane & Co.

Zur Veröffentlichung im März 2007 entpuppt sich **Tiberium Wars** als spielerisch und optisch gelungenes Strategiespiel, das der Marke **C&C** voll gerecht wird: im Guten mit den hervorragenden Missionen und der knalligen Inszenierung, im Schlechten mit den dummen Erntern und der wackeligen Multiplayer-Balance (das Scrin-Mutterschiff äschert im Vorbeifliegen ganze Stützpunkte ein). Für die Filmsequenzen hat EA diesmal tiefer in die Tasche gegriffen und bekannte Darsteller engagiert, durch die HD-Schnipsel geistern unter anderem Billy Dee Williams (Lando Calrissian aus **Krieg der Sterne**), der aus **Starship Troopers** bekannte Michael Ironside, Jennifer Morrison aus **Dr. House**, Josh Holloway aus **Lost** und Tricia Helfer aus **Battlestar Galactica**. EA will es noch einmal wissen und kratzt an Blizzards Renderfilm-Dominanz. Doch die Starriege täuscht nicht darüber hinweg, dass in der Handlung größere Löcher klaffen als in einem Emmentaler, den jemand mit einer Panzerfaust aufgeschnitten hat. Beispielsweise bleibt ungeklärt, warum Kane noch – oder wieder – lebt, nachdem er am Ende

Im deutschen C&C: Generäle wüten **Cyborgs** statt Menschen.



von **Tiberian Sun** das Zeitliche gesegnet hat. Die Tiberium-Mutanten der »Vergessenen« tauchen ebenso wenig auf wie der aus dem **Tiberian Sun**-Addon **Feuersturm** bekannte Supercomputer Cabal, dessen Cyborg-Heer nicht mal erwähnt wird. Außerdem wurde die Welt in **Feuersturm** vermehrt von bizarren Tiberium-Gewächsen und -Monstern heimgesucht, die zeigen sollten, dass sich die Kristalle allmählich in eine gefährliche Biomasse verwandeln. Dazu passte auch der **C&C 3**-Prototyp, für den Westwood dynamisch wachsende, das Schlachtfeld verschlingende Kristallfelder geplant hatte. In **Tiberium Wars** ist davon nichts mehr zu spüren, stattdessen stehen einfach grüne Riesenklunker auf den Karten herum.

Immerhin verkauft sich das Spiel ordentlich, binnen zwei Monaten wandern die Tiberiumkriege rund eine Million Mal über die weltweiten Ladentheken. Doch auf dem wichtigen US-Markt erreicht **Tiberium Wars** nach Zahlen der NPD Group im Jahr 2007 nur 343.000 Verkäufe. Woran liegt's? Während der Konsolenmarkt wächst, schrumpft der amerikanische PC-Spielemarkt 2007 um sechs Prozent – und über den restlichen 94 liegt **World of Warcraft** wie eine Bleiendecke. Alleine das Addon **Burning Crusade** findet in diesem Jahr 2,5 Millionen US-Käufer, das Hauptspiel weitere 914.000, die daneben kaum noch Zeit für andere Spiele haben. Ausgerechnet der ehemalige **Dune 2**-Klon **Warcraft** hat sich zur marktbeherrschenden PC-Marke entwickelt – das kann EA nicht schmecken. Auch die lange Auszeit dürfte **C&C** geschadet haben, mit 433.000 Verkäufen übertrumpft sogar das **Sims 2**-Addon **Vier Jahreszeiten** das aufwändig produzierte **Tiberium Wars**. Und zu allem Überfluss verschläft EA auch noch den Boom des digitalen Vertriebs: Eine eigene Plattform hat man nicht, auf Steam erscheint **Tiberium Wars** erst zwei Jahre später. Von der Strahlkraft alter Tage ist die Serie weit ent-

fernt, das hohe Filmbudget dürfte sich in EA-Augen kaum gelohnt haben. Ab jetzt muss **C&C** den Gürtel enger schnallen.

Um zumindest einige Story-Lücken zu kitzen, reicht EA im März 2008 das Addon **Kanes Rache** nach, dessen zusammenhanglose Solo-Missionen vor, während und nach **Tiberium Wars** spielen. So erklären die Entwickler mehr Zusammenhänge, aber längst nicht alle. Das Team denkt überdies darüber nach, weitere Addons zu basteln, verwirft diese Idee jedoch spätestens, als sich die allein lauffähige Xbox-Version von **Kanes Rache** schlecht verkauft. Gleichzeitig kehrt man zu Mark Skaggs' altem Plan zurück und wagt mit **Alarmstufe Rot 3** einen letzten Parallelwelt-Abstecher, der im Oktober 2008 erscheint und neben schicken Seeschlachten (das Wasser!) ein frisches Grundkonzept bietet: In sämtlichen Missionen kämpft man gemeinsam mit einem Mitstreiter, der von der KI oder von einem menschlichen Kameraden übernommen wird. Die Koop-Einsätze sind spaßig, das Universum bleibt so abgedreht wie eh und je. Neben Alliierten und Sowjets kämpfen nun auch die Japaner mit, die drei Fraktionen erinnern an **Starcraft**, das Tempo ist hoch. Doch mit klassischen **C&Cs** hat der Koop-Ansatz nur noch wenig gemein. EA sucht offensichtlich nach Aufhängern, um die Serie wieder attraktiver zu machen.

Natürlich auch für andere Plattformen. Doch **Alarmstufe Rot 3** ist der letzte Strategietitel, den EA für die Xbox veröffentlicht, offensichtlich ist man mit den Verkaufszahlen unzufrieden – just im wachsenden Konsolenmarkt spielt **C&C**, spielt das ganze Echtzeit-Genre keinerlei Rolle. Immerhin erscheint **Alarmstufe Rot 3** Anfang 2009 auch auf Steam, als erstes **C&C** überhaupt. Außerdem feilt EA an einem Online-Ableger der Strategieserie (dazu gleich mehr) und bemüht sich, die Marke in konsolentaugli-

C&C 3: Tiberium Wars



Veröffentlicht:
29. März 2007
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Die Aliens sind endlich da, dafür sind die Tiberium-Mutanten weg
Berühmtes Zitat: »Geht zurück auf den Mars ... oder wo auch immer ihr herkommt!« – GDI-Soldat, der den Scrin gute Ratschläge gibt
Addons: Kanes Rache (2008)

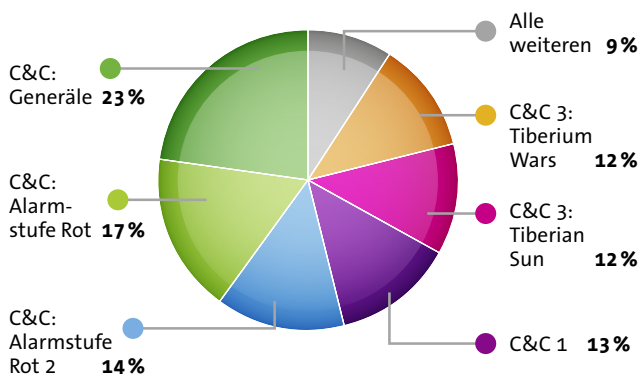
chen Genres zu etablieren. Genauer gesagt: im Shooter-Genre! Anfang 2008 enthüllt EALA den Taktik-Shooter **Tiberium**, in dem man als GDI-Elitesoldat auf Scrin-Aliens schießen und Kameraden, Panzer sowie Flieger befehligen soll. Ansatzweise lässt EA damit die Action-Strategie-Mischung von **Renegade** wieder aufleben. Nach der Ankündigung wird es jedoch still um **Tiberium**, im Sommer ist zu hören, dass sich der Shooter wohl auf 2009 verschiebt, im Oktober wird er eingestellt. Louis Castle, der EALA bislang als Kreativchef vorstand und nun an anderen Projekten arbeitet, kennt die Hintergründe: »Ich hielt das Spiel für vielversprechend, aber es war noch lange nicht fertig und hätte noch viel Geld gekostet. Dadurch war es schließlich eines der Spiele, das die Gewinnhürde nicht genommen hat, die EA angesichts der schlechten wirtschaftlichen Entwicklung vorgab.« **Tiberium** scheitert an der Rezession – oder an zu hohen Gewinnerwartungen seitens EA.

Wie wenig Vertrauen Electronic Arts noch in **C&C** hat, oder besser: Wie wenig die **C&C**-Entwickler noch an eine Zukunft glauben, erkennt man auch daran, dass bereits um die Veröffentlichung von **Alarmstufe Rot 3** herum viele namhafte Designer ihren Hut nehmen. Der EALA-Chef Mike Verdu und der

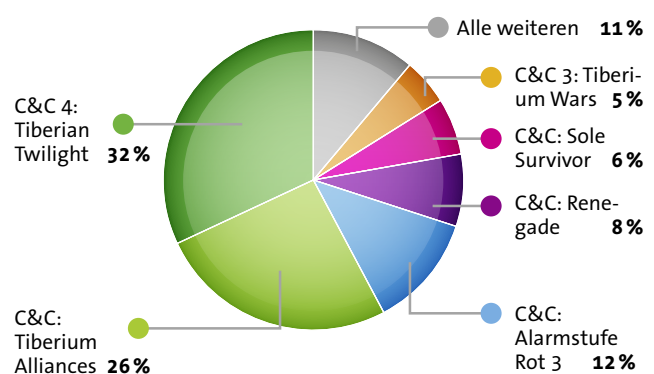
Die besten und schlechtesten C&C-Spiele

Bei einer Online-Umfrage haben wir die GameStar-Leser nach ihren C&C-Favoriten und -Hassspielen gefragt. Hier die Ergebnisse nach rund 30.000 abgegebenen Stimmen, alle C&C-Teile unterhalb der Fünf-Prozent-Hürde fassen wir unter »alle weiteren« zusammen.

»Welche C&C-Spiele waren die besten?«



»Welche C&C-Spiele nach die schlechtesten?«





Nachdem bereits in Tiberian Sun ein abgestürztes **Raumschiff** (oben) aufgetaucht ist, gibt's in Tiberium Wars auch die zugehörigen **Scrin-Aliens**.



Tiberium Wars-Producer Jim Vesella etwa wechseln zum **Farmville**-Entwickler Zynga, wo sie gemeinsam mit Amer Ajami und Greg Black – also dem ehemaligen Produzenten und dem Einheiten-Designer von **Alarmstufe Rot 3** – am Facebook-Strategiespiel **Empires & Allies** arbeiten. Wer dessen Initialen liest, kann verstehen, auf wen die Entwickler schlecht zu sprechen sind.

Die Marke **C&C** liegt am Boden, doch hinter den Kulissen laufen – zumindest halbherzige – Wiederbelebungsversuche. Angesichts des Booms im digitalen PC-Spielemarkt arbeitet EA an einem Online-Turnierspiel namens **C&C Arena**, das auf einem neuen Grundprinzip basiert und offenbar auf den lukrativen asiatischen Free2Play-Markt abzielt: Statt Tiberium zu ernten, sammeln die Spieler »C&C-Punkte«, mit denen sie Einheiten und Upgrades kaufen. Offiziell angekündigt wird **Arena** nie, auch wenn in der Schachtel von **Alarmstufe Rot 3** Betatest-Key für dafür angepriesen werden. Doch **Arena** stirbt – angeblich. Bis heute sind viele Fans felsenfest davon überzeugt, dass der Titel als Grundgerüst für das spätere **C&C 4** dient – auch wenn EA das niemals zugibt. »Davon weiß ich nichts«, sagt auch Louis Castle, der Electronic Arts einen Monat vor der Enthüllung von **C&C 4** im September

2009 verlässt. Wie der Abschluss der Tiberium-Saga heißen soll, steht zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht fest. Später lässt EA die Fans darüber abstimmen, sie wählen **Tiberian Twilight** – schließlich enthielt bereits der Abspann des allerersten **C&C** einen Hinweis auf ein Spiel dieses Namens.

Zugleich hat das neue **Tiberian Twilight** mit dem ersten **C&C** noch in etwa so viel zu tun wie der Papst mit **Sister Act**. Neben dem Namen und dem Tiberium-Szenario werfen die Entwickler so gut wie alles über den Haufen, was die Serie einst ausgemacht hat. So gibt es keinen Basisbau und keine Tiberium-Ernte mehr, der einzige Rohstoff ist Zeit: Bestellte Einheiten rumpeln nach einigen Sekunden ganz ohne Bezahlung vom Fließband. Oder besser gesagt: aus dem »Crawler«: Dieser Stampfer dient als mobiles Hauptgebäude und kann sich jederzeit zur Einheitenfabrik entpacken. Stützpunkte baut man nicht mehr, sondern wählt aus offensiven, defensiven und unterstützenden Crawler-Typen, die jeweils andere Einheiten und Spezialfähigkeiten mitbringen. All das dient, wie der Lead Designer Samuel Bass in Interviews mehrfach betont, dazu, **C&C** »zugänglicher zu machen«. Wohl beeindruckt von Action-Strategietiteln wie Relics **Dawn of War**-Serie möchte EA auf Teufel komm raus neue Zielgruppen erschließen. Am Ende verlieren sie lediglich alte.

Denn **Tiberian Twilight**, das Samuel Bass als »spektakulären Abschluss« der Tiberium-Saga ankündigt, entpuppt sich zur Veröffentlichung im März 2010 als Rohrkrepiert. Okay, die Spielmechanik funktioniert, die Einheiten greifen dank Schere-Stein-Papier-Prinzip gut ineinander, die Solo- und Multiplayer-Schlachten spielen sich flott und taktisch. Doch die offensichtlich hastig zusammengestöpselte Handlung ist eine einzige Beleidigung für Fans, schwelgt in Belanglosigkeiten (Warum hat der Spieler eine Ehefrau, wenn sie sowieso kaum auftaucht?) und erklärt so gut wie nichts. Ganz davon abgesehen, dass die lustlosen Schauspielerspieler auf einem Niveau vor den hässlichen Kulissen herumturnen, das jeden Fanfilmer

beschämen würden, bleiben bei diesem »spektakulären Abschluss« viele Fragen offen. Beispielsweise erfährt man nie, was nun eigentlich aus den Scrin geworden ist – die Aliens glänzen durch Abwesenheit. Dafür sind zwar die »Vergessenen« wieder mit dabei, aber nur als gesichtslose Füllfeinde. Die Tiberium-Saga endet mit ihrem Tiefpunkt. Ein Trauerspiel, das nur noch dadurch getoppt wird, dass EA einen Großteil des Entwicklerteams nach Projektende feuert.

Laut Louis Castle hat die Qualität von **Tiberian Twilight** auch damit zu tun, dass Electronic Arts die Konkurrenz zu **Starcraft 2** scheut. Man befürchtet, gegen den Blizzard-Koloss sowieso keine Chance zu haben, und wagt mit **C&C 4** daher kein Risiko mehr. Auch kein finanzielles, EALA steht für die Entwicklung nur ein kleines Budget zur Verfügung. »So kann man doch kein Produkt veröffentlichen, das im Wettbewerb mit Spielen bestehen kann, die buchstäblich 20- bis 50-mal so viel Geld gekostet haben«, spielt Castle auf **Starcraft 2** an, an dem Blizzard satte sieben Jahre lang gearbeitet hat. »Im Hinblick auf die Finanzierung und die Aufmerksamkeit, die ihm seine Mutterfirma zukommen ließ, war Tiberian Twilight das ungeliebteste Spiel der gesamten Serie.« Castle trifft den Nagel auf den Kopf, genau das ist aus **Command & Conquer** geworden: ein ungeliebtes Stiefkind von EA, ein Schatten seiner selbst, eine Altlast, die lieblos abgewickelt wird. Eine Schande.

C&C liegt im Sterben – aber es zuckt. Zum Verantwortlichen für die Marke ernannt EA einen Branchenveteran: Jon van Caneghem, den Schöpfer der Rollenspiel-Serie **Might & Magic**, soll die Serie zukunftsfähig machen. Nach einem Jahr Funkstille kündigt eine EA-

C&C: Alarmstufe Rot 3



Veröffentlicht:
28. Oktober 2008
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Koop ist der König, man spielt niemals alleine

Berühmtes Zitat: »Wer weiß, welche Alpträume wir erschaffen haben« – Sowjet-Wissenschaftler Dr. Zelinsky fragt sich, ob es eine gute Idee war, Albert Einstein umzubringen

Addons: Der Aufstand (2009)

Neben Seeschlachten bietet **Alarmstufe Rot 3** einen neuen Koop-Ansatz.



Website Anfang 2011 versehentlich ein neues **C&C** an, das beim **Dead Space**-Studio Visceral Games entstehen soll. Die Meldung verschwindet wieder. Auf den Spike Video Game Awards, einer amerikanischen Preisverleihungs-Show, platzt im Dezember 2011 schließlich die Bombe: Das neu gegründete Bioware-Unterstudio Victory Games, bei dem viele ehemalige Designer von EALA arbeiten, werkelt an **C&C Generäle 2** – auf Basis der Frostbite Engine 2, auf der auch **Battlefield 3** fußt. Die **Generäle**-Community jubiliert, denn EA verspricht ein klassisches **C&C** mit Basisbau und Solokampagne. Kurz darauf kündigt EA zudem das Browserspiel **Tiberium Alliances** an, für das der deutsche **Spellforce**-Macher Phenomic verantwortlich zeichnet – die Jungs kennen sich mit Echtzeit aus. Es geht aufwärts mit **C&C**.

