



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

SEPTEMBER 09/2014

Exklusive Abo-Edition 5,50 EURO | 6,50 EURO (XL-Version)



WITCHER[®]



Doch keine zusammenhängende Spielwelt?

Wie Open World das Rollenspiel tatsächlich ist

SPIELE KOSTENLOS BIS LEVEL 20



A REALM REBORN™

FINAL FANTASY® XIV ONLINE

JETZT GRATIS HERUNTERLADEN:

WWW.FFXIV-FREETRIAL.COM



/FINALFANTASYXIV



@FF_XIV_DE

WWW.FINALFANTASYXIV.COM



© 2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. A REALM REBORN is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

SQUARE ENIX®

Editorial

Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.



Jochen Gebauer,
Chefredakteur

Köln, am 14. August 2014, kurz vor zehn Uhr morgens: Vor den Messehallen bilden sich lange Schlangen, eine erwartungsvolle Spannung liegt in der Luft. Es ist der erste Publikumstag der diesjährigen Gamescom, und obwohl ich die Szene lediglich beobachte, kann ich die Begeisterung förmlich spüren. Endlich öffnen sich die Türen, ein Tosen geht durch die Menge, es wird gejubelt, gelacht, ein Vater

klatscht seinen Sohn ab, sie strahlen über beide Ohren. Als Fachbesucher mit Presseticket muss ich nicht in der Schlange stehen, aber wissen Sie was? In diesem Moment würde ich gerne.

Es ist ein eigentümlicher Spagat, in dem man sich als Spielejournalist wiederfindet. Man möchte die eigene Begeisterung für das Medium transportieren, aber man trägt gleichzeitig eine journalistische Verantwortung, die PR-Abteilungen der Spielehersteller haben sich – wie Christian Schmidt in seinem Gastbeitrag in der vergangenen Ausgabe richtig anmerkt – längst zu professionellen Manipulatoren entwickelt.

Nirgendwo wird dieses Dilemma deutlicher als bei den alljährlichen Pressekonferenzen im Rahmen der beiden großen Messen. Sony, Microsoft, EA und Co. zeigen neue Spiele, und die geladenen Journalisten – angestachelt von geschickt platzierten Claqueuren – johlen, stampfen, kreischen, klatschen. Mir war das noch nie geheuer, ich meide solche Pressekonferenzen deshalb. Stellen Sie sich vor: Joachim Löw gibt die Aufstellung für das WM-Finale gegen Argentinien bekannt, und die versammelte Sportpresse bricht in Jubel aus. Stellen Sie sich vor: Die Bundeskanzlerin erläutert ihre Pläne zur Rentenreform, und die versammelte Hauptstadtresse jöhlt vor Begeisterung.



Dimitry Halley

GameStar bekommt Verstärkung

Seit dem 01. August verstärkt Dimitry Halley das GameStar-Team als Trainee. Zuvor hat Dimitry audiovisuelles Publizieren* in Mainz studiert, seine Bachelorarbeit über Assassin's Creed geschrieben und bei einem GameStar-Redaktionspraktikum erste journalistische Erfahrung gesammelt. Auf seinem privaten Rechner laufen Action-Adventures, Taktik-Shooter und Rollenspiele, auch klassische Adventures spielt er gerne. Ideale Voraussetzungen also, um mit einer großen Preview zu Pillars of Eternity den Trainee-Einstand zu feiern. Das Ergebnis lesen Sie ab Seite 32. Herzlich willkommen im Team, Dimi!

* Wenn Sie auch nicht wissen, was man da eigentlich macht, dann schreiben Sie Dimitry doch einfach eine Mail: dimitry@gamestar.de

Köln, am 15. August 2014: Es ist der zweite Messtags, und ich sitze bei Haemimont Games, um mir Victor Vran anzuschauen, ein Action-Rollenspiel. Viel erwarte ich nicht von diesem Termin, aber ich freue mich trotzdem darauf, der Produzent ist ein alter Freund von mir, wir haben uns seit Jahren nicht gesehen. Nach einer kurzen Präsentation schiebt er Maus und Tastatur über den Tisch

und fragt: »Willst du auch mal?« Natürlich will ich – und stelle verblüfft fest, dass dieses Victor Vran so viel Spaß macht, dass wir unbedingt einen Platz in unserer Gamescom-Strecke dafür finden müssen.

Am Abend treffe ich ihn wieder, wir trinken ein Bier zusammen. Als ich ihm sage, wie erstaunt ich war, dass er mich einfach drauflosspielen ließ – üblich ist das leider längst nicht mehr, es passt wohl nicht in die sorgfältig ausgetüftelten PR- und Marketingpläne – wirkt er baff. Er habe das Spiel in den letzten beiden Tagen etlichen Journalisten aus Europa und den USA gezeigt, erzählt er, aber keiner von ihnen, nicht einer, habe selbst spielen wollen. Ein anderer Entwickler der Tischrunde schaltet sich ein, berichtet das Gleiche.

Jetzt bin ich baff. Als Journalisten haben wir die einmalige Gelegenheit, neue Spiele zu entdecken, auszuprobieren, müssen nicht stundenlang in einer Schlange stehen – und dann ergreifen wir sie nicht, auch wenn es sich »nur« um ein Action-Rollenspiel aus Bulgarien handelt? Stattdessen sitzen wir in Pressekonferenzen, klatschen, johlen und stampfen über Trailer und Gameplay-Schnipsel? Nein, geheuer ist mir

das nicht, denn Trailer und Gameplay-Schnipsel sagen über die Qualität eines Spiels nicht das Geringste aus. Dazu muss man es spielen. Oder wenigstens eine ausführliche Demo sehen und mit den Entwicklern sprechen.

Deshalb klatsche ich nicht. Deshalb spiele ich lieber.