Oder doch nicht? **Tiberium Alliances** ist vieles, aber kein **C&C**. »Das einzige, was es mit C&C zu tun hatte, waren das Setting und die Namen der Einheiten«, erinnert sich Louis Castle. »Es muss kein schlechtes Spiel gewesen sein, aber es fühlte sich für mich nicht wie ein C&C an.« Und auch für viele andere Fans nicht. Statt Echtzeit-Schlachten zu schlagen, baut man **Farmville**-ähnliche 2D-Stützpunkte und schaut den eigenen Pixel-Truppen bei Schlachten zu, in denen sie die Sektoren einer Weltkarte erobern. Das Spiel landet schnell in der Schublade »Große Marke, wenig dahinter«. Um **Generäle 2** ist es hingegen verdächtig lange verdächtig

still. Alexander Green, der am neuen **C&C** mitarbeitet, erzählt später in einem Foren-Posting, dass EA damals das Entwicklungsbudget zusammenstreicht. Offensichtlich wird in der Chefetage des Publishers heftig darüber gestritten, ob man überhaupt noch mit dem 4,5 Millionen Mal verkauften **Starcraft 2** konkurrieren könne. Schließlich setzen sich die kritischen Stimmen durch, die einem klassischen Echtzeit-Titel kaum noch Marktchancen zutrauen. Ein vollwertiges Strategiespiel sei mit dem verringerten Budget nicht mehr drin gewesen, enthüllt Green, das Team habe fieberhaft überlegt, wie es **C&C** überhaupt retten könne. Das Ergebnis präsentiert Jon van Caneghem, der auf der Gamescom 2012 mit der Gratistür ins Haus fällt: Das Spiel wird zum Free2Play-Titel umgemodelt, ab jetzt nur noch **Command & Conquer** heißen und erst mal nur Multiplayer-Schlachten bieten. Die sollen anfangs zwischen den **Generäle**-Fraktionen toben, später sollen auch Parteien aus dem Tiberium-Universum hinzustoßen. Eine Kampagne möchte EA eventuell nachreichen, »falls die Fans sie wollen«. Zunächst wollen die Fans aber mal eines: sich aufregen. Denn EA hat sie mit dem Kostenlos-Wandel kalt erwischt, die Vorfreude auf ein klassisches **C&C** verpufft.

»Tiberian Twilight war das ungeliebteste Spiel der Serie«

Im Namen der **C&C**-Fans antworten wir: Ach was.

Gut, auch ein reines Online-**C&C** hätte seinen Reiz gehabt. Doch bei unseren Probematches erweist sich das neue **C&C** als blutleerer Erbe, dem neben traditionellen Spielelementen (Soldaten lassen sich nicht überfahren!) vor allem eine Kernstärke der Serie abgeht: das intuitive Schere-

Stein-Papier-System. Welcher Panzer oder Infanterist denn nun mehr oder weniger Schaden bei welchem Gegner anrichtet, erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Was aber eh erst auffällt, wenn die eigenen Einheiten die Güte haben, sich nicht mehr ineinander zu verhaken, so viel zur Wegfindung. Auch das Bezahlmodell ist mit heißer Nadel gestrickt: Neben Kosmetik-Schnickschnack will EA Generäle verkaufen, die den Spielern vor der Partie zur Wahl stehen und wie gehabt individuelle Spezialtalente und Superwaffen beschenken. Dafür hätten die Befehlshaber aber erst mal zahl- und abwechslungsreich genug sein müssen, um unterschiedliche Spielstile zu ermöglichen (Warum sollte man sie sonst kaufen?), und zugleich gut genug austariert, um Pay2Win-Frust zu vermeiden – willkommen in der Balancing-Hölle. EA denkt zudem darüber nach, bestimmte Spielmodi ausschließlich gegen Echtgeld anzubieten. Die Entwickler deuten an, dass selbst Eins-gegen-eins-Partien hinter der Bezahlschranke verschwinden könnten, was Gratisspieler vor den Kopf stoßen würde. Kurzum: Nein, das ist nicht das Spiel, das die **C&C**-Fans wollen. Es ist nicht das Spiel, das überhaupt jemand will.

Fragt sich, ob man es deshalb gleich einstampfen muss. Als das Ende kommt, feilt Victory Games (das EA mittlerweile wieder

In der Community halten sich Gerüchte, Tiberian Twilight basiere auf dem eingestellten Online-Ableger **C&C: Arena**.



C&C: Tiberium Alliances



Starttermin:
15. März 2012
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Browserspiel, das bis aufs Szenario nix mit C&C zu tun hat

Berühmtes Zitat: »Jetzt kostenlos spielen!« – Offizielle Website

Addons: keine

Statt Basisbau und Tiberium-Erntern gibt es in **Tiberian Twilight** mobile Crawler-Fabriken und Rohstoff-Knoten zum Erobern. Pah!



wenn ich sagen würde, dass ich nicht an Free2Play glaube. Ich habe nach meiner EA-Zeit drei Jahre lang in diesem Bereich gearbeitet«, sinniert Castle. »Ich denke aber nicht, dass Free2Play der einzige Weg ist.«

Der Ball liegt bei EA, der Publisher muss sich nun zur Zukunft von **Command & Conquer** äußern. Das könne noch dauern, mutmaßt Erik Krause: »Obwohl ich auf eine würdige Fortsetzung hoffe, die C&C 4 vergessen macht, glaube ich nicht, dass das in nächster Zeit passieren wird.« Alexander Green, der bis zuletzt an **C&C** gearbeitet hat, antwortet verbittert auf die Fan-Frage, ob es ein neues **Generäle 2** geben wird: »Nein. Ich weiß nicht, warum ihr euch da überhaupt Hoffnungen macht. Der letzte Anlauf war schon das Beste, auf das ihr hoffen konntet.« Und er ist gescheitert. Nur EA selbst hält sich ein Hintertürchen offen. Man ziehe eine »Vielzahl von Alternativen« in Betracht, heißt es in der Einstellungs-Pressemitteilung, »um das Spiel wieder auf den richtigen Kurs zu bringen«. Gerüchten zufolge arbeitet derzeit ein kleines Team an einer neuen Strategie für **C&C**. Und die braucht es auch, nach all dem Hin und Her, all den Tiefschlägen der letzten Jahre muss endlich jemand vernünftig darüber nachdenken, wie es mit **C&C** weitergehen soll. Und dieser Jemand braucht dann auch das Vertrauen des EA-Managements, denn ohne dieses Vertrauen verschwindet **C&C** in der Versenkung, vielleicht für immer. Und genau wie **Age of Empires**, genau wie **Total Annihilation**, genau wie **Dawn of War**, genau wie all die anderen verschollenen Echtzeit-Serien werden wir's vermissen. Aber sicher nicht vergessen. **GR**

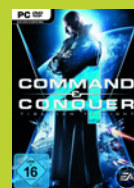
vom Bioware-Label getrennt hat) angeblich bereits an Verbesserungen. Zwei Tage nach der Einstellung enthüllt der Community Manager Eric Krause, dass das Überfahren von Soldaten und eine bessere Wegfindung bereits eine Woche später per Patch eingefügt werden sollten. Der französischen Fanseite CnCSaga.com werden zudem unfertige Videos aus dem Solo-Feldzug zugespielt. Und auch im **C&C**-Forum machen die gefeuerten Designer ihrem Ärger Luft. Ein Mitglied, das die Website IncGamers.com als Victory-Games-Mitarbeiter identifiziert, echauft sich, die Pressemeldung zur Einstellung sei »Bullshit« gewesen. Man habe das Spiel nicht wegen des Fan-Feedbacks eingestellt, sondern wegen »engstirniger Firmenpolitik und Schwindeleien«. Auch Samuel Bass, der an **Tiberian Twilight** und am neuen **C&C** mitgewirkt hat, tröstet die Community: »Es war nicht eure Schuld.«

Stattdessen scheint es abermals böses Blut zwischen den Entwicklerteam und der EA-Führung gegeben zu haben, die **C&C** keine Chance mehr gab. Auf Gamereplays.org spekuliert der Ex-Designer Jon LeMaitre, der plötzliche Vertrauensverlust habe damit zu tun, dass Anfang 2013 der EA-Geschäftsführer John Riccitiello abtritt und zugleich Frank Gibeau in die Handyspiel-Abteilung versetzt wird. Sie erinnern sich: Gibeau hatte während der E3 2012 gefordert, EA müsse sich zur Free2Play-Firma wandeln. Riccitiello und Gibeau seien laut LeMaitre große **C&C**-Fürsprecher gewesen, nach deren Abgang das neue **Command & Conquer** »reif für die Axt« gewesen sei. Wohl auch angesichts der Tatsache, dass im Bereich der Gra-

tis-Strategie derzeit **Dota**-Klone angesagt sind, zu denen **C&C** garantiert nicht gehört – und hoffentlich, diese persönliche Anmerkung sei dem Autor dieser Zeilen gestattet, nie gehören wird. Doch der Markt kriselt, nicht umsonst hat Trion sein Free2Play-Strategieprojekt **End of Nations** erst zum **Dota**-Ableger umgemodelt und seither nie mehr öffentlich gezeigt. Nicht umsonst hat Relic **Company of Heroes Online** im Betatest beendet. Nicht umsonst schaltet Microsoft am 1. Juli 2014 sein **Age of Empires Online** ab, Begründung: Der Einbau neuer Inhalte lohne sich nicht. Die Zweckehe zwischen Free2Play und Echtzeit-Strategie ist geschehen. Zumindest in der klassischen PC-Form.

Auf Smartphones und Tablet-PCs hingegen feiert das kostenlose Echtzeit-Spiel **Clash of Clans** phänomenale Erfolge, nach eigenen Angaben verdient der Entwickler Supercell damit im ersten Quartal 2013 pro Tag (!) 2,4 Millionen Dollar. Louis Castle sieht »sein« Echtzeit-Genre daher noch nicht am Ende: »Clash of Clans ist riesig und ein Echtzeit-Spiel. Ich glaube fest daran, dass es weitere Echtzeit-Titel geben wird, die in der Zukunft große Erfolge feiern.« Wobei man einhaken muss, dass **Clash of Clans** eben doch meilenweit entfernt ist von klassischer Echtzeit-Strategie à la **C&C**, sondern auf dem »Warte ewig oder bezahle Geld«-Ansatz fußt, der Gratisspiele in den Augen vieler altgedienter Strategen zur Geißel der Spielebranche macht. Soll so etwa die Zukunft von **C&C** aussehen? Ein Free2Play-Handyspiel, das zum Geldausgeben drängt, wenn man nicht fünf Tage warten will, bis der Mammutpanzer aus der Fabrik rollt? »Ich müsste lügen,

C&C 4: Tiberian Twilight



Veröffentlicht:
16. März 2010
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Verrät fast alles, wofür C&C steht: Basisbau, Kristallernte, Spaß

Berühmtes Zitat: »Die Menschheit ist einfach anfällig für Fanatismus. Ich fand das immer sehr ... nützlich.« – Kane sinniert über seine Sektenboss-Karriere

Addons: keine

Im Taktik-Shooter **Tiberium** sollten die Spieler gegen die Scrin kämpfen.



Abgesehen vom Szenario hat **Tiberium Alliances** nichts mit dem klassischen C&C zu tun.



Hardware News

GTX 750 und 750 Ti – erste »Maxwell«-Karten

Mit der **Geforce GTX 750** und der **GTX 750 Ti** hat Nvidia die ersten Grafikkarten mit der neuen »Maxwell«-Architektur auf den Markt gebracht, die 2014 die GTX-600/700-Architektur »Kepler« auf breiter Front ablösen wird. Ungewöhnlich: Während Nvidia neue Mikroarchitekturen in der Regel im High-End-Bereich einführt, gehören **Geforce GTX 750** und **750 Ti** dem Einsteigersegment an. Bei voraussichtlich geringerem Stromverbrauch dürften die Neulinge jeweils etwas schneller als **GTX 650** (circa 85 Euro) und **GTX 650 Ti** (circa 110 Euro) sein und etwa gleich viel kosten. Der niedrigere Stromverbrauch macht sich auch beim Platinen-Layout bemerkbar: Die Karten beziehen ihre Energie ausschließlich über den PCI-Express-Port. Das ist vor allem deshalb bemerkenswert, weil die ersten »Maxwell«-Karten mit GM107-GPU genau wie »Kepler« noch in 28 Nanometer gefertigt werden, die Umstellung auf 20 nm erfolgt erst im Laufe des Jahres mit leistungsstärkeren Karten. **NR**



Obwohl die GTX-750-Karten erstmals die »Maxwell«-Architektur nutzen, hat Nvidia von der Bezeichnung »Geforce GTX 850« abgesehen.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

| | Standard-PC | Mittelklasse-PC | High-End-PC |
|-----------------|------------------|------------------|-----------------|
| Prozessor | Core 2 Duo E8500 | Phenom II X4 965 | Core i5 3570K |
| Arbeitsspeicher | 2,0 GByte | 4,0 GByte | 8,0 GByte |
| Grafikkarte | Radeon HD 5770 | Geforce GTX 560 | Geforce GTX 670 |

Spiele-Details

| | | | |
|-----------------------------|---|--|---|
| Anno 2070 | 1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel | 1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel | 1920x1080, sehr hohe Details |
| Battlefield 4 | 1680x1050, niedrig, FXAA mittel, SSAO, 3 GB RAM | 1920x1080, hohe Details, FXAA mittel, SSAO | 1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO |
| Call of Duty: Ghosts | 1920x1080, minimal, FXAA, SSAO, 6 GB RAM | 1920x1080, hohe Details, 2x AA, SSAO, 6 GB RAM | 1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO |
| The Elder Scrolls 5: Skyrim | 1920x1080, hohe Details, 4x AA | 1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA | 1920x1080, maximale Details, 8x AA |
| Total War: Rome 2 | 1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung | 1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung | 1920x1080, ultra Details mit Kantenglättung |

Grafikkarten-Prozessor-Index

| Grafikkarten | Einsteiger | Mittelklasse | High-End |
|---------------------|--|---|---|
| Geforce 200 | GTX 260 k.A. GTX 285 k.A. | GTX 295 k.A. | |
| Radeon HD 5/6 | HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A. HD 6870 140 € | HD 5870 k.A. HD 6950 k.A. HD 6970 k.A. | HD 6990 k.A. |
| Geforce 400/500 | GTX 450 80 € GTX 550 Ti k.A. GTX 460 k.A. GTX 560 k.A. | GTX 560 Ti k.A. GTX 570 k.A. GTX 580 k.A. | GTX 590 k.A. |
| Radeon HD 7000 | HD 7730 70 € HD 7750 80 € HD 7770 110 € HD 7790 130 € | HD 7850 150 € HD 7870 180 € HD 7950 250 € | HD 7950 Boost 250 € HD 7970 320 € HD 7970 GHz 350 € HD 7990 700 € |
| Geforce 600/700 | GTX 650 110 € GTX 650 Ti 120 € | GTX 650 Ti Boost 140 € GTX 660 180 € GTX 660 Ti 230 € GTX 760 250 € | GTX 670 300 € GTX 680 340 € GTX 770 350 € GTX Titan 900 € |
| Prozessoren | Einsteiger | Mittelklasse | High-End |
| Athlon II/Phenom II | X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A. | X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A. | |
| FX | 4100 90 € 4170 120 € | 6100 100 € 6300 120 € 8120 140 € 8150 170 € 8350 180 € | |
| Core 2 | E6600 k.A. E8500 k.A. Q6600 k.A. Q9400 k.A. | Q9650 k.A. | |
| Core i | i3 540 k.A. i5 650 k.A. | i5 760 k.A. i7 920 k.A. i5 3450 170 € i5 2500 200 € | i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 900 € |
| Core i »Haswell« | | i5 4430 170 € i5 4570 180 € i5 4670 195 € | i5 4670K 210 € i7 4770 270 € i7 4770K 300 € i7 4960X 950 € |

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

R7 250X gegen GTX 750

Um Nvidia das Feld der Einsteigergrafikkarten mit der **GTX 750 (Ti)** nicht zu überlassen, hat AMD eine Antwort in Form der neuen **Radeon R7 250X** parat. Neu ist allerdings hauptsächlich die Bezeichnung, denn dabei handelt es sich lediglich um eine umbenannte **Radeon HD 7770 GHz Edition**. Der verwendete »Cape Verde«-Chip taktet mit 1.000 MHz in beiden Karten exakt gleich, auch die sonstigen technischen Eckdaten wie die Anzahl der Shader-Einheiten (640) oder der Speichertakt (2.250 MHz) sind identisch. Der Chip entstammt der HD-7000-Generation, daher unterstützt die Karte die DirectX-Alternative Mantle (siehe Seite 120), ohne aber True Audio zu beherrschen. Einziger nennenswerter Unterschied zur **HD 7770 GHz Edition**: das leicht angepasste Kühlsystem. Der Preis der **R7 250X** liegt bei ungefähr 90 Euro und damit auf dem Niveau von Nvidias **GTX 750**, gleiches gilt für die Leistung. **NR**



Die Radeon R7 250X ist eine Einsteigerkarte, die vor allem als **Gegenstück zu Nvidias GTX 750 und 750 Ti** dienen soll.



Sieht aus wie eine externe Festplatte, ist aber ein **kompletter Rechner**: Der Tango-PC verfügt über eine AMD-APU, 2,0 bis 8,0 GByte RAM und eine mSATA-SSD mit 32 bis 512 GByte Speicherplatz.

Smartphone-PC mit DirectX 11

Beim Kickstarter-Portal indiegogo.com sorgt ein Rechner im Smartphone-Format für Furore. Der **Tango-PC** hat bis Mitte Februar weit über 200.000 US-Dollar Unterstützung erhalten und das angestrebte Finanzierungsziel von 100.000 US-Dollar damit bereits einen Monat nach Start der Kampagne deutlich überschritten. Es handelt sich dabei um einen Mini-PC mit AMD-APU (**A6 5200**) samt integrierter DX11-Grafikeinheit (**HD 8400**), der als kostengünstiger Ersatz für Spielkonsolen, Mediaplayer und Arbeits- sowie Spiele-PC dienen soll. Die Grundidee: An verschiedenen Orten wie dem Büro oder

dem Wohnzimmer sind passende Docking-Stationen mit der Stromversorgung und allen nötigen Anschlüssen wie HDMI oder USB installiert, die je nach Bedarf mit Hilfe eines **Tango-PCs** zur Spielekonsole oder zum Bürorechner werden. Die Grundausstattung mit 4,0 GByte Arbeitsspeicher, einer 64 GByte mSATA-SSD und **Windows 7** kostet inklusive einer Docking-Station 399 US-Dollar, zusätzliche Stationen schlagen mit 69 US-Dollar zu Buche. Spieler werden mit der im Prozessor integrierten **HD8400**-Grafik aber nicht glücklich werden, da sie aktuelle Spiele kaum flüssig darstellen kann. **NR**

Zocken statt Fitness-Studio

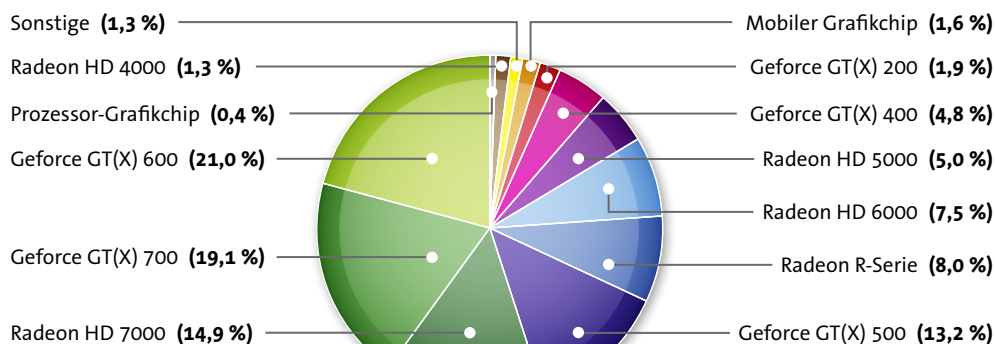
Der große Zuspruch der Virtual-Reality-Brille **Oculus Rift** sorgt für viele weitere VR-Prototypen, einer davon ist der Cyberith **Virtualizer**. Dabei handelt es sich um eine Art Laufband, das Ihre Bewegungen analog in Spielen umsetzt. Den gleichen Ansatz verfolgt bereits Virtuix **Omni**, im Gegensatz dazu funktioniert der **Virtualizer** aber nicht mit speziellen Schuhen, sondern (nur) mit handelsüblichen Socken. Anstatt wie auf einem Laufband zu gehen, gleiten Sie beim Virtualizer über die mit Sensoren gespickte, glatte Oberfläche und können so in Spielen gehen, rennen, springen und sich ducken. Den nötigen Halt bietet ein Tragegurt, der es auch erlaubt, sich hinzusetzen, um in dieser Position etwa Autos zu fahren – zu viel Bewegung muss ja auch nicht sein. Ein finaler Preis steht nicht fest, da für den Einsatz des **Virtualizers** aber auch eine VR-Brille wie die **Oculus Rift** nötig ist, wird die Anschaffung sicher kein Schnäppchen. Als Ersatz für das Fitness-Studio ist die Unterstützung des Projekts über die (bislang nur angekündigte) Kickstarter-Kampagne eventuell dennoch eine Überlegung wert. **NR**



Bislang gibt es vom Cyberith Virtualizer nur **Prototypen**, die allerdings weit fort geschritten sind.

Welche Grafikkarte besitzen Sie?

Fast zwei Drittel unserer Leser besitzen eine Grafikkarte von Nvidia, AMD muss sich mit einem Anteil von 36,7 Prozent begnügen. Immerhin erreicht die neue R-Serie mit acht Prozent mehr als nur einen Achtungserfolg, da sie die kürzeste Zeit auf dem Markt ist. Mobile Grafichips spielen mit 1,6 Prozent kaum eine Rolle, noch seltener kommen CPU-Grafichips zum Einsatz (0,4 Prozent).



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.055 Stimmen

News-Ticker

AMD: Die High-End-Grafikkarten aus der neuen R9-Serie sind teilweise schwer zu bekommen, mögliche Gründe: Entweder hat AMD im Vorfeld nicht genug der 28-nm-Chips beim taiwanesischen Fertiger TSMC reserviert oder die Grafikkartenhersteller haben diese zu zögerlich vorbestellt.

4K-Monitore: Laut einer Markteinschätzung von DisplaySearch wird die Verbreitung von PC-Monitoren mit einer 4K-Auflösung von 3840x2160 Pixeln in den nächsten Jahren nur langsam voranschreiten. Bis 2017 soll der Marktanteil gerade einmal bei mageren acht Prozent liegen.

High-End-Grafikkarten ab 250 Euro



Wer stets in maximalen Details samt Kantenglättung und hoher Bildwiederholrate spielen will, der greift zur Grafikkartenoberklasse ab 250 Euro – wie viel Aufpreis sich wirklich lohnt, überprüfen wir im Schwerpunkt. Von Florian Klein

Die Grafikkarte ist für einen Spiele-PC seit langem die wichtigste Komponente und ihre Bedeutung nimmt tendenziell noch weiter zu. Während als Prozessor in der Regel ein einigermaßen flottes Quad-Core-Modell der letzten drei bis vier Jahre mit einem Takt um die 3,0 GHz reicht, stoßen Sie mit einer ebenso alten Grafikkarte in aktuellen Spielen sehr viel schneller an die Grenze des (flüssig) Machbaren. Denn jede neue Generation an 3D-Beschleunigern von AMD und Nvidia bringt im Schnitt ein Leistungsplus von etwa zwanzig bis dreißig

Prozent mit sich – da etwa alle eineinhalb Jahre eine neue GeForce- oder Radeon-Serie erscheint, summiert sich der Performance-Unterschied schneller als bei den Prozessoren. Zumal AMD seine Desktop-CPU's der FX-Serie seit mindestens einem Jahr sträflich vernachlässigt und Besserung dieses Jahr nicht in Sicht ist. Entsprechend konzentriert sich Intel mangels ernstzunehmender Konkurrenz lieber darauf, seine Prozessorarchitekturen möglichst fit für den Einsatz in mobilen Geräten zu machen, statt deren Rechenleistung möglichst stark zu steigern. Das ist im Hinblick auf Spiele aber (noch) kein Problem, da es bei den Grafikkarten stetig voran geht und diese den größten Einfluss auf die letztendliche 3D-Leistung haben.

Grafisch dürfte PC-Spielern in den kommenden zwei Jahren ein gewaltiger Sprung bevorstehen, nachdem in den aktuellen Konsolen von Microsoft und Sony nun DirectX-11-Hardware steckt. Vor allem die vielen Titel, die für alle drei wichtigen Plattformen (PC, PS4 und Xbox One) erscheinen, profitieren optisch voraussichtlich ungemessen von der generalüberholten Konsolentechnik. In der Folge steigen aber auch die Anforderungen an den Spiele-PC und vor allem an die Grafikkarte. Falls Sie sich dann noch für einen der hochauflösenden Monitore mit einer Auflösung jenseits von Full

HD (1920x1080 Pixel) entscheiden, die 2014 allen Anzeichen nach sehr deutlich im Preis fallen, muss Ihre Grafikkarte nochmals erheblich mehr leisten. Bei einem 27-Zoll-TFT mit 2560x1440 Pixeln sind bereits rund 3,7 statt nur knapp 2,1 Millionen Bildpunkte zu berechnen und bei einem 4K-TFT mit 3840x2160 Pixeln sind es mit etwa 8,0 Millionen gleich vier Mal so viele Bildpunkte wie bei Full HD. Damit sind Grafikkarten im Preisbereich um die 200 Euro vollends über-

fordert und die Investition in ein teureres Oberklasse-Modell rentiert sich. Das gilt auch, wenn Sie zwar in Full HD, aber mit einer hö-

heren Bildwiederholrate als den gängigen 60 Hertz (Bilder pro Sekunde) spielen wollen, also einen 120- oder 144-Hz-TFT besitzen oder die Anschaffung planen.

Momentan ist ein günstiger Zeitpunkt für den Kauf einer neuen Grafikkarte, da AMDs R-Serie und Nvidias GeForce GTX 700 noch zumindest bis Ende des Jahres aktuell sein werden und keine neue, schnellere Generation mit erheblichen technischen Vorzügen vor der Tür steht. Andererseits sind beide Produktlinien nicht mehr so brandneu, dass es nur Referenzkarten von AMD oder Nvidia gibt, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen und deren Kühlsysteme oft nicht optimal sind. Stattdessen findet sich bei den Händlern mittlerweile ein breites Angebot

Die Anforderungen steigen



Unser neues **Grafikkartentestsystem** setzt auf einen stark übertakteten Core i7 4770K mit 4,5 GHz, der vom voluminösen Alpenföhn K2 gekühlt wird. Dazu kommen 16,0 GByte DDR3-RAM.

an GeForce- und Radeon-Platinen mit jeweils individuellem Kühler sowie häufig mehr oder minder stark erhöhtem Takt.

Im Zuge des Grafikkarten-Schwerpunktes haben wir unser Testsystem aktualisiert und an die deutlich gestiegene Leistung der aktuellen High-End-Generation von GeForce und Radeon angepasst. Als Prozessor kommt nun Intels Top-Modell der Haswell-Generation **Core i7 4770K** zum Einsatz, den wir auf satte 4,5 GHz (statt 3,5 GHz) übertaktet haben. Die Übertaktung der CPU verschafft den getesteten 3D-Chips einen möglichst großen Spielraum, um ihre Leistung zu entfalten, ohne spürbar vom Prozessor begrenzt zu werden – so treten die Unterschiede bei der reinen 3D-Leistung der einzelnen Grafikkarten deutlicher hervor. Ein Sockel-1150-Mainboard mit Z87-Chipsatz sowie 16,0 GByte Arbeitsspeicher, eine 512-GByte-SSD und Windows 8.1 komplettieren das Testsystem.

Unsere Benchmark-Auswahl besteht aus sechs DirectX-11-Titeln, das Shooter-Genre vertreten **Battlefield 4**, **Crysis 3** und **Metro: Last Light**. **Anno 2070** und **Rome 2** repräsentieren die Strategie und **Grid 2** schließlich die Rennspiele. Alle Benchmarks führen wir in den zwei Auflösungen 1920x1080 sowie 2560x1440 Pixel durch, auf die Messungen mit der älteren 16:10-Auflösung 1680x1050



Battlefield 4 unterstützt als bislang einziges Spiel AMDs DirectX-Alternative »Mantle« auf entsprechenden Radeons, für unsere BF4-Benchmarks nutzen wir aber weiterhin DirectX 11. Genauer zu AMDs neuer Grafikchnittstelle lesen Sie ab Seite 120.

Neues Testsystem

verzichten wir, da entsprechende Monitore immer seltener werden und sich die Ergebnisse mittlerweile nur noch minimal von den Full-HD-Benchmarks unterscheiden. Bei der ersten Messung schalten wir Bildverbesserungen in Form von Kantenglättung (AA) und anisotroper Filterung (AF) ab, der zweite Durchgang erfolgt dann mit vierfacher Kantenglättung und sechzehnfachem AF, da die Bildqualität damit sichtbar steigt. Bei genug Leistungsreserven sollten Sie AA und AF nach Möglichkeit stets aktivieren.

Abschließend messen wir noch die Lautstärke im Leerlauf sowie unter Last (höchste

Drehzahl während aller aufeinander folgenden Benchmark-Durchläufe) aus 50 Zentimetern Abstand in einer schallisolierten Prüfkammer und zeichnen auch den Stromverbrauch sowie die Chiptemperatur der einzelnen Karten auf. Für möglichst praxistaugliche Testergebnisse nutzen wir dazu keine synthetischen Benchmarks, die unrealistisch hohe Lastsituationen erzeugen, sondern setzen auf **Battlefield 4** als sehr anspruchsvolles Praxisbeispiel. Welche High-End-Grafikkarte sich am besten für Ihre individuellen Ansprüche eignet und wie viel Geld es sich dafür auszugeben lohnt, lesen Sie im folgenden Vergleichstest von zehn im High-End-Segment angesiedelten Herstellerkarten ab 250 Euro. **FK**



REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

430W / 530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Haswell-Support durch Zero Load Design

Beste Enermax-Qualität für 24/7 @ 40°C

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs

Flachbandkabel für bequeme Kabelführung



LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER

Hochwertiger Aluminiumkühlkörper

Patentierte Shunt-Channel-Technologie

Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter

APS: Variierbares Drehzahlenspektrum

Haswell Ready! Unterstützt alle AMD® + Intel® CPUs

ENERMAX AHEAD OF THE GAME

IVEKTOR ATX MIDI TOWER FÜR VOLLE GAMING-POWER

Soft-Grip-Beschichtung

Flexibles Kühlsystem

Drehzahlregler

2x USB 3.0 / 2x USB 2.0

Platz für 240-mm-Radiatoren

Bis zu 7x 2,5"/3,5" SSD/HDD

Modularer Laufwerksschacht

In Schwarz und Weiß



Im Test Grafikkarten-Oberklasse ab 250 Euro

Welcher Hersteller schafft es, das beste Gesamtpaket aus hoher Leistung pro Euro, leisem Kühler sowie guter Ausstattung zu schnüren? Von Jan Purucker und Nils Raettig

Eine Faustregel bei der Zusammenstellung eines neuen Spiele-Rechners besagt, dass die Grafikkarte etwa ein Drittel des Gesamtbudgets ausmachen sollte. Somit richten sich Karten für 250 Euro und mehr an Spieler, die sich ihren PC mindestens 750 Euro kosten lassen. Wer lediglich von einem älteren Pixelbeschleuniger auf ein neues Modell aufrüstet, sollte darauf achten, dass die neue Grafikkarte zumindest 30 Prozent mehr Leistung bringt, sonst ist der Performance-Vorteil in der Praxis kaum spürbar. Machen Sie Ihre Entscheidung aber nicht nur von der Leistung abhängig. Auf lange Sicht spielen neben der reinen Performance auch die Lüfter-

lautstärke und (in geringerem Maße) der durchschnittliche Stromverbrauch und die maximale Chip-Temperatur eine Rolle.

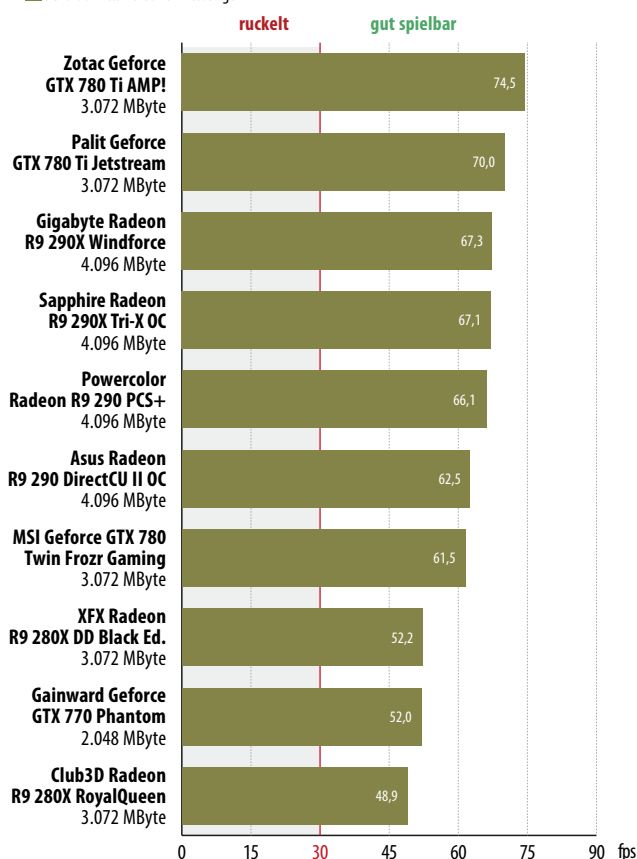
Jede der zehn von uns getesteten Grafikkarten setzt auf ein unterschiedliches Kühlsystem. Die Hersteller wollen damit zum einen den Lärmpegel der Karten senken, zum anderen sorgen die individuellen Kühllösungen auch für niedrigere Temperaturen. Dadurch lassen sich die Taktfrequenzen im Vergleich zu den Standard-Varianten der Grafikkarten weiter anheben und somit die Performance steigern. Gerade im High-End-Segment findet sich mittlerweile kaum eine Karte ohne werkseitige Übertaktung, was sich auch in unserem Testfeld widerspiegelt – bei neun von zehn Modellen wurde teilwei-

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

■ Durchschnittswert aller Messungen



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 830, Windows 8.1 64 Bit

Individuell ist Trumpf

se deutlich an der Taktschraube gedreht. Für Spieler hat das einige Vorteile. Schließlich erhalten Sie gegenüber dem Referenzdesign bessere Performance und verlieren trotz der Übertaktung nicht die Garantie. Die Nachteile liegen im (teilweise ungerechtfertigten) Aufpreis und im höheren Stromverbrauch einiger Modelle, bei denen auch die Spannung angehoben wurde. Die Preisspanne unserer Testkandidaten reicht von 280 Euro für die günstigste Karte bis hin zu 610 Euro für die teuerste. Im Detail besteht das Testfeld aus jeweils zwei **Radeon R9 280X**, **Radeon R9 290**, **Radeon R9 290X** sowie zwei **GeForce GTX 780 Ti**. Dazu kommt jeweils ein Modell der bereits seit längerem erhältlichen **GeForce GTX 780** und **GTX 770**, die mittlerweile deutlich günstiger sind als bei ihrer Einführung.