Jochen Gebauer



Szene aus der EA-Pressekonferenz in Köln: Trailer und Gameplay-Schnipsen werden teils frenetisch beklatscht.



Das Action-Rollenspiel Victor Vran macht erstaunlich viel Spaß. Aber um das herauszufinden, muss man es natürlich spielen.

Inhalt

The Witcher 3

20 Die Spielwelt von The Witcher 3 dürfte selbst Skyrim wie ein Terrarium aussehen lassen. Sie wird aber in mehrere Abschnitte unterteilt sein, wie unsere Titelstory verrät.

Gamescom 2014

40 Alle Spiele, alle Neuankündigungen und alle Kuriositäten der Gamescom 2014.

Die Siedler 8

52 Onlinezwang für arme Siedler: ein kritischer Blick auf den neuen Serienteil.

Titelstory

20 The Witcher 3

Aktuell

6 Crytek zunächst gerettet
6 Ryse: Son of Rome
7 World of Tanks: Patch 9.2 ist da
7 Fiese Falle von Codemasters
8 Heimlicher Start der Source Engine 2?
8 Wiedergeburt von Sierra
8 Hard West
8 Musik und Filme bald über Steam?
10 Neue Spielregeln bei Twitch
10 Aus SSI wird TSI
10 Unreal Tournament
12 Die Wahrheit über Areal

Previews

28 Dragon Age: Inquisition
32 Pillars of Eternity
36 Mass Effect 4
38 Termin-Update
40 Far Cry 4
41 Star Citizen
41 Assassin's Creed: Unity
41 Aquanox 3
41 Spellforce 3

Previews

42 Shadow Realms
42 Rise of the Tomb Raider
42 DayZ
42 Rollercoaster Tycoon: World
44 Call of Duty: Advanced Warfare
44 Dead Island 2
44 Evolve
44 Blackguards 2
45 The Devil's Men
45 Tom Clancy's The Division
45 Battlefield: Hardline
46 Civilization: Beyond Earth
46 Victor Vran
46 Alien: Isolation
47 Dying Light
47 Die Sims 4
47 Overkill's The Walking Dead
47 World of Warships
48 Act of Aggression
48 Grand Ages: Medieval
48 Ori and the Blind Forest
49 The Evil Within
49 Batman: Arkham Knight
49 Mittel Erde: Mordors Schatten
50 Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
50 Silent Hills
52 Die Siedler: Königreiche von Anteria
55 Kommentar: Mein Konto bleibt offline
56 Might & Magic: Heroes 7



Risen 3

68 Endlich wieder Gothic-Feeling? Der finale Test mit Wertung.



Die Wahrheit über Areal

12 Eine unglaubliche Räuberpistole rund um den vermeintlichen Stalker-Nachfolger.



Spiele mit dem Notebook

112 Notebooks sind ein Segen, wenn man mit seinem Rechner mobil bleiben will. Aber was taugen die tragbaren Kisten als Spielmaschinen?



Sacred 3

66 Das ist kein Sacred. Überhaupt kein Sacred. Aber eben auch kein schlechtes Spiel.

Tests

- 62** Das Team
- 64** Hitlisten / So testen wir
- 66** Sacred 3
- 68** Risen 3: Titan Lords
- 79** Firefall
- 82** King's Bounty: Dark Side
- 84** Wayward Manor
- 86** OlliOlli
- 88** Halfway
- 90** **Early Access**
- 90** Running with Rifles
- 91** Ultimate General: Gettysburg
- 92** Project Zomboid
- 94** Darkwood
- 94** Action Henk

Magazin

- 96** Leserbrief
- 100** Sid Meier: Der Spiele-Professor
- 108** Hall of Fame: Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Rubriken

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

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 112** Spielen auf dem Notebook
- TEST DES MONATS**
- 122** Samsung SSD 850 Pro
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Act of Aggression.....	Preview	48	Metal Gear Solid 5:.....	Preview	50
Action Henk.....	Early Access	94	Might & Magic: Heroes 7.....	Preview	56
Alien: Isolation.....	Preview	46	Mittelerde: Mordors Schatten.....	Preview	49
Aquanox 3.....	Preview	41	OlliOlli.....	Test	86
Areal.....	Report	12	Ori and the Blind Forest.....	Preview	48
Assassin's Creed: Unity.....	Preview	41	Overkill's The Walking Dead.....	Preview	47
Batman: Arkham Knight.....	Preview	49	Pillars of Eternity.....	Preview	32
Battlefield: Hardline.....	Preview	45	Project Zomboid.....	Early Access	92
Blackguards 2.....	Preview	44	Rise of the Tomb Raider.....	Preview	42
Call of Duty: Advanced Warfare.....	Preview	44	Risen 3: Titan Lords.....	Test	68
Civilization: Beyond Earth.....	Preview	46	Rollercoaster Tycoon: World.....	Preview	42
Darkwood.....	Early Access	94	Running with Rifles.....	Early Access	90
DayZ.....	Preview	42	Ryse: Son of Rome.....	News	6
Dead Island 2.....	Preview	44	Sacred 3.....	Test	66
Die Siedler:.....			Shadow Realms.....	Preview	42
Königreiche von Anteria.....	Preview	52	Silent Hills.....	Preview	50
Die Sims 4.....	Preview	47	Spellforce 3.....	Preview	41
Dragon Age: Inquisition.....	Preview	28	Star Citizen.....	Preview	41
Dying Light.....	Preview	47	The Devil's Men.....	Preview	45
Evolve.....	Preview	44	The Evil Within.....	Preview	49
Far Cry 4.....	Preview	40	The Witcher 3: Wild Hunt.....	Preview	20
Firefall.....	Test	79	Tom Clancy's The Division.....	Preview	45
Grand Ages: Medieval.....	Preview	48	Unreal Tournament.....	News	10
Halfway.....	Test	88	Ultimate General: Gettysburg.....	Early Access	91
Hard West.....	News	8	Victor Vran.....	Preview	46
Jedi Knight 2: Jedi Outcast.....	Hall of Fame...	108	Wayward Manor.....	Test	84
King's Bounty: Dark Side.....	Test	82	World of Tanks.....	News	7
Mass Effect 4.....	Preview	36	World of Warships.....	Preview	47