1. Platz

Zotac GTX 780 Ti AMP!

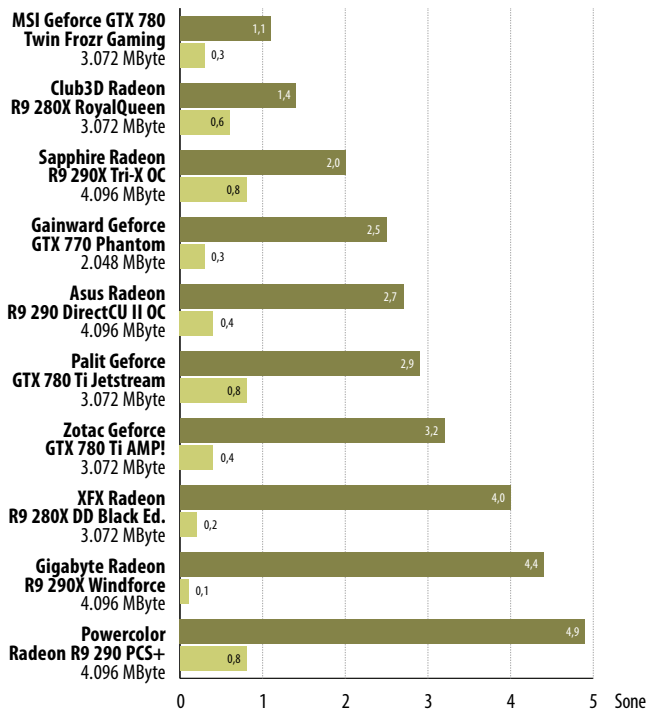
Die GTX 780 Ti AMP! ist extrem schnell, bleibt dabei relativ leise und bietet jede Menge Ausstattung – klarer, aber teurer Testsieger!

Während das Referenz-Design der **GeForce GTX 780 Ti** mit 876 MHz GPU-Takt läuft, schafft es die **Zotac GeForce GTX 780 Ti AMP!** auf stolze 1.006 MHz. Durch die Boost-Funktion erreicht sie sogar bis zu 1.124 MHz und liegt damit rund 100 MHz über den Standardwerten einer GTX 780 Ti (1.020 Mhz). Die starke Übertaktung zahlt sich aus: Insgesamt platziert sich die **GTX 780 Ti AMP!** mit durchschnittlich 74,5 fps deutlich vor den restlichen Karten (siehe Benchmarks). Der Vorsprung auf die niedriger getaktete **780 Ti** von Palit liegt bei sechs Prozent, und von der Gigabyte **Radeon R9 290X** kann sie sich sogar um knapp 10 Prozent absetzen. Damit gibt es im Spielealltag praktisch kein Szenario, in dem die **780 Ti AMP!** an ihre Grenzen stößt. Selbst im sehr anspruchsvollen Benchmark von **Metro: Last Light** bringt sie es in einer Auflösung von 2560x1440 und hochwertiger Kantenglättung auf flüssige 35,1 Bilder pro Sekunde. Den großen Kühler bestückt Zotac mit drei Lüftern, die die Chip-Temperatur auch unter Last nicht höher als 71 Grad steigen lassen. Damit

Benchmarks

Lautstärke

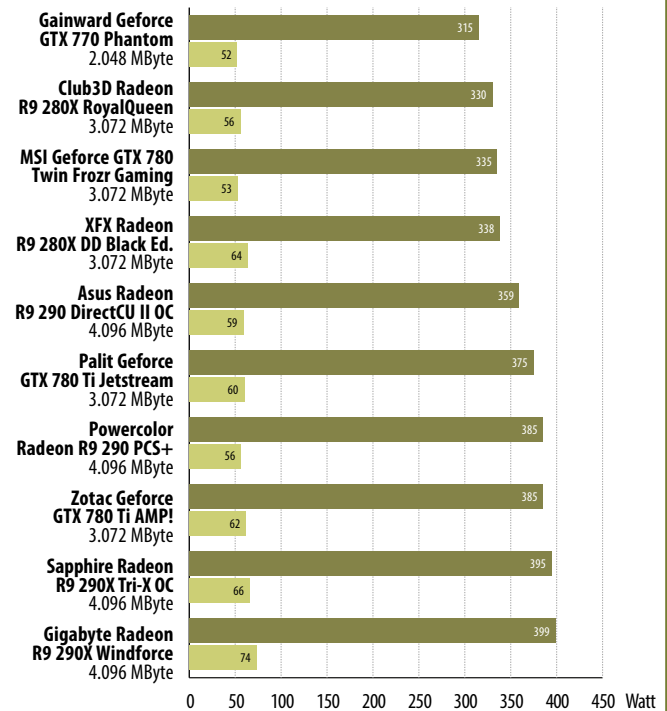
■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 830, Windows 8.1 64 Bit

Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf



bietet die Karte sogar noch Raum für höhere Taktraten. Allerdings müssen dann auch die Lüfter schneller drehen, wodurch der Lärmpegel steigt. Der liegt im Test bei 0,4 Sone im Leerlauf unter Windows und 3,2 Sone in Spielen. Damit bleibt die **AMP!** im Leerlauf zwar unhörbar, ist unter Last allerdings deutlich aus einem geschlossenen Gehäuse heraus zu hören. Pluspunkte sammelt die Grafikkarte durch die umfangreiche Ausstattung. Neben einigen Adaptern finden sich auch drei **Splinter Cell**-Titel inklusive des neuesten Teils **Blacklist**. Außerdem verlängert Zotac die gewährte Garantiezeit auf fünf statt zwei Jahre, allerdings erst nach einer Online-Registrierung. In Sachen Leistung und Ausstattung liegt die **GTX 780 Ti AMP!** somit klar an der Spitze des Testfelds. Das gilt allerdings auch für den Preis, denn mit 610 Euro kostet sie ungleich mehr als die nicht sehr viel langsameren R9-290X-Modelle im Test.

2. Platz **MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming**

Die MSI-GeForce bietet viel Leistung pro Euro und bleibt auch unter Last flüsterleise. Damit schafft sie es auf den zweiten Platz.

Unter dem Kühler der MSI GeForce GTX 780 Twin Frozr Gaming arbeitet wie bei der GTX 780 Ti ein GK110-Grafikkern. Allerdings verfügt die ältere GTX 780 nicht wie die neueren Ti-Varianten über den Vollausbau des Grafikchips. Dadurch stehen der MSI-GeForce weniger Shader-Einheiten zur Verfügung (2.304 statt 2.880) und auch die Taktraten für GPU und Speicher sind niedriger, was

sich entsprechend auf die Performance auswirkt. Mit im Schnitt 61,5 fps besitzt die **GTX 780 Twin Frozr Gaming** zwar mehr als genug Leistung für alle getesteten Spiele, liegt aber deutlich hinter den beiden Ti-Modellen von Palit und Zotac (70 und 74,5 fps) und fast auf einem Niveau mit der **Radeon R9 290 DirectCu II** von Asus (62,5 fps).

Dass die MSI-Karte dennoch so weit vorne im Test landet, hat sie besonders ihrer guten Energieeffizienz und dem flüsterleisen Kühler zu verdanken. Mit 1,1 Sone unter Last ist die Grafikkarte in einem Gehäuse fast unhörbar. Trotzdem bleiben die Temperaturen bei 74 Grad, was Spielraum für eigene Über-taktungen ermöglicht. Zumal MSI den Chip-Takt im Vergleich zum Referenz-Design nur geringfügig von 863 auf 902 MHz angehoben hat. Im Handel ist die **MSI GeForce GTX 780 Twin Frozr Gaming** ab 430 Euro erhältlich. Damit kostet sie zwar 25 Euro mehr als die geringfügig schnellere **Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC**, gleicht das jedoch durch den geringeren Stromverbrauch und den deutlich leiseren Kühler wieder aus.

3. Platz **Sapphire Radeon R9 290X Tri-X OC**

Sapphires Radeon R9 290X Tri-X rechnet zwar langsamer als der Erstplatzierte, ist dafür aber günstiger und leiser unter Last.

Mit einer Gesamtnote von 89 Punkten ist die **Sapphire Radeon R9 290X Tri-X OC** die beste Radeon-Grafikkarte im Test. Durch die schlechtere 3D-Leistung und Energieeffizienz muss sie sich nur den Gefores von Zotac und MSI geschlagen geben. Bei den Benchmarks schickt die **Tri-X** durchschnittlich 67,1 Bilder pro Sekunde an den Monitor und rechnet damit genauso schnell wie die **Radeon R9 290X** von Gigabyte (67,3 fps). In der Praxis bedeutet das, dass Sie mit dieser Karte ruhigen Gewissens alle Regel auf Anschlag drehen können. Lediglich im extrem anspruchsvollen **Metro: Last Light** fällt die Framerate in 2560x1440 und aktivierter Kantenglättung knapp unter die 30-fps-Grenze.

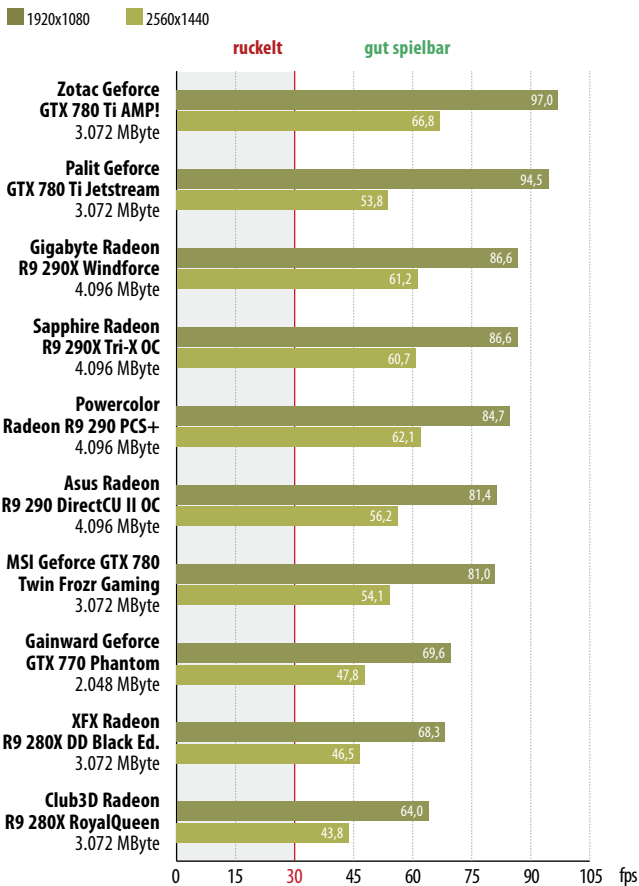
Einige Hersteller versehen ihre Grafikkarten mit rückwärtigen **Metallplatten**. Die sollen die Stabilität der Platine erhöhen und zudem für eine bessere Wärmeabfuhr sorgen.



Spiele-Benchmarks

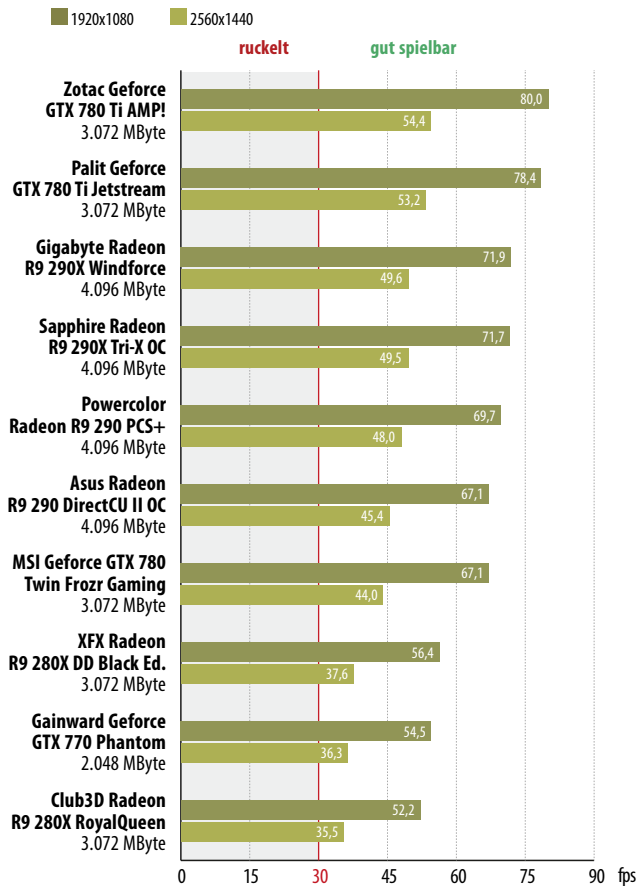
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 830, Windows 8.1 64 Bit

Sapphire hebt die Taktfrequenz des Grafikchips von standardmäßig 1.000 MHz auf 1.040 MHz an und auch der Speicher läuft mit effektiven 5.200 MHz schneller als beim Referenzdesign (5.000 MHz).

Das Kühlsystem hält den Grafikchip unter Last bei maximal 74 Grad und dreht auch in Spielen mit höchstens 2,0 Sone nicht störend auf. Abzüge gibt es aber bei der Energieeffizienz: Zwar verbraucht unser Testsystem inklusive **Tri-X** mit 395 Watt minimal weniger Strom als mit der **R9 290X Windforce** von Gigabyte (399 Watt), liegt aber trotz geringerer 3D-Leistung über dem Verbrauch der **GeForce GTX 780 Ti AMP!** von Zotac (385 Watt). Die Ausstattung geht in Ordnung, als einziger Hersteller im Test legt Sapphire der Grafikkarte ein HDMI-Kabel bei.

4. Platz

Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream

Palits Jetstream-Grafikkarte ist etwas günstiger und leiser als der Testsieger. Allerdings arbeitet sie auch etwas langsamer.

Mit durchschnittlich 70,0 Bildern pro Sekunde reiht sich die **GeForce GTX 780 Ti Jetstream** in den Benchmarks nur etwas mehr als vier fps hinter der **GeForce GTX 780 Ti** von Zotac mit 74,5 fps ein, was am niedrige-

ren Takt der Palit-Platine liegt. Der rangiert bei der **Jetstream** mit 980 MHz für die GPU zwar noch weit über dem Standard-Wert (876 MHz), allerdings relativiert sich dieser Vorsprung etwas beim Blick auf die Boost-Taktraten, welche die Grafikchips bei ausreichender Kühlung häufig dauerhaft erreichen. Hier bringt es die Palit-Karte in unseren Benchmarks auf 1.046 MHz, das sind nur 26 MHz mehr als das Referenzdesign (1.020 MHz). Die **Zotac GeForce GTX 780 Ti AMP!** schafft dagegen stolze 1.124 MHz. In Sachen Lautstärke nehmen sich die beiden GeForce-Flaggschiffe hingegen kaum etwas. Genau wie die **AMP!** bleibt auch die **Jetstream** unter Windows sehr leise (0,8 Sone) und dreht in Spielen nicht nervig, aber doch deutlich hörbar auf (2,9 Sone).

Die Chiptemperatur erreicht bei der **GTX 780 Ti Jetstream** maximal 67 Grad, was angesichts der Leistung einen sehr guten Wert darstellt und zum weiteren Übertakten einlädt. In Punkto Ausstattung zeigt sich Palit spartanisch: Neben der obligatorischen Treiber-CD und einigen Adaptern gibt es keine weiteren Extras. Wenn Sie bereit sind, mehr als 600 Euro in eine Grafikkarte zu investieren, raten wir Ihnen daher zur Zotac-Karte zu greifen. Die kostet nur minimal mehr, rechnet dafür allerdings schneller und bietet die bessere Ausstattung.

5. Platz

Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC

In den Benchmarks muss sich die **Asus-Karte** zwar dem **Radeon-290-Modell** von **Powercolor** geschlagen geben, der leisere Kühler sichert ihr aber die bessere Gesamtnote.

Der auf der **Asus Radeon R9 290 Direct CU II OC** eingesetzte Hawaii-XT-Chip bietet zwar viel Spieleleistung, stellt aufgrund seiner hohen Hitzeentwicklung aber auch hohe Anforderungen an die Kühlungslösung. Das Referenzdesign der **R9 290** von AMD mit Radiallüfter heizt sich schnell auf bis zu 94 Grad auf. Ist diese Grenze erreicht, taktet der Grafikkern sich automatisch herunter, um mögliche Hitzeschäden zu vermeiden. Asus setzt daher auf den bewährten, auch auf anderen Asus-Karten zu findenden **DirectCU-II-Kühler**. Der verrichtet seine Arbeit zuverlässig und hält die **R9-290-GPU** bei maximal 80 Grad, was keinen Bestwert darstellt, allerdings noch genügend Puffer zum Temperatur-Limit lässt. Dabei machen sich die Lüfter mit 0,4 Sone im Leerlauf kaum bemerkbar, werden unter Last mit 2,7 Sone jedoch hörbar, wenn auch nicht störend.

An den Taktraten hat Asus nur geringfügig gedreht und den Chiptakt von 947 MHz auf rund 1.000 MHz erhöht. Im Performance-

Um den Luftstrom zu optimieren, ist einer der beiden **Lüfter** auf der Asus-Karte eine Mischung aus Radial- und Axial-Lüfter. Große Vorteile in Sachen Lautstärke und Temperaturen bringt das aber nicht mit sich.



beachtlich! Um die hohen Taktraten zu bewältigen, müssen die Lüfter unter Last deutlich hörbar aufdrehen, mit 4,9 Sone patzt die Powercolor-Karte hier und erreicht den höchsten Wert im Testfeld. Ein Gutes haben die stark aufdrehenden Lüfter allerdings auch: Sie machen die **Radeon R9 290 PCS+** zu einer der kühlest Karten im Testfeld. Dazu liegt der Stromverbrauch mit 385 Watt unter Last durch die Übertaktung spürbar höher als bei der **Radeon R9 290 DirectCU II OC** von Asus mit 359 Watt, aber immer noch niedriger als bei den R9-290X-Karten, die fast 400 Watt verbrauchen. Unter dem Strich lohnt sich die Karte vor allem für wenig geräuschempfindliche Spieler, die möglichst viel Frames pro Euro wollen.

Vergleich zur 25 Euro teureren **GTX 780 Twin Frozr Gaming** von MSI (61,5 fps) schneidet die Asus **R9 290 DirectCU II OC** in den Benchmarks minimal besser ab (62,5 fps). Der deutlich stärker übertakteten **Radeon R9 290 PCS+** von Powercolor (66,1 fps) muss sich die Asus-Karte jedoch geschlagen geben. Dafür verbraucht sie unter Last weniger Strom als die **Radeon R9 290 PCS+** von Powercolor (359 statt 385 Watt für das gesamte Testsystem) und bleibt in Spielen deutlich leiser (2,7 statt 4,9 Sone). Die Ausstattung ist mit einigen Adaptern zwar lediglich Standardkost. Wer aber eine Radeon im Preisbereich um die 400 Euro sucht, findet in der Asus **R9 290 DirectCU II OC** ein rundum ausgewogenes Modell.

6. Platz **Powercolor Radeon R9 290 PCS+**

Trotz sehr hoher Leistung bleibt die R9 290 von Powercolor relativ kühl. Das geht allerdings auf Kosten der Lautstärke.

Die **Radeon R9 290 PCS+** von Powercolor zeichnet sich vor allem durch ihre starke Übertaktung aus, mit 1.040 und 5.400 MHz für Grafikchip und Speicher erreicht sie sogar höhere Werte als eine R9 290X im Referenzdesign mit 1.000 sowie 5.400 MHz. Das schlägt sich in der Leistung nieder, die **Radeon R9 290 PCS+** liegt in unseren Performance-Ratings nur knapp hinter den über 100 Euro teureren R9-290X-Karten – sehr

7. Platz **Gigabyte Radeon R9 290X Windforce**

Trotz hoher 3D-Leistung landet die Windforce auf dem siebten Platz. Schuld sind die hohe Lautstärke und der Stromverbrauch.

Gigabyte setzt bei der Radeon R9 290X auf das Windforce-Design mit drei Lüftern, die Taktraten weichen dagegen kaum von AMDs Referenzmodell ab. Trotzdem ist die **Radeon R9 290X Windforce** die drittschnellste Karte im Testfeld. Ihre Leistung genügt problemlos, um auch sehr anspruchsvolle Spiele in 2560x1440 und mit Kantenglättung flüssig darzustellen. Zwiespältig fällt unser Urteil in Bezug auf die Lautstärke aus: Während

LC-POWER™

www.lc-power.com

CUBETRON

LC-SP-28

LC-SP-2W



Mobile Bluetooth-Lautsprecher mit Freisprechfunktion für Smartphones

- unterstützen Sprachsteuerung und Wahlwiederholung
- blaue LED-Beleuchtung
- kompatibel mit diversen Bluetooth-Geräten, wie z.B. Smartphones, Tablet Computer etc.



die Gigabyte-Karte unter Windows mit 0,1 Sone praktisch unhörbar bleibt, kommt sie mit 4,4 Sone unter Last auf den zweit-höchsten Wert im Testfeld. Kritik gibt es auch für den erstaunlich hohen Stromverbrauch im Leerlauf: Das **Windforce**-Testsystem überschreitet hier die 70-Watt-Grenze. Auch unter Last erreicht es mit 399 Watt Verbrauch den höchsten Wert. Für wen Energieeffizienz und Lautstärke unter Last eine Rolle spielen, kauft besser die **R9 290X Tri-X OC** von Sapphire.

8. Platz**Gainward GeForce GTX 770 Phantom**

Viel Leistung pro Euro, niedriger Stromverbrauch und geringe Lautstärke bescheren der Phantom den Preis-Leistungs-Sieg.

Mit einem Preis von 285 Euro ist die **GeForce GTX 770 Phantom** von Gainward die zweitgünstigste Karte im Testfeld, nur die auf dem neunten Platz folgende **Radeon R9 280X** von Club3D ist etwas billiger (280 Euro). Beim Stromverbrauch kann die Karte sogar alle anderen Modelle im Testfeld un-

terbieten, sowohl unter Last (315 Watt) als auch in Windows (52 Watt). Die Leistung der deutlich teureren und stromhungrigeren Konkurrenz-Karten erreicht die **GTX 770 Phantom** erwartungsgemäß nicht, durch die um 100 MHz übertaktete GPU kann sie aber zumindest die R9-280X-Modelle im Performance-Rating hinter sich lassen. Die drei Lüfter werden in Spielen mit maximal 2,5 Sone hörbar, aber noch nicht störend, die 0,3 Sone im Leerlauf unter Windows sind dagegen praktisch unhörbar. Die vergleichsweise niedrigen Lüfterdrehzahlen machen sich aber auch bei den Temperaturen bemerkbar, der Grafikchip erwärmt sich sowohl unter Last als auch im Leerlauf deutlich mehr als bei den beiden wesentlich schnelleren 780-Ti-Modellen von Palit und Zotac, bleibt mit maximal 81 Grad Celsius aber in absolut unbedenklichen Regionen. Unterm Strich gelingt der **GeForce GTX 770 Phantom** dank der sehr guten 3D-Leistung pro Euro (die um ein Vielfaches höher liegt als bei den teils doppelt so teuren High-End-Karten) sowie dem auch nach stundenlangem Spielen nie nervigen Kühlsystem ein knapper Preis-Leistungs-Sieg!

9. Platz**Club3D Radeon R9 280X RoyalQueen**

Die R9 280X RoyalQueen punktet vor allem durch niedrige Lautstärke, gute Spieleleistung und hohe Energieeffizienz.

Während die meisten Hersteller ihre Grafikkarten übertakten, läuft die **Radeon R9 280X RoyalQueen** mit den Standardwerten von 1.000 MHz beim GPU- und 6.000 MHz beim Speichertakt. Ihre Leistung genügt dennoch problemlos, um aktuelle Spiele in 1920x1080 Pixeln mit hohen Details und aktivierten Bildverbesserungen wie Kantenglättung flüssig darzustellen. Wenn Sie allerdings mit dem Gedanken spielen, sich demnächst einen hochauflösenden Monitor mit 2560x1440 Pixeln oder mehr zuzulegen, dann erreichen Sie mit der Karte von Club3D teilweise keine spielbaren Frameraten mehr, vor allem nicht mit aktivierten Bildverbesserungen. In Sachen Lautstärke und Energieeffizienz schlägt sich die **R9 280X RoyalQueen** aber hervorragend. Unter Last flüstert sie mit maximal 1,4 Sone, was aus einem geschlossenen Gehäuse heraus

Test-Ergebnisse

| Hersteller / Preis | Zotac / 610 Euro | MSI / 430 Euro | Sapphire / 520 Euro | Palit / 600 Euro | Asus / 405 Euro |
|-------------------------------|---|--|--|--|---|
| Technische Angaben | | | | | |
| Grafikchip | GeForce GTX 780 Ti (GK110) | GeForce GTX 780 (GK110) | Radeon R9 290X (Hawaii XT) | GeForce GTX 780 Ti (GK110) | Radeon R9 290 (Hawaii XT) |
| GPU- / Speicher-Takt | 1.006 / 7.200 MHz | 902 / 6.008 MHz | 1.040 / 5.200 MHz | 980 / 7.000 MHz | 1.000 / 5.040 MHz |
| Videospeicher | 3.072 MByte GDDR5 | 3.072 MByte GDDR5 | 4.096 MByte GDDR5 | 3.072 MByte GDDR5 | 4.096 MByte GDDR5 |
| Speicheranbindung | 384 Bit | 384 Bit | 512 Bit | 384 Bit | 512 Bit |
| Stromanschlüsse | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 2x 8-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol |
| Bewertung | | | | | |
| Spielleistung (60%) | 59/60 | 55/60 | 57/60 | 58/60 | 55/60 |
| Pro & Kontra | ↕ schnellste Karte im Test ↕ sehr stark übertaktet ↕ 4xAA in 1920x1080 stets ruckelfrei ↕ auch mit 4xAA in 2560x1440 immer flüssig | ↕ leicht übertaktet ↕ 4xAA in 1920x1080 immer flüssig ↕ 4xAA in 2560x1440 nicht immer ruckelfrei | ↕ leicht übertaktet ↕ 4xAA in 1920x1080 immer ruckelfrei ↕ 4xAA in 2560x1440 meist flüssig | ↕ stark übertaktet ↕ 4xAA in 1920x1080 stets ruckelfrei ↕ auch mit 4xAA in 2560x1440 immer flüssig | ↕ leicht übertaktet ↕ 4xAA in 1920x1080 stets ruckelfrei ↕ 4xAA in 2560x1440 meist flüssig |
| Bildqualität (10%) | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 |
| Pro & Kontra | ↕ sehr gute Kantenglättung ↕ sehr guter anisotroper Texturfilter ↕ beste Shader-Kantenglättung ↕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | ↕ sehr gute Kantenglättung ↕ sehr guter anisotroper Texturfilter ↕ beste Shader-Kantenglättung ↕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | ↕ sehr gute Kantenglättung ↕ winkelunabhängiger Texturfilter ↕ sehr guter anisotroper Texturfilter ↕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | ↕ sehr gute Kantenglättung ↕ sehr guter anisotroper Texturfilter ↕ beste Shader-Kantenglättung ↕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | ↕ sehr gute Kantenglättung ↕ winkelunabhängiger Texturfilter ↕ sehr guter anisotroper Texturfilter ↕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11 |
| Energieeffizienz (10%) | 7/10 | 9/10 | 6/10 | 7/10 | 8/10 |
| Pro & Kontra | ↕ gute Energieeffizienz ↕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↕ stromhungrig in Spielen | ↕ sehr gute Energieeffizienz ↕ sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↕ sparsam in Spielen | ↕ solide Energieeffizienz ↕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↕ stromhungrig in Spielen | ↕ gute Energieeffizienz ↕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↕ stromhungrig in Spielen | ↕ gute Energieeffizienz ↕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ↕ moderat in Spielen |
| Kühlsystem (10%) | 7/10 | 9/10 | 8/10 | 7/10 | 7/10 |
| Pro & Kontra | ↕ unter Windows unhörbar ↕ niedrige Temperatur ↕ hörbar in Spielen | ↕ unter Windows unhörbar ↕ unter Last sehr leise ↕ niedrige Temperatur | ↕ unter Windows sehr leise ↕ unter Last leise ↕ niedrige Temperatur | ↕ unter Windows sehr leise ↕ sehr niedrige Temperatur ↕ hörbar in Spielen | ↕ unter Windows unhörbar ↕ leicht hörbar in Spielen ↕ vergleichsweise hohe Temperatur |
| Ausstattung (10%) | 9/10 | 7/10 | 8/10 | 7/10 | 7/10 |
| Pro & Kontra | ↕ 3D Vision ↕ PhysX ↕ SLI ↕ 2x DVI ↕ HDMI ↕ Displayport ↕ DVI-/VGA-Adapter ↕ 5 Jahre Garantie ↕ Splinter-Cell-Compilation | ↕ 3D Vision ↕ PhysX ↕ SLI ↕ 2x DVI ↕ HDMI ↕ Displayport ↕ DVI-/VGA-Adapter ↕ Stromadapter | ↕ Mantle ↕ Eyefinity ↕ Crossfire ↕ 2x DVI ↕ HDMI ↕ Displayport ↕ Stromadapter ↕ HDMI-Kabel | ↕ 3D Vision ↕ PhysX ↕ SLI ↕ 2x DVI ↕ HDMI ↕ Displayport ↕ DVI-/VGA-Adapter ↕ Stromadapter | ↕ Mantle ↕ Eyefinity ↕ Crossfire ↕ 2x DVI ↕ HDMI ↕ Displayport ↕ Stromadapter |
| Fazit | Durch die starke Übertaktung erreicht die GTX 780 Ti von Zotac die beste 3D-Leistung im Testfeld, dazu gibt es die beste Ausstattung. Allerdings drehen die Lüfter in Spielen hörbar auf. Unterm Strich trotzdem verdienter, aber sehr teurer Testsieger! | Der Twin-Frozr-Kühler von MSI bleibt selbst unter Last unhörbar. Zudem liefert die leicht übertaktete GeForce GTX 780 selbst in hohen Auflösungen sehr viel Leistung und verbraucht vergleichsweise wenig Strom – unser Silent-Tipp. | Mit nur 2,0 Sone unter Last bleibt die Sapphire R9 290X Tri-X OC in Spielen angenehm leise und liefert stets flüssige Frameraten. Die im Vergleich zur GTX-780-Ti-Konkurrenz etwas schwächere 3D-Performance macht der deutlich niedrigere Preis wett. | Die Taktraten der Palit GeForce GTX 780 Ti sind niedriger als beim Testsieger von Zotac, daher liegt die Karte in unseren Benchmarks etwas zurück. Auch die Ausstattung ist sparsamer, dafür bleibt das Kühlsystem in Spielen leiser und sie kostet geringfügig weniger. | Asus verpasst der R9 290 DirectCU II OC nur eine leichte Übertaktung, trotzdem stößt die Karte in kaum einem Spiel an ihre Leistungsgrenze. Das voluminöse Kühlsystem arbeitet auch in Spielen nur leicht hörbar, allerdings heizt sich der Grafikchip spürbar auf. |
| Preis/Leistung | Mangelhaft | Befriedigend | Ausreichend | Mangelhaft | Befriedigend |
| | 92 | 90 | 89 | 89 | 87 |

nur leicht wahrnehmbar wird, der Stromverbrauch ist mit 330 Watt beim Spielen der zweitniedrigste. Schlechter sieht es dagegen bei der Wärmeentwicklung aus: Die 85 Grad beim Spielen sind der höchste Wert im Test, bremst die Karte aber nicht aus. Ein kleines Manko gibt es außerdem bei der Ausstattung, der **R9 280X RoyalQueen** liegt als einzige Karte im Test kein Stromadapter bei. Unterm Strich ist die **R9 280X RoyalQueen** aber eine gute Wahl im Preisbereich um die 300 Euro.

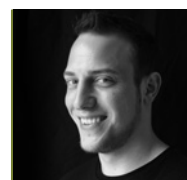
10. Platz **XFX Radeon R9 280X DD Black Edition**

Das Kühlsystem der XFX ist unter Last alles andere als ein Leisetreter, sonst leistet sich die Karte aber keine Ausrutscher.

Im Gegensatz zu Club3D übertaktet XFX seine **Radeon R9 280X Double Dissipation Black Edition** spürbar. Dadurch kann sie sich in den Benchmarks unterm Strich nicht nur vor der **Radeon R9 280X RoyalQueen** platzieren, sondern auch knapp die Nvidia-

Konkurrenz in Form der Gainward **Geforce GTX 770 Phantom** schlagen. Der Abstand zu den erheblich kostspieligeren Geforce- und Radeon-Modellen ist zwar deutlich, die Leistung der 300 Euro teuren XFX-Karte kann sich insgesamt aber durchaus sehen lassen. Dass sie dennoch die gleiche Wertung wie die etwas langsamere **R9 280X RoyalQueen** erhält, liegt primär an ihrem wesentlich lauterem Lüfter: Während die Club-3D-Karte auch unter Last sehr ruhig bleibt, wird die **R9 280X DD BE** von XFX mit 4,0 Sone unangenehm laut.