Spiele & Szene

News

Crytek zunächst gerettet

Nachdem wir in den vergangenen zwei Ausgaben über Finanzprobleme beim Frankfurter Entwickler Crytek berichteten, scheint die Krise inzwischen überwunden zu sein. Allerdings musste das Unternehmen dabei einige Federn lassen. Zunächst dementierte Crytek in einer Stellungnahme, dass man sich in finanziellen Schwierigkeiten befände, doch kurze Zeit später trennte sich das Unternehmen von den Rechten an Homefront: The Revolution, das bei Crytek UK in Nottingham entwickelt wurde. Koch sicherte sich die Lizenz und scheint viele Entwickler in ein neu gegründetes Studio im gleichen Ort zu übernehmen. Ob es eine Zukunft für Crytek UK gibt, ist derzeit noch ungewiss. Immerhin wurden inzwischen die dort ausstehenden Gehälter gezahlt und Crytek selbst soll dank der Finanzspritze eines anonymen Investors aktuell nicht mehr vor dem Bankrott stehen.

Allerdings schlägt Crytek nun einen deutlichen Sparkurs ein und schrumpft etwa Crytek USA deutlich ein. Zukünftig soll das texanische Studio lediglich Support für Lizenznehmer der Cry Engine 3 bieten. Die dort begonnenen Arbeiten am Free2Play-Shooter Hunt: Horrors of the Gilded Age sollen in Frankfurt fortgesetzt werden.

Im Interview mit der Webseite Eurogamer erklärt Crytek-Gründer Cevat Yerli, was die Lage in den letzten Monaten so verzwickelt gemacht habe: »Die Umstellung unseres Kerngeschäfts auf das Free2Play-Modell und Spiele als Service hat eine ganz andere Kapitaldecke erfordert, zusätzliche Spezialisten und andere Arten von Kosten- und Einnahmeprognosen. All das zehrte zeitweilig an unseren Kapitalreserven, was wir jedoch überstanden haben.« **SST**



Hunt wird in Frankfurt fertiggestellt. Zuvor arbeitete Crytek US daran.



Künftig setzt Crytek auf Free2Play-Spiele, etwa das MOBA Arena auf Fate.

Ryse Son of Rome

Entwickler: Crytek Publisher: Deep Silver Termin: 4. Quartal 2014

Mit einem Atemzug sagt Crytek klassischen Vollpreisspielen Lebewohl, mit dem nächsten kündigen sie ein Vollpreisspiel an. Mit Ryse kommt Ende des Jahres der PC-Port eines bislang Xbox-One-exklusiven Actionspiels inklusiver aller DLC-Inhalte in den Handel. Im Spiel steuern wir den römischen General Marius Titus bei seinem blutigen Handwerk. Crytek-typisch ist Ryse grafisch äußerst spektakulär inszeniert. Auf den Optiktrumpf setzen die Entwickler auch bei der Portierung. Auf der Gamescom spielten wir Ryse in der 4K-Auflösung, was trotz einiger Ruckler fabelhaft aussah und sich auch mit Maus und Tastatur gut steuerte. Etwas Feinschliff bei Grafikoptimierung und Kamerasteuerung ist aber noch nötig. Spielerisch geht es flott und brutal, aber auch recht seicht zur Sache. Deshalb vergab unser Schwes-
termagazin GamePro nur 68 Punkte für die Xbox-Version. **SST**



Insbesondere mit den detaillierten Charaktermodellen beeindruckte Ryse beim Erscheinen für Xbox One im November 2013.



Hier der vom Patch betroffene »Waffenträger auf E-100« in Aktion. Die verwundbare Stelle dieses (besonders mit der 12,8er-Pak) beliebten Jägers ist der Turm.

World of Tanks Patch 9.2 ist da

In World of Tanks brechen mit Patch 9.2 schwere Zeiten für Panzerjäger an, denn die populären Scharfschützen-Tanks müssen jetzt auf ihre beliebtesten Hinterhaltstellungen und Schusspositionen verzichten. Der Grund dafür sind teils radikale Umbauten an besonders beliebten »Camper-Karten«, wo günstige Scharfschützen-Verstecke wie besonders dichtes Buschwerk nun entfernt wurden. Diese Maßnahmen wurden nötig, da vor allem auf Karten wie »El Halluf« oder »Komarin« regelrechte »Todeszonen« entstanden waren, in denen jeder halbwegs wagemutige Panzer in Windeseile von gut versteckten Panzerjägern in Stücke geschossen wurde. Aktivität wurde also bitter bestraft, durch die Änderungen sollen die Gefechte wieder dynamischer und abwechslungsreicher werden. Zudem wird nun wieder im »Heiligen Tal« gekämpft, dieses asiatische Kampfgebiet ist nach einer gründlichen Überarbeitung wieder zugänglich.

Außerdem bringt Patch 9.2 die brandneuen Clan-Festungen. Clans mit mindestens 20 Mitgliedern können jetzt eine eigene Heimatbasis aufbauen. Diese besteht aus diversen Gebäuden, die unserem Clan Boni auf die Gefechtsbelohnungen geben. Weiterhin bietet das neue Update noch die sanfte Überarbeitung der Fähigkeiten einiger Panzer sowie was fürs Auge: Vier weitere Panzer – IS, SU-100,



Promotion

GameStar Black Edition WORLD OF TANKS Die Panzer-Bibel

168 Seiten dick!

Auf 100 Seiten **ALLE 323 Panzer getestet!** Profitaktiken für alle Maps! Inklusive aller Änderungen durch den gerade erschienenen Patch 9.2!

+ **Bonus- und Invite-Codes** für bis zu 1.000 Gold, eine Woche Premium-Spielzeit und ein Gratis-Premium-Panzer im Gesamtwert von über 11 Euro!

+ **Exklusives Riesen-Poster** mit Tech-Trees und WoT-Artwork

Ab sofort am Kiosk oder hier GameStar.de/WoT direkt bestellen.

StuG III Ausf. G und Churchill I – wurden durch hochauflösende HD-Modelle ersetzt. Darüber hinaus hat die beliebte Karte »Prokhorovka« jetzt einen neuen, vom Krieg verheerten Look spendiert bekommen. Zu guter Letzt gibt's mit dem umfangreichen Update 9.2 eine Reihe neuer Medaillen und Errungenschaften, die wir im Gefecht erringen können. Beispielsweise dürfen wir uns mit der Auszeichnung »Brachiale Gewalt« schmücken, wenn wir zehn gegnerische Panzer durch Rammen zerstören. **MT**

Fiese Falle von Codemasters

Entwickler: Codemasters Digital Publisher: Codemasters Termin: 31.7.2014

Mit Rennspielen von Codemasters kann man nicht viel falsch machen. Alle, die so dachten und sich jüngst die neue PC-Version von Colin McRae Rally kauften, wissen es nun besser. Die sorgfältig formulierte Spielbeschreibung auf Steam verschwieg, dass es sich dabei um den Port eines mittelmäßigen Mobile-Games handelte und suggerierte stattdessen, dass das Spiel auf dem Klassiker Colin McRae Rally 2.0 basiere und eine speziell für den PC aufpolierte Version darstelle. Nun setzt die Rallygurke für Smartphones tatsächlich lose auf dem hochgelobten Rennspielklassiker auf, direkt gelogen hat Codemasters also nicht. Der Ärger im Netz ließ aber nicht lange auf sich warten. Inzwischen ist die Beschreibung korrekt formuliert, Codemasters entschuldigte sich und enttäuschte Käufer erhielten ihr Geld zurück. Nur der Vertrauensbruch, der dürfte so schnell nicht vergessen sein. **SST**



Auf den ersten Blick könnte man den Titel tatsächlich für ein HD-Remake des Rennspielklassikers von 2000 halten.

Gewinner der Verlosung in Heft 07/2014

M. Alt, Ottobereun • M. Braun, Lug • E. Jessen, Brunsbüttel • U. K. Karzell, Mönchengladbach • F. Meyer, Kiel

Gewinner der Abo-Verlosung 09/2014

A. Falkenburg, Klausen • E. Hüttel, München • F. Klein, Homburg • H. Lenz, Rostock • F. Ziburske, Rheinbach

Heimlicher Start der Source Engine 2?

Valve hat eine neue Version ihrer Entwicklerwerkzeuge für Dota 2 veröffentlicht. Das akkeub wäre wohl nur für Leute interessant, die ihre Kinder Earthshaker oder Pudge nennen, doch findige Programmierer haben in den Tools Hinweise dafür gefunden, dass Valve damit den Start der Source Engine 2 vorbereitet oder gar bereits angeschoben hat. Darauf deuten nicht nur neue Dateiformate hin, sondern auch die gestiegenen Hardwareanforderungen der Werkzeuge. Zwar können Modder die neue Engine, deren Existenz Gabe Newell bereits 2012 bestätigte, noch nicht nutzen, doch die Tage der ersten Source Engine scheinen langsam gezählt. Das betagte Grafikgerüst war seit dem Release von Half Life 2 im Jahr 2004 im Einsatz und wurde zuletzt unter anderem im Mehrspieler-Shooter Titanfall verwendet. Die neuen Entwicklungen heizen die Gerüchteküche um eine angebliche Entwicklung von Half Life 3 und Left for Dead 3 erneut an, Valve hält sich jedoch weiterhin bedeckt. **JO**



Noch sieht in Valves MOBA-Dauerbrenner Dota 2 alles aus wie immer, im Hintergrund scheint jedoch neue Technik zu arbeiten.

Wiedergeburt von Sierra

Die Adventure-Schmiede Sierra ist zurück! Oder zumindest deren Name. Den hat sich Activision gesichert, um unter diesem Label allerlei Indiespiele zu vertreiben. Erste Ankündigungen gibt es bereits. So wird das neue Sierra das Ballerspiel Geometry Wars 3 für Xbox und für PC ein neues King's Quest veröffentlichten. Letzteres wird von The Odd Gentlemen entwickelt, die das schräge Knobel-Hüpfspiel The Misadventures of P.B. Winterbottom und das gurkige Wayward Manor (Seite 84) verzapft haben. King's Quest soll eine Neuerfindung der Serie sein, gleichzeitig aber den Adventure-Wurzeln treu bleiben. Na hoffentlich gelingt das. **SST**

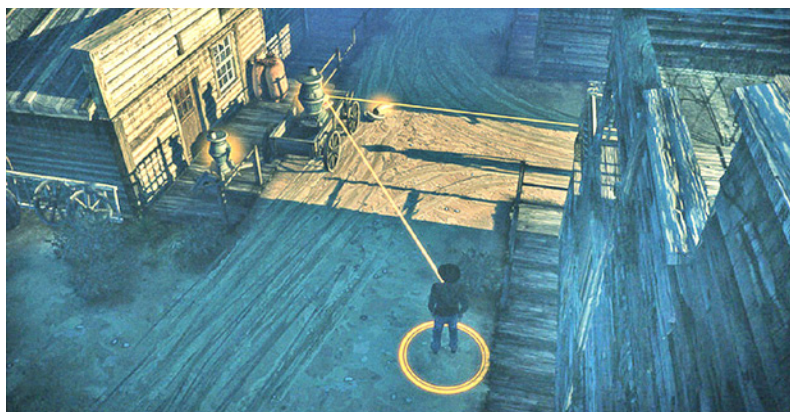


Der Berg Half Dome, hier in einem Activision-Teaser zu sehen, wird wie gehabt das Sierra-Logo zieren.