Immerhin schlägt sich der Lärm auch bei den Temperaturen nieder, mit 71 Grad beim Spielen ist die Karte trotz Übertaktung ganze 14 Grad kühler als das nicht übertaktete Modell von Club 3D. Der Stromverbrauch des gesamten Testsystems inklusive jeweils einer der beiden Radeon R9 280X unterscheidet sich dagegen nur geringfügig. Hier liegt die **Radeon R9 280X Double Dissipation Black Edition** von XFX mit 338 Watt nur acht Watt über den 330 Watt der **RoyalQueen** von Club3D. Wenn Sie mit der ho-



Mehr fps, mehr Spaß

Jan Purucker
Redakteur
jan@gamestar.de

Für manche mag es absurd sein, über 500 oder gar 600 Euro für eine Grafikkarte auszugeben. Aber für Spieler (mich eingeschlossen), die neben der Grafikqualität auch besonderen Wert auf sehr hohe Framraten legen, kann es nie genug 3D-Power sein. Besonders in Multiplayer-Shootern wie Battlefield 4 bin ich um jedes zusätzliche fps dankbar. Fps-Werte jenseits der 70 Bilder pro Sekunde und das flüssigere Spielerlebnis können hier durchaus einen Vorteil bedeuten – deswegen bin ich auch bereit, für eine Grafikkarte tiefer in die Tasche zu greifen.

hen Lautstärke unter Last leben können, erhalten Sie bei der **Radeon R9 280X Double Dissipation Black Edition** in etwa die gleiche Spieleleistung wie bei der Gainward **Geforce GTX 770 Phantom**, bezahlen allerdings rund 15 Euro mehr. **JP / NR**



6 **Radeon R9 290 PCS+**



7 **Radeon R9 290X Windforce**



8 **Geforce GTX 770 Phantom**



9 **Radeon R9 280X RoyalQueen**

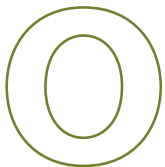


10 **Radeon R9 280X DD Black Edition**

| Hersteller / Preis | Powercolor / 390 Euro | Gigabyte / 500 Euro | Gainward / 285 Euro | Club3D / 280 Euro | XFX / 300 Euro |
|------------------------|---|--|---|--|---|
| Technische Angaben | | | | | |
| Grafikchip | Radeon R9 290 (Hawaii XT) | Radeon R9 290X (Hawaii XT) | Geforce GTX 770 (GK104) | Radeon R9 280X (Tahiti XTL) | Radeon R9 280X (Tahiti XTL) |
| GPU- / Speicher-Takt | 1.040 / 5.400 MHz | 1.040 / 5.000 MHz | 1.150 / 7.010 MHz | 1.000 / 6.000 MHz | 1.080 / 6.200 MHz |
| Videospeicher | 4.096 MByte GDDR5 | 4.096 MByte GDDR5 | 2.048 MByte GDDR5 | 3.072 MByte GDDR5 | 3.072 MByte GDDR5 |
| Speicheranbindung | 512 Bit | 512 Bit | 256 Bit | 384 Bit | 384 Bit |
| Stromanschlüsse | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol | 1x 8-Pol, 1x 6-Pol |
| Bewertung | | | | | |
| Spielleistung (60%) | 57/60 | 57/60 | 49/60 | 47/60 | 49/60 |
| Pro & Kontra | <ul style="list-style-type: none"> stark übertaktet 4xAA in 1920x1080 stets ruckelfrei 4xAA in 2560x1440 meist flüssig | <ul style="list-style-type: none"> leicht übertaktet 4xAA in 1920x1080 immer flüssig 4xAA in 2560x1440 meist flüssig | <ul style="list-style-type: none"> stark übertaktet 4xAA in 1920x1080 immer ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert | <ul style="list-style-type: none"> 4xAA in 1920x1080 immer flüssig in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert | <ul style="list-style-type: none"> stark übertaktet 4xAA in 1920x1080 stets ruckelfrei in 2560x1440 mit Kantenglättung teilweise überfordert |
| Bildqualität (10%) | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 |
| Pro & Kontra | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 |
| Energieeffizienz (10%) | 7/10 | 5/10 | 9/10 | 9/10 | 8/10 |
| Pro & Kontra | <ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf stromhungrig in Spielen | <ul style="list-style-type: none"> noch akzeptable Energieeffizienz vergleichsweise hohe Leistungsaufnahme im Leerlauf und in Spielen | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen | <ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen | <ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz moderate Leistungsaufnahme im Leerlauf sparsam in Spielen |
| Kühlsystem (10%) | 5/10 | 5/10 | 7/10 | 8/10 | 6/10 |
| Pro & Kontra | <ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar deutlich hörbar in Spielen vergleichsweise hohe Temperatur | <ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar niedrige Temperatur deutlich hörbar in Spielen | <ul style="list-style-type: none"> unter Windows sehr leise leicht hörbar in Spielen vergleichsweise hohe Temperatur | <ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last sehr leise vergleichsweise hohe Temperatur | <ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar niedrige Temperatur deutlich hörbar in Spielen |
| Ausstattung (10%) | 7/10 | 7/10 | 7/10 | 6/10 | 7/10 |
| Pro & Kontra | <ul style="list-style-type: none"> Mantle Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI Displayport Stromadapter | <ul style="list-style-type: none"> Mantle Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI Displayport Stromadapter | <ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI HDMI Displayport DVI-/VGA-Adapter Stromadapter | <ul style="list-style-type: none"> Mantle Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI 2x Mini-Displayport Crossfire-Brücke kein Stromadapter | <ul style="list-style-type: none"> Mantle Eyefinity Crossfire 2x DVI HDMI 2x Mini-Displayport Crossfire-Brücke Stromadapter |
| Fazit | Um die starke Übertaktung zu bändigen, müssen die Lüfter der R9 290 PCS+ deutlich hörbar aufdrehen. Die Karte ist damit zwar nichts für Silent-Fans, dafür rechnet sie aber fast so schnell wie eine 290X und das zum Preis von 400 Euro. | Gigabytes R9 290X Windforce arbeitet extrem schnell, bleibt dabei kühl und sorgt in allen Titeln und Settings für ausreichend fps. Nur die in Spielen deutlich hörbaren Lüfter und der Stromhunger der Karte verhindern eine höhere Platzierung. | Für 290 Euro bietet die GTX 770 Phantom von Gainward sehr viel fps pro Euro und reicht für Full-HD-Auflösung samt Kantenglättung locker aus. In Kombination mit dem leisen Kühlsystem und der hohen Energieeffizienz verdienter Preis-Leistungs-Sieg! | Als einzige Grafikkarte im Test kommt die RoyalQueen ohne Übertaktung aus, und die Performance der günstigen R9 280X liegt erwartungsgemäß am Ende des Testfeldes – der Preis, das leise Kühlsystem und die hohe Energieeffizienz sind dafür aber erstklassig. | XFX dreht bei der Radeon R9 280X stark an der Taktschraube. Full-HD-Auflösung und Kantenglättung bereiten der Karte in keinem Spiel Probleme. Allerdings kostet sie 20 Euro mehr als die nur minimal langsamere und deutlich leisere R9 280X von Club 3D. |
| Preis/Leistung | Befriedigend | Mangelhaft | Gut | Gut | Befriedigend |
| | 86 | 84 | 82 | 80 | 80 |



Mit der angeblich wesentlich effizienteren Mantle-Schnittstelle verspricht AMD, mehr Spieleleistung aus Ihrer Hardware zu holen als das seit langer Zeit etablierte DirectX 11 von Microsoft. Wir klären, inwieweit AMD dieses Versprechen tatsächlich halten kann und was Mantle für Spieler bedeutet. Von Nils Raettig



Ob ein Spiel flüssig läuft, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Einer davon ist die Programmierschnittstelle (englisch: »Application Programming Interface«, kurz: »API«). Dabei handelt es sich vereinfacht ausgedrückt um das Bindeglied zwischen der Hardware (wie dem Prozessor, der Grafikkarte oder der Soundkarte) und der Software (wie einem Computerspiel). Bei PC-Spielen ist dieses Bindeglied mittlerweile seit fast zwanzig Jahren in den meisten Fällen Microsofts DirectX, das nach und nach konkurrierende Schnittstellen wie etwa »Glide« (der Voodoo-Karten von 3dfx) verdrängt hat und alle paar Jahre ein mehr oder minder großes Update erfährt. Microsoft widmet der Weiterentwicklung von Windows selbst allerdings deutlich mehr Aufmerksamkeit. Genau an diesem Punkt kommt AMDs mit den Radeons der R-Serie vorgestellte Mantle-API ins Spiel: Wo DirectX Leistungsreserven moderner PC-Hardware brachliegen lässt, soll Mantle das vorhandene Potenzial besser ausschöpfen und so deutlich mehr Bilder pro Sekunde liefern als die Microsoft-Schnittstelle.

Genau genommen stellt Mantle als Grafik-API keine Alternative zu DirectX als Gesamt-

tes dar, sondern nur für dessen 3D-Grafikteil Direct3D. Die Idee, Programmierschnittstellen der DirectX-Bibliothek durch andere, teils in Sachen Leistung oder Funktionsumfang überlegene APIs zu ersetzen, ist nicht neu. Bekannte Beispiele dafür sind etwa die Audio-API OpenAL (anstelle von DirectSound) sowie die Grafik-API OpenGL, die genau wie Mantle eine Direct3D-Alternative darstellt. Valve etwa nutzt OpenGL für die Linux- und Mac-Versionen von Titeln wie **Half Life 2** oder **Left 4 Dead 2**, weitere prominente OpenGL-Spiele sind unter anderem **Rage** und **Minecraft**.

Obwohl OpenGL seit Windows 98 Bestandteil des Microsoft-Betriebssystems ist und einige Vorteile gegenüber Direct3D bietet, werden die weitaus meisten PC-Titel heute dennoch mit Hilfe von DirectX program-

miert. Nvidia und AMD mit sich. Diese Faktoren stellen für AMDs Mantle-API im Gegensatz zu OpenGL aber kaum eine Hürde dar, weil sich DirectX-Spiele leicht auf Mantle übertragen lassen sollen und AMD die Treiberoptimierungen für die hauseigenen Radeon-Grafikkarten selbst in der Hand hat.

Mantles wichtigster Vorteil soll allerdings die höhere Leistung in Spielen im Vergleich zu DirectX sein. Um nachzuvollziehen wie Mantle sich diesen Performance-Vorteil verschaffen will, hilft eine grundlegende Unterteilung von Schnittstellen: Diese nutzen entweder die Leistung einer ganz bestimmten Hardware besonders gut aus (»low level«-API) oder sie sind kompatibel zu vielen verschiedenen Hardware-Konstellationen (»high level«-API) – beides gleichzeitig ist naturgemäß nur bedingt möglich.

Entwickler von Konsolenspielen können beispielsweise meist auf eine »low level«-API zurückgreifen, da in jedem Endgerät exakt die gleiche Hardware steckt. Das vereinfacht die Programmierung deutlich und sorgt dafür, dass möglichst viel Leistung aus den vorhandenen Komponenten geholt werden kann. DirectX für Windows-Rechner ist dagegen eine »high level«-API, weil sich nahezu alle Komponenten wie der Prozessor, das

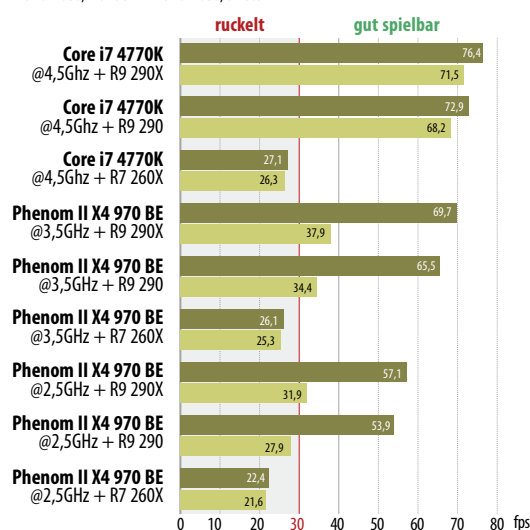
Mantle schneller als DirectX

miert. Ein wichtiger Aspekt dafür sind Microsofts Xbox-Konsolen, die ausschließlich (eine leicht abgewandelte Form von) DirectX erlauben. Zudem bringt die langjährige Vormachtstellung der Grafik-API von Microsoft sehr guten Treibersupport durch

Benchmarks

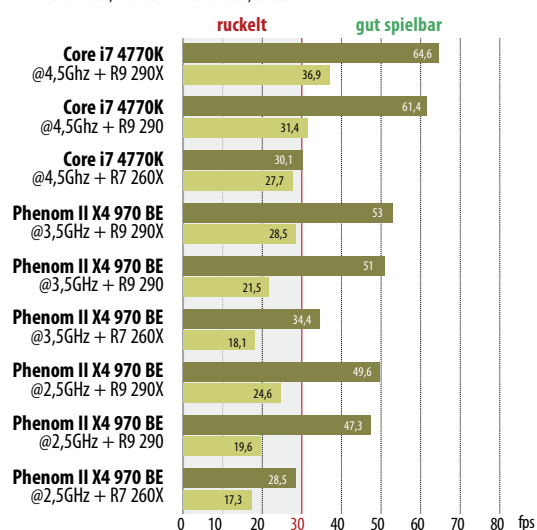
Battlefield 4 Ultra, 4x AA (Singleplayer)

■ 1920x1080, Mantle ■ 1920x1080, DirectX



Star Swarm Extreme (Techdemo)

■ 1920x1080, Mantle ■ 1920x1080, DirectX



Mainboard, die Grafikkarte und so weiter von PC zu PC völlig unterscheiden können, was die Programmierung tendenziell erschwert. Mantle ist zwischen Konsolen-APIs und DirectX einzuordnen, AMD selbst bezeichnet es deshalb als »lower level«-API.

Die Schnittstelle von AMD soll primär moderne Grafikchips optimal ausnutzen, wobei man natürlich vor allem die hauseigenen Karten mit »Graphics Core Next«-Architektur (GCN) im Visier hat. Hauptansatzpunkt für die Leistungssteigerung durch Mantle ist die Entlastung der CPU, wodurch AMD verhindern will, dass diese in prozessorlastigen Szenarios zum Flaschenhals wird. Dazu ermöglicht Mantle den Entwicklern von Spiele-Engines in bestimmten Fällen direkteren Zugriff auf den Grafikchip (GPU), was den unter Direct3D oft nötigen Umweg über den Prozessor erspart.

Die auf diesem Weg frei gegebenen Ressourcen sorgen dann etwa dafür, dass mit Mantle wesentlich mehr der sogenannten »draw calls« möglich sind als beispielsweise mit DirectX. Ein Draw Call ist immer dann gegeben, wenn CPU und GPU miteinander kom-

munizieren müssen, um ein bestimmtes Objekt auf dem Bildschirm darstellen zu können. AMD selbst gibt an, dass DirectX in der Regel nicht mehr als 5.000 dieser Draw Calls gleichzeitig erreicht. Wenn in einem Spiel oder einer Szene deutlich mehr Draw Calls anfallen und die Grafikkarte eigentlich auch in der Lage dazu ist, diese zu berechnen, dann wird der Prozessor unter DirectX zum Flaschenhals. Mit Mantle sind dagegen bis zu 100.000 simultane Draw Calls möglich, in prozessorlastigen Szenarios wie der Technologie-Demo **Star Swarm** mit mehreren Tausend gleichzeitig dargestellten Einheiten fallen die Vorteile durch die Schnittstelle von AMD deshalb besonders groß aus.

Dabei spielt auch das mit Mantle optimierte Multithreading eine wichtige Rolle, also die Verteilung der Aufgaben an mehrere Prozessorkerne (beziehungsweise Threads). Um das deutlich zu verbessern, verändert die API von AMD unter anderem den Umgang mit den sogenannten »Command Buffern« (zu Deutsch »Befehls-Puffer«). Diese Speicherbereiche werden vom Prozessor erstellt, um anfallende Rechenaufgaben zu verwalten und nacheinander abuarbeiten.

Im Falle von DirectX regelt der Treiber, wann welcher Command-Buffer-Inhalt berechnet wird, bei Mantle legen das die Entwickler selbst fest. Dadurch kann der Umgang mit den Command Buffern spürbar optimiert werden, was potenziell eine deutliche Leistungssteigerung bringt, wenn die Puffer auf mehrere CPU-Kerne verteilt werden. Im gleichen Zug steigt wiederum die Zahl der Draw Calls. Die reine 3D-Leistung der Grafikkarte hat AMD mit Mantle zwar ebenfalls optimiert, die Vorteile gegenüber DirectX sollen in grafiklastigen Spielszenen laut AMD allerdings deutlich geringer ausfallen als bei Szenarios, in denen der Prozessor den limitierenden Faktor darstellt.

Lahme CPUs profitieren stark

Um als Spieler von Mantle zu profitieren, sind verschiedene Voraussetzungen zu erfüllen, wobei eine besonders schwer wiegt: Das jeweilige Spiel muss in einer Mantle-Version vorliegen. Momentan ist das nur bei **Battlefield 4** und der kostenlos über Steam erhältlichen Technologie-Demo **Star Swarm** der Fall, es sind aber bereits weitere Mantle-Titel angekündigt (unter anderem **Thief**). Neben dem jeweiligen Spiel müssen außerdem Treiber und Grafikkarte mit Mantle kompatibel sein, was nur bei AMDs hauseigenen Grafikkarten mit »Graphics Core Next«-Architektur ab einer Radeon der HD-7000-Serie der Fall ist.