Hard West

Entwickler: Creative Forge Publisher: PlayWay Termin: 2015

Rundenbasierte Kämpfe wie bei X-Com, eine Weltkarte wie bei den Heroes-Spielen und das alles als Western: Die Spielidee des Indiestudios Creative Forge, das sich vor allem aus Ex-Techland-Mitarbeitern zusammensetzt, strotzt vor coolen Ideen. So können die Revolverhelden in Hard West auch gezielte Abprallschüsse versuchen. Außerdem spielt die Sonne eine wichtige Rolle. Sie kann Schützen blenden und ihre Treffsicherheit verringern. Oder wir erkennen Gegner anhand der Schatten, die sie bei tief stehender Sonne werfen. Dazu gibt es interessante Kampfmanöver. So können wir Gegner mit vorgehaltener Waffe bedrohen oder ihnen Goldmünzen zuwerfen, um sie zu bestechen. Die Designideen der Macher klingen clever, der Produktionsplan wirkt glaubwürdig und die Kickstarter-Kampagne läuft prima. Das sind gute Gründe, das Wildwest-Taktikspiel im Fadenkreuz zu behalten. **SST**



Dank manueller Zielfunktion können wir einen Abpraller versuchen, um den Typen hinter der Ecke zu erwischen, der hier von seinem Schatten verraten wird.

Musik und Filme bald über Steam?

Die Betreiber der Internetseite SteamDB fanden Hinweise darauf, dass Valves Online-Vertriebsplattform Steam bald auch Serien, Filme und Musik anbieten könnte. Nach dem letzten Update tauchten im Quellcode die Einträge »film«, »tvseries« und »music« auf. Bislang können lediglich einige Dokumentationen über die Spielebranche und einzelne Soundtracks heruntergeladen werden. Die Erweiterung des Sortiments wäre ein weiterer Schritt, um Steam zur umfassenden Multimediaplattform zu entwickeln. Mit den Steam Machines, dem Stream Controller, Streamingfunktionen und dem speziellen SteamOS versucht Valve vermehrt, seine Vertriebsplattform in Wohnzimmern zu verankern. **JO**

```
1 enum EAppType
2 {
3     k_EAppTypeInvalid = 0, // invalid
4     k_EAppTypeGame, // game
5     k_EAppTypeApplication, // application
6     k_EAppTypeTool = 1, // tool
7     k_EAppTypeDemo = 2, // demo
8     k_EAppTypeMedia = 16, // media
9     k_EAppTypeDlc = 32, // dlc
10    k_EAppTypeGuide = 64, // guide
11    k_EAppTypeDriver = 128, // driver
12    k_EAppTypeConfig = 256, // config
13    k_EAppTypeFilm = 512, // film
14    k_EAppTypeTvseries = 1024, // tvseries
15    k_EAppTypeVideo = 2048, // video
16    k_EAppTypeShortcut = 1073741824, // shortcut
17    k_EAppTypeDepotonly = -2147483648, // depotonly
18    k_EAppTypePlugin = 4096, // plugin
19    k_EAppTypeMusic = 8192, // music
20 }
```

Im Quelltext der aktuellen Steam-Version fanden neugierige User einige brandneue Produktkategorien.

SEINE FÄHIGKEITEN, DEIN VERSTAND!

CRIMES & PUNISHMENTS

SHERLOCK HOLMES™



DEINE ERMITTLUNGEN BEGINNEN
AM 30. SEPTEMBER

Folgst du deinem moralischen Kompass
oder den Buchstaben des Gesetzes?
Löse spannende und abwechslungsreiche
Fälle im viktorianischen England:

Mord, vermisste Personen, Diebstähle und
zahlreiche Untersuchungen, die manchmal
auch in die Welt des paranormalen führen.



/FOCUSINTERACTIVE



/SHERLOCK GAME



/SHERLOCKHOLMESVIDEOGAMES



FOCUS
HOME INTERACTIVE

XBOX 360

XBOX ONE

PS3



PS4

PC

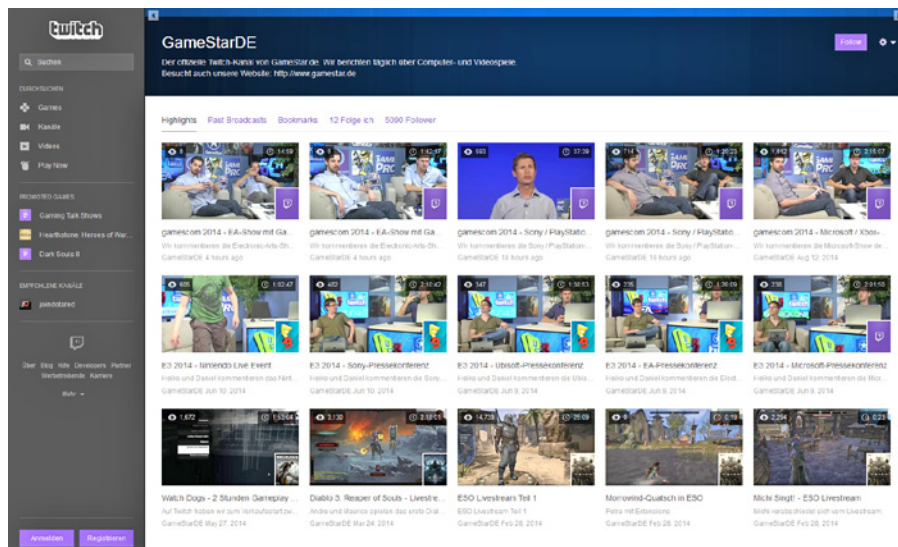
WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM

Neue Spielregeln bei Twitch

Beim Streaming-Dienstleister Twitch geht es zurzeit drunter und drüber. Zunächst wurde die Schwesterwebseite Justin.tv, aus der Twitch ursprünglich hervorging, geschlossen. Dann meldete die Branchenwebsite Venturebeat, dass Twitch von Googles Youtube-Division gekauft worden wäre - für eine sagenhafte Milliarde US-Dollar. Allerdings fehlt bislang eine offizielle Bestätigung. Dafür gelten plötzlich neue Spielregeln für Twitch-User. So werden Übertragungen nun nach 14 Tagen, oder 60 Tagen für Partner und Be-

zahl-User, gelöscht. Highlights werden nach wie vor unbefristet gespeichert, dürfen aber zukünftig nicht mehr die Länge von zwei Stunden überschreiten. Das sind eindeutig Maßnahmen zur Kostenersparnis und will so gar nicht zum angeblichen Google-Geldsegen passen. Als knausrig ist der Konzern nicht bekannt.

Sehr wohl spricht jedoch die zweite neue Spielregel für Twitch-User für eine Google-Übernahme: Sämtliche archivierten Videos, auch alle in der Vergangenheit erstellten, werden von einer Software automatisch nach urheberrechtlich geschützter Musik gescannt. Diese Schnüffel-Software arbeitet dabei stets 30-Minuten-Blöcke der einzelnen Videodateien ab. Findet sie in einem dieser Abschnitte geschützte Musik, wird diese halbe Stunde automatisch komplett stumm geschaltet. Diese Zensur lässt sich in Einzelfällen zwar jederzeit anfechten, sie stellt dennoch eine drastische Maßnahme und ein großes Ärgernis für manche User dar. Und sie klingt dann wieder sehr nach Google. Ende des vergangenen Jahres aktivierte das Unternehmen nämlich einen ähnlich drakonischen Automatik-Kopierschutz namens Content-ID für Youtube-Videos. Immerhin sind von all den neuen Regeln bislang ausschließlich gespeicherte Videos betroffen. Das wichtigste Feature von Twitch, nämlich Live-Übertragungen, bleibt also unangetastet. Zunächst. **SSI**



Die neuen Regeln betreffen gespeicherte Übertragungen, wie die auf unserem Twitch-Kanal.

Aus SSI wird TSI

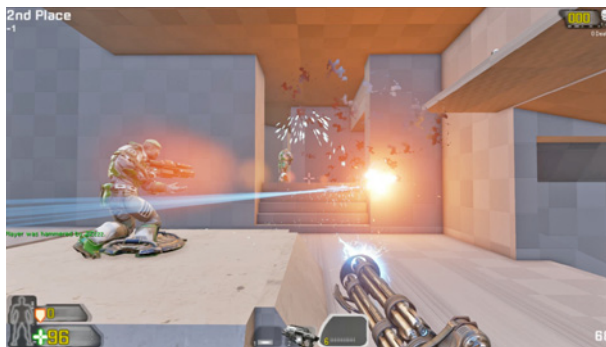
Einige Designer der ehemaligen Spieleschmiede SSI (Strategic Simulations, Inc.) haben sich 13 Jahre nach deren Schließung wieder zusammengefunden und ein neues Studio namens TSI (Tactical Simulations Interactive) gegründet. TSI will sich wie der bekannte Vorgänger auf die Entwicklung von Rollenspielen fokussieren, die eine vollständige Gruppenkontrolle ermöglichen. SSI war damals vor allem für Rollenspiel-Klassiker wie Eye of the Beholder oder Pool of Radiance bekannt, zeichnete aber auch für die Panzer General-Serie verantwortlich. **CR**



Unreal Tournament

Entwickler: Epic Games Publisher: Epic Games Termin: 2014

Das neue Unreal Tournament wird bekanntlich von Epic Hand in Hand mit der Community entwickelt. Dazu passend wurde jetzt eine extrem frühe Pre-Alpha-Version zum kostenlosen Download bereitgestellt. Bislang können wir lediglich ein paar Karten im Deathmatch-Modus ausprobieren, ein richtiger Serverbrowser und gar ein Hauptmenü fehlen noch. Auch grafisch ist vor lauter Platzhaltern kaum zu erkennen, auf welchem Niveau sich das fertige Spiel bewegen könnte. Weitere Inhalte sollen erst nach und nach hinzukommen. Und dennoch: Das Spielgefühl passt schon jetzt. Über zehn Jahre nach dem Release des letzten Serienteils sind unsere Skills mit Shock Rifle, Flak Cannon und Rocket Launcher zwar reichlich eingerostet, doch Spaß haben wir trotzdem. **JO**



Texturen, Effekte und Spielermodelle sind nur Platzhalter, doch auch so machen die schnellen Kämpfe Spaß.

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Sacred 3
2	(4)	Diablo 3: Reaper of Souls
3	(3)	Die Sims 3: Starter-Set
4	(5)	WoW: Warl. of Drenor (Vorbst.)
5	(9)	Wolfenstein: The New Order
6	(12)	Diablo 3
7	(1)	Watch Dogs Special Edition
8	(3)	Divinity 3: Original Sin
9	(6)	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
10	(8)	Tropico 5
11	(10)	The Elder Scrolls Online
12	(19)	Battlefield 4
13	(15)	Guild Wars 2 (Heroic Edition)
14	(16)	Starcraft 2
15	(13)	Assassin's Creed 4: Black Flag
16	WIEDER DA	FIFA 14
17	(14)	Die Sims 3: Inselparadies
18	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria
19	WIEDER DA	Fußball Manager 14
20	(20)	Command & Conquer Ultimate Col.