Da es sich beim aktuell nötigen Catalyst-Treiber in der Version 14.1 genau wie bei Mantle selbst noch um eine Beta handelt, profitieren unter den Desktop-Karten laut AMD momentan nur **Radeon R9 290X**, **R9 290** und **R7 260X** in größerem Umfang von der alternativen Mantle-API, bei anderen GCN-Karten wird das erst mit späteren Treiberversionen der Fall sein. Die letzte Hürde





stellt das Betriebssystem dar, Mantle funktioniert nur unter den 64-Bit-Versionen von **Windows 7** und **Windows 8**.

Bei unseren Benchmarks beschränken wir uns auf die relevanten Desktop-Grafikkarten, die bereits von AMD für Mantle optimiert worden sind, also die **R9 290X**, die **R9 290** und die **R7 260X**. Um die Leistungsgewinne von Mantle in unterschiedlichen Hardware-Konstellationen einschätzen zu können, testen wir die Karten in Kombination mit verschiedenen Prozessoren. Der auf 4,5 GHz übertaktete Intel **Core i7 4770K** ist eine der leistungsstärksten Desktop-CPU, die man sich als Spieler momentan kaufen kann, er wird deshalb in vergleichsweise seltenen Fällen zum Flaschenhals. AMDs **Phenom II X4 970 Black Edition** stellt mit seinem Standardtakt von 3,5 GHz dagegen einen in die Jahre gekommenen, aber weit verbreiteten Vierkern-Prozessor der unteren Mittelklasse dar, der mittlerweile öfter die Leistung moderner Spiele limitiert. Zusätzlich zur Standardtaktung von 3,5 GHz lassen wir die Benchmarks mit dem **Phenom II X4 970 BE** nochmals untertaktet auf nur 2,5 GHz Takt laufen, um einschätzen zu können, wie viel Mantle aus noch älteren Quad-Core-Prozessoren – wie etwa den beliebten Core 2 Quads von Intel – mit Taktraten von spürbar unter 3,0 GHz herausholen kann.

Die **Battlefield 4**-Benchmarks belegen in der Praxis das, was die Theorie bereits nahe gelegt hat: Wenn ein langsamer Prozessor mit einer schnellen Grafikkarte gepaart wird, sind die Leistungsgewinne durch die Mantle-API gegenüber DirectX 11 am größten. So erreicht Mantle bei aktivierter Kantenglättung mit dem auf 2,5 GHz herunter getakteten **Phenom II X4 970 BE** und der extrem schnellen **Radeon R9 290X** 57,1 fps – das sind stolze 79 Prozent mehr als unter DirectX 11 mit nur 31,9 fps! Ganz anders sieht es dagegen aus, wenn wir einen **Core i7 4770K** und eine vergleichsweise langsame

R7 260X antreten lassen: Hier kommt AMDs API mit 27,1 fps nur auf eine minimal höhere Leistung als das Microsoft-Gegenstück (26,3 fps), weil die **R7 260X** den **i7 4770K** in beiden Fällen ausbremst. Diese Grafikkarten-Limitierung sorgt in **Battlefield 4** dafür, dass sich die schnelle Intel-CPU auch mit einer flotten 3D-Platine unter Mantle nicht stark von DirectX absetzt.

Weil **Star Swarm** dagegen sehr CPU-lastig ist, profitiert hier selbst der **Core i7 4770K** in hohem Maße von Mantle, wenn er genug Grafik-Power an seiner Seite hat: 64,6 fps mit einer **R9 290X** unter Mantle statt 36,9 fps unter DirectX sprechen

eine sehr deutliche Sprache. Allerdings ist **Star Swarm** kein fertiges Spiel, diese Werte haben also weniger Aussagekraft als die Ergebnisse in **Battlefield 4**.

Auch wenn es bisher nur ein Spiel und eine Techdemo für Mantle gibt, ist der erste Auftritt von AMDs neuer Grafik-API für Radeons durchaus gelungen. Mantle beweist, dass die Prozessorleistung unter DirectX 11 weit davon entfernt ist, optimal genutzt zu werden – besonders mit etwas in die Jahre gekommenen Prozessoren sind die Leistungsgewinne teilweise beachtlich. Sollten in Zukunft genug Spiele für Mantle angepasst werden, könnte das vor allem für Spieler mit älteren CPUs ein sehr überzeugendes Kaufargument für eine AMD-Grafikkarte werden. Wenn Sie bereits eine aktuelle und schnelle CPU-Grafikkarten-Kombination besitzen, profitieren Sie dagegen weniger von Mantle.

Die Begrenzung auf aktuelle AMD-Grafikkarten stellt dabei sowohl aus Spieler- als auch aus Entwicklersicht einen eher negativen Aspekt dar. Für die Programmierer ist es dadurch weniger reizvoll, eine Mantle-Version ihres Titels zu erstellen, weil nur Besitzer einer halbwegs aktuellen Radeon-Karte davon profitieren. Für Spieler bedeutet es, dass sie beim Kauf einer Grafikkarte auf AMD-

Modelle beschränkt sind, wenn Sie die Vorteile der neuen Schnittstelle nutzen wollen. Generell ist es aber durchaus begrüßenswert, dass AMD Mantle entwickelt hat, weil die Hardware dadurch ihr Potenzial besser ausschöpfen kann. Dabei steckt Mantle momentan noch im Beta-Stadium, der Leistungsvorsprung gegenüber DirectX könnte mit zunehmender Erfahrung der Entwickler und steigender Zahl unterstützter Spiele also wachsen. Ob und wie schnell sich Mantle aber wirklich verbreitet, bleibt abzuwarten. Eventuell lässt sich Microsoft aber von Mantle inspirieren und verbessert die DirectX-Schnittstelle entscheidend – da Spiele eines der schlagkräftigsten Argumente für das Quasimonopol von Windows im PC-Bereich sind, ist das gar nicht so unwahrscheinlich. Als gering schätzen wir dagegen die Chancen ein, dass Nvidia viele Ressourcen in die Entwicklung einer eigenen API für GeForce-Karten nach dem Vorbild von Mantle stecken wird. **NR**

Ungewisse Zukunft

Der Anfang ist gemacht

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

AMD gebührt aus meiner Sicht Anerkennung für seine effiziente Mantle-Schnittstelle. Sie zeigt schon im Beta-Stadium eindrucksvoll, dass die Vormachtstellung von DirectX 11 sich nicht durch die optimale Ausnutzung der vorhandenen Hardware-Ressourcen begründet. Natürlich steckt hinter Mantle die Hoffnung, ein schlagkräftiges Kaufargument für AMD-Produkte zu erschaffen. Unabhängig davon ist es aus Spielersicht aber mehr als wünschenswert, dass die teuer bezahlte Hardware auch ihre volle Leistung bringt, anstatt von einer Schnittstelle unnötig ausgebremst zu werden. Bleibt zu hoffen, dass Microsoft Mantle zum Anlass nimmt, DirectX zu optimieren – damit wäre dann auch Besitzern von Nvidia-Grafikkarten geholfen.



coolermaster.de

www.alternate.de | www.atelco.de | www.bora-computer.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.cyberport.de
www.hardwareversand.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.urano-shop.de
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.ditech.at | www.e-tec.at



Unser Vergleichstest befüllt die Liste der besten Grafikkarten über 250 Euro diesen Monat komplett neu, im gleichen Zug haben wir auch die Wertungen der günstigeren 3D-Beschleuniger unter 250 Euro an das neue Testsystem angeglichen.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

bit.ly Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

| | Preise |
|-------------------------------------|---------------|
| Prozessor Sockel AM3+ | UPDATE |
| AMD FX 6300 Boxed | 95 € |
| Prozessorkühler | |
| Alpenföhn Sella | 20 € |
| Mainboard Sockel AM3 | UPDATE |
| MSI 970A-G43 | 55 € |
| Arbeitsspeicher | UPDATE |
| Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit | 45 € |
| Grafikkarte | UPDATE |
| MSI R9 270X Gaming 2,0 GB | 170 € |
| Soundkarte | |
| auf dem Mainboard | 0 € |
| Festplatte | |
| Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte | 50 € |
| SSD | |
| keine | 0 € |
| DVD-Brenner | |
| LG GH25-NSB0 | 20 € |
| Gehäuse | |
| Bitfenix Shinobi | 50 € |
| Netzteil | |
| beQuiet Pure Power L8 500 Watt | 55 € |
| GESAMTPREIS | 560 € |
| Schnelle SSD | +65 € |
| Crucial M500 SSD 120 GB | 65 € |
| Bessere Soundkarte | +55 € |
| Creative Soundblaster Recon 3D Bulk | 55 € |

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**

| | Preise |
|-------------------------------------|---------------|
| Prozessor Sockel 1150 | UPDATE |
| Intel Core i5 4570 Boxed | 165 € |
| Prozessorkühler | |
| Alpenföhn Sella | 20 € |
| Mainboard Sockel 1150 | |
| ASRock H87 Pro4 | 65 € |
| Arbeitsspeicher | |
| Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit | 70 € |
| Grafikkarte | |
| Palit GeForce GTX 760 Jetstream | 215 € |
| Soundkarte | |
| auf dem Mainboard | 0 € |
| Festplatte | |
| Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte | 50 € |
| SSD | NEU |
| Crucial M500 SSD 120 GByte | 65 € |
| DVD-Brenner | |
| LG GH25-NSB0 | 20 € |
| Gehäuse | |
| Sharkoon Tauron | 65 € |
| Netzteil | |
| beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt | 55 € |
| GESAMTPREIS | 790 € |
| Bessere Soundkarte | +55 € |
| Creative Soundblaster Recon 3D Bulk | 55 € |
| Blu-ray-Brenner | +80 € |
| LG BH16NS40 | 80 € |

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung **Sehr gut**

| | Preise |
|-------------------------------------|----------------|
| Prozessor Sockel 1150 | |
| Intel Xeon E3-1230 v3 | 210 € |
| Prozessorkühler | |
| Cooler Master Hyper T4 | 25 € |
| Mainboard Sockel 1150 | |
| ASRock H87 Pro4 | 65 € |
| Arbeitsspeicher | |
| Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit | 70 € |
| Grafikkarte | |
| MSI R9 280X Gaming OC 3G | 270 € |
| Soundkarte | |
| Creative Soundblaster Z | 65 € |
| Festplatte | |
| Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte | 50 € |
| SSD | UPDATE |
| Crucial M500 SSD 240 GB | 110 € |
| DVD-Brenner | |
| LG GH25-NSB0 | 20 € |
| Gehäuse | |
| Fractal Define Arc Midi R2 | 85 € |
| Netzteil | |
| beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt | 55 € |
| GESAMTPREIS | 1.040 € |
| Übertakbarer Prozessor | -10 € |
| Intel Core i5 4670K Boxed | 200 € |
| Übertakter-Mainboard | +50 € |
| ASRock Fatal1ty Z87 Killer | 115 € |

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Sapphire Radeon HD 7870 OC** **PREISTIPP**
 ►79 ►175 € ►08/12 ►bit.ly/1bhegce
 fast so schnell wie HD 7950, sehr leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 **Gainward GTX 760 Phantom**
 ►79 ►220 € ►11/13 ►bit.ly/141YVCh
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

3 **MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming**
 ►79 ►225 € ►11/13 ►bit.ly/17tcqE4
 sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

4 **Sapphire Radeon HD 7850 OC**
 ►77 ►160 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
 so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

5 **Palit GeForce GTX 760 Jetstream**
 ►77 ►220 € ►11/13 ►bit.ly/11Q0Sr0
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Zotac GeForce GTX 760 AMP!**
 ►76 ►220 € ►11/13 ►bit.ly/1atPjuj
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

7 **Asus GTX 760 DirectCU II OC**
 ►76 ►225 € ►11/13 ►bit.ly/1e6m2K7
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

8 **Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream** **UPDATE**
 ►76 ▲250 € ►online ►bit.ly/15itwQo
 schnell, sehr leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 **Sapphire HD 7790 Dual-X OC** **UPDATE**
 ►75 ▲130 € ►online ►bit.ly/11Q0Sr0
 schnell, sehr leise / Radeon HD 7790 / 1,0 GByte

10 **XFX 7870 GHz Double Dissipation** **UPDATE**
 ►75 ▲150 € ►online ►bit.ly/LWRyho
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 **Zotac GTX 780 Ti AMP!** **NEU**
 ►92 ►610 € ►03/14 ►bit.ly/1topoclc
 extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

2 **MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming** **NEU**
 ►90 ►430 € ►03/14 ►bit.ly/1gyzLQ
 extrem schnell, sehr leise / GeForce GTX 780 / 3,0 GByte

3 **Sapphire R9 290X Tri-X OC** **NEU**
 ►89 ►520 € ►03/14 ►bit.ly/1nvN91k
 extrem schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte

4 **Palit GTX 780 Ti Jetstream** **NEU**
 ►89 ►600 € ►08/12 ►bit.ly/1brlsGf
 extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

5 **Asus R9 290 DirectCU II OC** **NEU**
 ►87 ►405 € ►03/14 ►bit.ly/1gyAfgQ
 extrem schnell, leicht hörbar / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Powercolor R9 290 PCS+** **NEU**
 ►85 ►390 € ►03/14 ►bit.ly/1dKwHFa
 extrem schnell, laut / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

7 **Gigabyte R9 290X Windforce** **NEU**
 ►84 ►500 € ►03/14 ►bit.ly/M03dQD
 extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 290X / 4,0 GByte

8 **Gainward GTX 770 Phantom** **PREISTIPP**
 ►82 ►285 € ►03/14 ►bit.ly/LX0SSC
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 770 / 2,0 GByte

9 **Club 3D R9 280X Royal Queen** **NEU**
 ►80 ►280 € ►03/14 ►bit.ly/1gaTAq5
 sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

10 **XFx R9 280X DD Black Ed.** **NEU**
 ►80 ►300 € ►03/14 ►bit.ly/1IICub2
 sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

DAS PERFEKTE SYSTEM

FÜR DAS SPIELEJAHR 2014:

CK ROYAL GAMING BEAST

5 GHz AMD CrossFireX Edition



AMD FX-9590 (5 GHz Turbo)
32 GB Avexir Blitz 1.1 Gigabyte Force



2x Gigabyte R9 290X
(CrossFireX)
250 GB Samsung 840
Evo Series SSD



PC Games Hardware sagt:

"[...] wie vermutet, ist die Leistung
des königlichen Spiele-Biests über
jeden Zweifel erhaben [...]"

"[...] selbst 4K-Gaming [...]
sehr gut möglich [...]"

"[...] Dazu präsentiert sich der PC
auch optisch als Hingucker [...]"



5 von 5 Sterne, pcgameshardware.de

Caseking Outlet: **Gaußstr. 1, 10589 Berlin** eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT
► 82 ► 190 € ► 11/12 ► bit.ly/14BUt8v
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid **PREISTIPP**
► 80 ► 150 € ► 11/12 ► bit.ly/1czgyl
voll spieleauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM
► 79 ► 180 € ► 12/13 ► bit.ly/17NoAEI
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H
► 76 ► 180 € ► online ► bit.ly/14rCFKo
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H
► 74 ► 170 € ► online ► bit.ly/1cVC70
spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFT

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T **PREISTIPP**
► 95 ► 360 € ► online ► bit.ly/14rBVVJ
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T
► 95 ► 400 € ► 07/13 ► bit.ly/17B0uLW
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421
► 95 ► 500 € ► 12/13 ► bit.ly/1XI4m8
voll spieleauglich, 1920x1080, 240 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE
► 89 ► 300 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spieleauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB **UPDATE**
► 89 ► 370 € ► 12/13 ► bit.ly/1cYr6QI
voll spieleauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs



2,5 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte
► 93 ► 190 € ► 06/13 ► bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 Samsung SSD 840 Evo 750 GByte **PREISTIPP**
► 93 ► 380 € ► online ► bit.ly/186gRYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

3 OCZ Vector 256 GByte **UPDATE**
► 89 ► 270 € ► 06/13 ► bit.ly/1ex40Bk
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3

4 Corsair Neutron GTX 240 GByte
► 88 ► 195 € ► 06/13 ► bit.ly/11QWTMB
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMT LM8700-Controller

5 Adata XPG SX910 256 GByte
► 86 ► 205 € ► 06/13 ► bit.ly/15Vp5kN
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Klon-Software, Sandforce 2281

Notebooks



BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI GT70H
► 88 ► 1.600 € ► online ► bit.ly/1bhqFgw
extrem schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

2 Asus G750JW
► 84 ► 1.400 € ► online ► bit.ly/19LiHer
flotte Hardware, relativ leise in Spielen, 17,3 Zoll Full HD

3 Gigabyte P34G **NEU**
► 81 ► 1.400 € ► online ► bit.ly/1cCplyu
flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H **PREISTIPP**
► 80 ► 1.300 € ► online ► bit.ly/18wbDE4
schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware 14 **UPDATE**
► 79 ► 1.450 € ► online ► bit.ly/1kswni6
flotte Hardware, laut in Spielen, 14 Zoll (1366x768 oder 1920x1080)

Eingabegeräte



MÄUSE BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccatec Kova[+]
► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccatec Savu
► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/17bUzQi
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X
► 91 ► 40 € ► online ► bit.ly/1cj2fHr
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Darkglider
► 89 ► 25 € ► online ► bit.ly/18gaJlp
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