Quelle: 13. August 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn



Deine Zukunft in *Games & Medien*

Studium und Ausbildung
Mehr unter games-academy.de



Die Wahrheit über Areal

Das Kickstarter-Projekt Areal soll der geistige Erbe von Stalker werden, verkommt jedoch zum Sommertheater. Zwischen keifenden Entwicklern und wütenden Trollen begeben wir uns auf Spurensuche: Was ist hier schiefgelaufen? Von Michael Graf

Der Gipfel der Absurdität ist die E-Mail von Wladimir Putin. Eine seiner Töchter habe ihn auf das Kickstarter-Spieleprojekt Areal aufmerksam gemacht, schreibt der russische Präsident an den ukrainischen Entwickler West Games. Russland, Ukraine, da war doch was – hat man denn nicht mal beim Crowdfunding seine Ruhe vor der Weltpolitik? Ach, wenn es nur das wäre! Um den vermeintlichen Stalker-Erben Areal rankt sich eines der skurrilsten Kapitel der jüngeren Spielegeschichte, eine Schmierkomödie um Betrugsvorwürfe und Verschwörungstheorien, die Kickstarter zum Schauplatz erbitterter Spam-Schlachten machen. Areal ist die Farce dieses Sommers, und die erreicht mit der Putin-Mail ihren Zenit. Klatschen Sie sich aber bitte noch nicht an die Stirn, es geht ja noch weiter: Sobald Areal spielbar sei, frohlockt der russische Präsident, wolle er dessen Macher in den Kreml einladen. Schließlich liege ihm am Herzen, dass sich »unsere Leute nicht gegenseitig erschießen, sondern Spiele wie dieses spielen.« Angesichts des Ukraine-Konflikts liest sich das wie allerfeinste Satire – und ist es wohl auch, Putins Mail dürfte das erfundenste Schriftstück eines Staatschefs seit den Hitler-Tagebüchern sein. Um sicherzugehen, haben wir bei russischen Regierungsstellen nachgefragt – ohne Antwort, zumindest die haben wohl andere Sorgen. Egal, eigentlich ist die Post vom Präsidenten sowieso nur ein letztlich unerhebliches Detail der Areal-Kontroverse. Wir sprechen mit West Games und anderen Beteiligten darüber, weshalb die Kickstarter-Kampagne in der Kernschmelze endete.

— W. Putin gefällt das —

Am 24. Juni, 26 Tage vor der Putin-Post, startet West Games die Kickstarter-Kampagne für Areal. Hinter dem Shooter stecken ehemalige Entwickler des Tschernobyl-Klassikers Stalker, allen voran Yuri Negrobov und Alexey Sityanov, die beim 2012 aufgelösten Stalker-Mutterstudio GSC Game World in Kiew als Lead Designer gearbeitet haben. Gegründet wurde West Games von Eugene Kim, der nicht direkt an Stalker beteiligt war, nach eigener Aussage aber bei GSC die Entwicklung des MMO-Ablegers Stalker Online koordiniert hat, der extern bei einem russischen Studio entstand und später eingestellt wurde ... Okay, die Sachlage wird allmählich verzwick – doch vorerst weiter im Text. Denn anfangs klingt Areal durchaus interessant. Neben einem Video, das hauptsächlich Zwischensequenzen aus Stalker zeigt, präsentiert West Games einige Konzeptzeichnungen, so weit, so müde. Viel spannender sind die Pläne der Entwickler, Areal klingt tatsächlich wie der geistige Erbe von Stalker, ein Singleplayer-Shooter in einer Endzeit-Welt. Diesmal soll's nicht nach Tschernobyl gehen, sondern ins postapokalyptische Russland (was »Putin« in seiner Mail ausdrücklich lobt), das von einem Meteoriten verheert und verseucht wurde. Neben einer nicht-linearen Story verspricht West Games modifizierbare Waffen sowie Fahrzeuge und sogar Helikopter, die man selbst steuern darf. Die frei begehbare Spielwelt möchten die Designer mit Mutanten so-



Das erste Stalker war sieben Jahre lang in der Entwicklung und selbst dann nicht ganz fertig.



Sogenannte Metamorphite sollen den Areal-Spielern Spezialfähigkeiten à la Bioshock spendieren. Auch das noch.



wie Anomalien funktionieren und in drei unterschiedlich gefährliche Zonen unterteilen; die KI-Gegner sollen ihr Kampfverhalten sogar an die jeweilige Umgebung anpassen. Ja, spannend – aber puh, mal kurz Luft holen. Areal klingt nach einem Großprojekt, vielleicht zu groß für ein Team wie West Games, in dem laut Eugene Kim derzeit lediglich 20 Personen arbeiten. Außerdem soll Areal bereits 2016 erscheinen, ein hehres Ziel. Zum Vergleich: Mit Stalker hat sich GSC Game World sieben Jahre lang abgemüht und musste selbst dann noch Spielelemente streichen, weil sie nicht fertig wurden – etwa die Fahrzeuge. Noch dazu bittet West Games um nur 50.000 Dollar, eine sehr bescheidene Summe für ein derart ehrgeiziges Spiel, zumal man es auch noch für alle aktuellen Konsolen umsetzen will: Xbox One, PlayStation 4 und Wii U. Klar, wenn's weiter nichts ist.