5 A4Tech XL-747H **PREISTIPP**
► 87 ► 25 € ► online ► bit.ly/16zq6M0
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Steelseries Sensei **UPDATE**
► 96 ► 90 € ► online ► bit.ly/16zr1v0
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G700 **UPDATE**
► 96 ► 100 € ► 11/10 ► bit.ly/11R1f6D
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 Roccatec Kone XTD **UPDATE**
► 95 ► 90 € ► online ► bit.ly/1cznwrE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO **PREISTIPP**
► 94 ► 60 € ► online ► bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7
► 94 ► 80 € ► online ► bit.ly/1cQ3FXx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände

TASTATUREN
BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
► 83 ► 45 € ► 04/10 ► bit.ly/15VC194
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccatec Arvo **UPDATE**
► 80 ► 55 € ► 03/10 ► bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2
► 68 ► 50 € ► online ► bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller **PREISTIPP**
► 66 ► 20 € ► online ► bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100
► 65 ► 50 € ► online ► bit.ly/13Ls5hL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+ **PREISTIPP**
► 92 ► 130 € ► online ► bit.ly/1bhYDge
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Roccatec Ryos MK Pro
► 91 ► 170 € ► online ► bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Razer Black Widow Ultimate
► 89 ► 130 € ► 03/12 ► bit.ly/11R4JWJ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Coolermaster CM Storm Trigger **UPDATE**
► 88 ► 120 € ► online ► bit.ly/19RR8df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Qpad MK-85 Pro Gaming
► 88 ► 140 € ► online ► bit.ly/1cjaPG3
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

Sound

SURROUND-SETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5
► 94 ► 430 € ► 05/10 ► -
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550
► 93 ► 500 € ► 03/10 ► bit.ly/14rHONy
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400
► 90 ► 400 € ► online ► -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 **PREISTIPP**
► 88 ► 250 € ► 08/09 ► -
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906
► 86 ► 250 € ► online ► bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360 **PREISTIPP**
► 92 ► 180 € ► online ► bit.ly/15VrVGr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 **UPDATE**
► 91 ► 190 € ► online ► bit.ly/14rHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300
► 91 ► 280 € ► online ► bit.ly/197JO3C
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930
► 90 ► 140 € ► 10/11 ► bit.ly/13LmxUs
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1
► 90 ► 145 € ► online ► bit.ly/16Eviju
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

GAMEPADS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless
► 89 ► 35 € ► 04/07 ► bit.ly/15TMosF
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller
► 87 ► 30 € ► 02/07 ► bit.ly/14rUZ64
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z
► 89 ► 80 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk **UPDATE**
► 84 ► 55 € ► 08/12 ► bit.ly/14rlmYK
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Fanatec F.M. CSR Wheel
► 93 ► 200 € ► 07/12 ► -
extrem präzise, knackiges Force Feedback, tolle Verarbeitung

PREISTIPP Logitech Driving Force GT
► 84 ► 130 € ► 08/10 ► bit.ly/16zvvTk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

JOYSTICKS



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4
► 86 ► 105 € ► 02/07 ► bit.ly/1bhCXp6
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X
► 73 ► 30 € ► 02/08 ► bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

LERNE VON DEN BESTEN!

Europas führende Schule für interaktive Unterhaltungsmedien – gegründet 2000.



Studentenprojekt „The Machine“
Character: Tobias Breitenbach, Environment: Christian Bittkau,
Rigging & Animation: Lisa Knolle, Lighting & Compositing: Anton Schneider

GAME DESIGN

GAME ART & ANIMATION

GAME PROGRAMMING

GAME PRODUCTION

FILM ART & ANIMATION

COMIC DESIGN

START APRIL & OKTOBER!

GAMES-ACADEMY.DE

☎ 0180 500 42 80

14 CENT AUS DEM DT. FESTNETZ



GAMES ACADEMY™

**3x GameStar XL nur
12,90 € statt ~~19,50 €~~**

**33%
sparen**



IHRE VORTEILE

- ★ versandkostenfreie Lieferung nach Hause
- ★ Sie lesen GameStar vier Tage früher als am Kiosk
- ★ exklusive Titelseite mit edlem Cover-Artwork
- ★ DVDs mit Videos ab 18 gibt's nur im Abo

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275



Call of Duty

Das Textadventure

Was wäre, wenn die Shooter-Serie als Text-Adventure erschienen wäre? Wir verraten es Ihnen. Aber sagen Sie nicht wir hätten Sie nicht gewarnt. Von Michael Graf

Du befindest dich in einem Schlauchlevel. Ein Weg führt nach Norden.

>UMSEHEN

Über dir explodieren 27 Kampfhubschrauber quer durch den Himmel. Du bist beeindruckt. Ein Weg führt nach Norden.

>GEHE NACH SÜDEN

Eine brusthohe Mauer versperrt den Weg. Ein Weg führt nach Norden.

>SPRINGE ÜBER MAUER

Du bist ein durchtrainierter Elitesoldat und versuchst, über die Mauer zu springen. Du schaffst es nicht. Haben wir schon erwähnt, dass ein Weg nach Norden führt?

>BENUTZE RAKETENWERFER MIT MAUER

Du holst den Raketenwerfer aus deinem Rucksack, fragst dich, wie er da überhaupt reinpasst und steckst ihn gleich wieder weg. Wir sind ja nicht in Battlefield! In dir dämmert die Erkenntnis, dass es eine gute Idee sein könnte, dem Weg nach Norden zu folgen.

>GEHE NACH OSTEN

Die brennenden Trümmer des weißen Hauses versperren den Weg. Im Norden hingegen freie Bahn!

>TRÜMMER ANSEHEN

Aus den brennenden Überresten ragt die zerfetzte japanische Flagge. Das sollen diese finnischen Freischärler büßen!

>GEHE NACH WESTEN

Du machst einen Schritt, da explodiert irgendwo westlich von dir eine Atombombe. Ja, eine Atombombe. Da geht es nicht weiter. Ein Weg. Norden. Kapiert?

>GEHE NACH NORDEN

Hat der Herr Professor also endlich verstanden, was »Schlauchlevel« heißt? Du gehst nach Norden. 20 Feinde springen aus einem Gebüsch.

>BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Du erschießt die Feinde, 20 weitere Feinde springen aus dem Gebüsch.

>BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Du erschießt die Feinde, 20 weitere Feinde springen aus dem Gebüsch.

>BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Du erschießt die Feinde. 20 weitere Feinde springen aus dem Gebüsch.

>WAS SOLL DER MIST?

Alter, so ist das eben im Krieg. Da springen 20 Typen aus dem Gebüsch und du erschießt sie und dann springen noch mal 20 Typen aus dem Gebüsch und du erschießt die auch. Und. So. weiter. Alles klar?

>OKAY, OKAY. BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Du warst zu langsam. Die Feinde treffen dich für 467 Schadenspunkte. Du bist tot.

Lade Speicherpunkt.

Du befindest dich in einem Schlauchlevel. Ein Weg führt nach Norden.

>BENUTZE SCAR-H MIT MIR SELBST

Du folgst irgendeinem Typen durch überwucherte Ruinen. Du weißt nicht genau, wer oder wo ihr seid, aber das interessiert sowieso niemanden. Dein Hund ist mit dabei. Er heißt Riley.

>NICHT FOLGEN

Nicht folgen? Nicht folgen?? Junge, jetzt sperr mal die Segelohren auf: wir sind im Krieg! Und was macht man im Krieg? Irgendjemandem hinterher laufen, das macht man im Krieg!

>NICHT FOLGEN

Du bist tot.>

>WARUM?

Wer weiß das schon? Vielleicht bist du ja in eine Mine getreten? In einen offenen Kanalschacht gestürzt? Von einem fernege-

steuerten Hund zerfleischt worden? Das sind die Dinge, die einem passieren, wenn man nicht folgt!

Lade Speicherpunkt.

Du folgst irgendeinem Typen durch überwucherte Ruinen. Du weißt nicht genau, wer oder wo ihr seid, aber das interessiert sowieso niemanden. Dein Hund ist mit dabei. Er heißt Riley.

>RILEY ANSEHEN

Riley trägt so einen total futuristischen Fernsteuerungs-Harnisch und ist der schönste Hund, den du je gesehen hast. An seinem Fell haben 367 chinesische Programmierer jahrelang gearbeitet. Nur 17 haben überlebt.

>ICH HABE WENIGER ALS 6 GIGABYTE RAM

Riley ist brauner Texturmatsch, der bellt.

>DEM TYPEN FOLGEN

Ihr betretet eine Lichtung. Vor euch liegt eine Wiese mit hohem Gras und mehr Feinden, als du zählen kannst. Es sind drei.

>DEM TYPEN FOLGEN

Sorry, Kumpel, so läuft das hier nicht. Gefolgt wird nur, so lange nichts passiert. Vor euch sind Feinde. Fein-de!

>BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Das geht nicht. Du musst heimlich vorgehen.

>WARUM? ES SIND NUR DREI FEINDE!

Ja, aber da könnten ja noch mehr im Gebüsch hocken! Hast du denn gar nichts gelernt?

>LEISE SEUFZEN

Du seufzt leise.

>BENUTZE SCAR-H MIT SCHALLDÄMPFER

Okay, du könntest die Feinde natürlich mit einem Schalldämpfer ausschalten. Das wäre logisch. Aber wäre es nicht viel cooler, Riley fernzusteuern? Das wäre cool, oder?

>NEIN

Doch, das wäre cool, und du weißt es auch. Du ziehst so eine Art iPad aus der Tasche, auf dem die Riley-App läuft.

>RILEY-APP?

Tu's für die toten chinesischen Programmierer, okay? Du siehst auf dem iPad, was Riley sieht, und schleichst mit ihm durch das hohe Gras. Da drüben steht ein Feind. Soll Riley den Feind ausschalten?

>FEIND AUSSCHALTEN

Na also, geht doch! Riley springt dem Feind an die Gurgel und ringt ihn zu Boden. Ein anderer Feind, der fünf Meter entfernt steht, sieht und hört nichts.

>MIT SCHALLDÄMPFER WÄRE DAS EINFACHER...

Hör mal, wir haben den verdammten Hund angekündigt und jetzt müssen wir auch irgendwas mit ihm machen, klar? Schleich weiter.

Du befindest dich unter Wasser und tauchst irgendeinem Typen hinterher. Um dich herum schwimmen Fische.

>NICHT FOLGEN

Junge, die Diskussion hatten wir schon. Du folgst und um dich herum schwimmen Fische.

>FISCHE ANSEHEN

Es sind die klügsten Fische der Spielegeschichte. Diese Fische sind so klug, dass sie nur in ein Netz gehen: das Internet! Diese Fische sind so klug, dass sie nicht in der Mensa serviert werden – sie treten Mensa bei! Diese Fische sind so klug, dass sie die Vorlage waren für Ocean's Eleven! Diese Fische sind so klug, dass eine Dose ihres Kaviars einen höheren IQ hat als die versammelte Führungsetage von Electronic Arts. Diese Fische sind so klug, dass ein Doktorfisch neben ihnen aussieht wie ein Fisch...

>HALLO?

... dass ein Doktorfisch neben ihnen aussieht wie ein Fisch, der in der zweiten der

Grundschule geflogen ist, so klug sind diese Fische! Und das ist ein Verdienst der revolutionären Fisch-KI(TM).

>BENUTZE HARPUNE MIT FISCHEN

Sag mal! Willst du, dass die chinesischen Programmierer weinen? Willst du das?

>BENUTZE HARPUNE MIT TAUCHER, DEM ICH FOLGE

Ein Atom-U-Boot fällt dir auf den Kopf und trifft dich für 40.000 Schadenspunkte. Du bist tot

Du siehst eine Zwischensequenz. Zu vorbeirauschenden Satellitenbildern erzählt dir irgendeine Stimme (Ist es deine eigene? Du weißt es nicht.), dass die Slowakei soeben Thailand den Krieg erklärt hat. Das aber nur nebenbei. Dein nächster Einsatz führt dich als kanadischen Schläferagenten nach Russland, in dem neo-kommunistischen Tadschiken einen Staatsstreich gegen das chinesisch-französische Besatzungsregime planen. Die US-Armee steht wie immer zwischen den Fronten und muss einen ihrer eigenen Flugzeugträger versenken, um die anrückende österreichische Interventionsflotte zu stoppen, bevor sie Ziele für indische Interkontinentalraketen auskundschaften kann. Alles verstanden? Dann beantworte folgende Kontrollfrage: Wer ist dein Feind?

>RILEY?

Richtig, der Hund kam dir von Anfang an verdächtig vor. Sein Verrat wird aber erst ganz am Ende des Spiels enthüllt. Oh, hoppla

Du hast es geschafft. Nach zweieinhalb Stunden bist du im letzten Level der Kampagne angekommen, die damit immerhin zwei Stunden und 29 Minuten länger war als die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne eines amerikanischen Teenagers. Wie fühlst du dich?

>NICHT SO GUT

Falsch, du fühlst dich super und bist total glücklich, dafür 50 Öcken abgedrückt zu haben. Und zum Abschluss gibt es etwas ganz Besonderes: einen Schlauchlevel, in dem du auf irgendwen schießt.

>WAS IST DARAN BESONDERS?

Er spielt in einer anderen Stadt.

>STADT ANSEHEN

Na ja, eine Stadt halt. Es gibt kleine und große Häuser, Parks und Bürgersteige, explodierende Hubschrauber, ganz normal, aber mit total schicken Texturen, so richtig Next-Gen-mäßig, wenn man Next-Gen eher aus so einem coolen Oldschool-Retro-Blickwinkel sieht. Da drüben sind Feinde.

>BENUTZE SCAR-H MIT FEINDEN

Du schießt auf die Feinde, aber sie gehen in Deckung. Ja, das können die! Also hör endlich mal auf, an der KI rumzumaulen. Eine Kugel trifft dich für 40 Schadenspunkte.

>IN DECKUNG GEHEN

Du duckst dich hinter einen Hot-Dog-Stand. Deine Schusswunden schließen sich. Du bist geheilt.

>WARUM?

Was heißt hier warum? Das ist eben so. Ist es vielleicht logischer, sich einfach eine Bandage drumzubinden wie in dem blöden Far Cry 3? Neben dir fällt eine feindliche Granate zu Boden. Du siehst den warnhinweis genau eine Millisekunde lang. Was tust du?

>PANISCH HIN UND HER LAUFEN, UM DIE GRANATE ZU FINDEN UND ZURÜCKZUWERFEN

Du läufst panisch hin und her, findest die Granate aber nicht. Sie explodiert gleich. PANISCH HIN UND HER LAUFEN, UM DIE GRANATE ZU FINDEN UND ZURÜCKZUWERFEN

>ZURÜCKWERFEN

Die Granate explodiert. Du bist tot.

Die GameStar-Ausgabe 04/2014 erscheint am 26.3.2014



1 Titanfall **Test** Wir bekriegen uns mit Titans und Bodensoldaten und prüfen, ob der Multiplayer-Shooter wirklich das Zeug zum neuen Genre-König hat.

2 South Park: Der Stab der Wahrheit **Test** Spezialfähigkeiten? Feuerfanz und Diabetes! Die Gags sitzen, doch was taugt das Spiel hinter dem Humor?

3 Dragon Age: Inquisition **Preview** Teil drei will die Stärken der Vorgänger in sich vereinen. Wir besuchen die Entwickler und überzeugen uns selbst.

4 GTX 750 Ti gegen R7 250X **Hardware** Wie schlägt sich Nvidias neue Maxwell-Architektur in Form der GeForce GTX 750 Ti gegen die Radeon-Konkurrenz?

IMPRESSUM

Vergab

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung André Horn

Associate Producer Frank Maier, Ralf Sattelberger

Chefredakteur Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Chefredaktion Michael Graf, Daniel Visarius, René Heuser

Redaktion Jochen Gebauer (ltd.), Florian Heider, Stefanie Klapetek, Florian Klein, Heiko Klinge, Jan Purucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Velin, Thomas Wittulski, Dmitry Halley, Lorenzo Huskamp, Lucas Manhardt, Christopher Reimers, Musa Altun

Online René Heuser (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, André Peschke, Christian Schneider, Stefan Köhler, Lukas Kohmann

Director Mobile Content & Applications Markus Schwerdtel

Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Anton Weigert, Julia Klump

Layout und Design Sigurn Rüß (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner

Redaktionsassistent Isa Stamp

Lektorat Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Rüdiger Steidle, Jürgen Stöffel, Uwe Miethe, Maurice Weber

Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsaufgabe

MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörlinger (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Olschlager (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,

IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33XXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand

München

84.554.836 Page Impressions, 17.112.159 Visits

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



www.gamepro.de



www.makinggames.de



www.sims-magazin.de



www.computerwoche.de



www.techchannel.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



www.macwelt.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



MY
GUN

MY
CHOICE

MY
GAME

AION[®]

FREE-TO-PLAY

JETZT KOSTENLOS
MITSPIELEN!

play.aion.gameforge.com/gamestar



AION[®] IS A REGISTERED TRADEMARK OF NCSoft CORPORATION. COPYRIGHT © NCSoft CORPORATION.
GAMEFORGE 4D GMBH WAS GRANTED BY NCSoft CORPORATION THE RIGHT TO PUBLISH, DISTRIBUTE AND TRANSMIT AION[®] IN EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI



Castlevania

Lords of Shadow

BLOOD IS FAMILY | BLOOD IS POWER
BLOOD IS EVERYTHING



27.02.14



CASTLEVANIA-LORDSOFSHADOW.COM

PC DVD ROM



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

MERCURYSTEAM