Trotz der verdächtig vollmundigen Versprechen läuft die Kampagne gut an, in den ersten drei Tagen landen fast 32.000 Dollar im Spendsäckel. Unter den ersten Geldgebern ist auch Raul Strugar, der in Dänemark lebende Rumäne hört von Areal, als er die Stalker-Fanseite auf Facebook besucht: »Ich bin ein großer Stalker-Fan und habe gehofft, dass Areal so ähnlich wird«, erzählt er. Seinerzeit weiß er noch nicht, dass er später ins Fadenkreuz der Entwickler geraten wird. Doch schon jetzt ziehen die ersten dunklen Wolken herauf, die Kickstarter-Kampagne gerät ins Stocken. Am vierten Tag sinkt die Spendensumme erstmals, weil User ihre Gelder zurückziehen. Warum? Nun, vielleicht wegen Vostok Games. Das ukrainische Studio sieht sich als offizieller Nachfolger von GSC Game World, hier arbeiten ehemalige Stalker-Macher am Free2Play-Shooter Survarium. Gegenüber der Webseite Eurogamer.net kritisiert Oleg Yavorsky, der Ex-Pressesprecher von GSC und heutige Marketing Manager von Vostok, den Kickstarter-Auftritt von Areal:



Eugene Kim, Gründer von West Games: »Ich verstehe selbst nicht so ganz, was hier passiert ist.«

»West Games benutzt Filmszenen und anderes Material aus Stalker und stellt es als eigene Arbeit dar. Das ist nicht nur illegal, sondern auch einfach nicht richtig.« Denn die Areal-Entwickler seien nie maßgeblich an Stalker beteiligt gewesen: »Über die Jahre haben Hunderte Leute [an Stalker] mitgewirkt. Viele kamen nur [zu GSC], um einige Monate dort zu arbeiten und Stalker ihrem Portfolio hinzufügen zu können. Hinterher haben sie dann behauptet, die Kern-Entwickler hinter dem Spiel zu sein. Man kann's ja nicht wissen, stimmt's?« Yavorskys Kollege Joe Mullin schwingt in einem Forumsbeitrag sogar die juristische Keule: »Wir haben die Anwälte von GSC eingeschaltet, damit sie die betrügerische Behauptung [von West Games] prüfen, die Entwickler von Stalker zu sein.« Später schwächen die Survarium-Macher ihre Anklage ab und löschen auch Mullins Beitrag, weil er einem Faktencheck nicht ganz standhält. Zwar klingt es tatsächlich vermessen, dass Eugene Kim »wir« sagt, wenn er von den Anfangstagen der Entwicklung spricht. Schließlich arbeitete er nur von 2010 bis 2011 bei GSC, fing dort also rund drei Jahre nach dem Release des Endzeit-Shooters an. Seine Kollegen Yuri Negrobov und Alexey Sityanov haben hingegen wesentlich länger bei GSC gearbeitet: Negrobov von 2003 bis 2010, Sityanov von 2002 bis 2007 und später nochmals 2011. Zu behaupten, sie hätten mit Stalker nichts zu tun gehabt, wäre also ebenfalls vermessen. Doch das juckt auf Kickstarter bald niemanden mehr, die Saat des Zweifels ist gesät.

Zugleich kommt ein weiteres Störfeuer von Misery Development. Das Team hat die beliebte Misery-Mod für Stalker: Call of Pripjat entwickelt und im April 2014 auf Kickstarter 20.000 Pfund für den interaktiven Roman The Seed eingesammelt. Kurz nach dem Beginn der Areal-Kampagne veröffentlichen die Ex-Modder in ihrem Blog einen – später ebenfalls wieder gelöschten – Beitrag mit der wenig zweideutigen Überschrift »Areal ist ein Betrug«. Darin wundert sich Misery über dessen bescheidenes Kickstarter-Ziel und mutmaßt, dass das Spiel schon fast fertig sein müsse, wenn West Games nur noch 50.000 Dollar

Was ist Survarium?



Bei Vostok Games in Kiew arbeiten Ex-Entwickler von Stalker am Free-2-Play-Shooter Survarium, der Schießereien mit Rollenspiel- und Survival-Elementen verbinden soll. Auf endzeitlichen Schlachtfeldern bekämpfen sich die Spieler entweder gegenseitig, oder sie arbeiten zusammen, um beispielsweise Vorräte zu sammeln und anschließend eine Basis gegen KI-Mutanten zu verteidigen. Überdies soll's spezielle Koop-Missionen geben, in denen man mehr über die Hintergründe der verwüsteten Welt erfährt. Und wer mag, kann die weitläufigen Umgebungen auch auf eigene Faust erkunden, Anomalien umgehen und Artefakte sammeln. Derzeit läuft ein geschlossener Betatest, die offene Beta soll in den kommenden Monaten starten – aber erstmal nur mit PvP-Gefechten. Die anderen Modi kommen dann später sukzessive hinzu.

brauche. Doch warum zeige das erste Kickstarter-Video dann »zu 90 Prozent« Filmszenen aus Stalker? Zudem bezweifelt Misery auch die Existenz von West Games selbst, denn das Studio sitzt angeblich in Kiew – und in Las Vegas. Der Ableger in den USA existiert laut Branchenbuch erst seit dem 20. Mai 2014, während die Ukrainer behaupten, schon länger an Areal zu arbeiten. Misery findet sogar heraus, dass die Kickstarter-Spenden in den USA einem gewissen Leonid Kovtun zufließen. Misery stellt also in Frage, dass Areal und seine Entwicklerteam existieren.

Spätestens diese Vorwürfe rufen Presse und Internet-Gemeinde auf den Plan. Die Magazine Forbes und VG24 berichten über die Ungereimtheiten, zudem entdecken User des Community-Portals Reddit, dass Leonid Kovtun bereits in mehrere kleine Gerichtsverfahren verwickelt war, in einem Fall klagte er gemeinsam mit einem gewissen Maximilian Kovtun gegen ein Hotel. Maximilian Kovtun wiederum steht in Verbindung mit dem Kickstarter-Projekt Space Pioneers, einem Weltraum-Strategiespiel, das in Russland entstehen sollte, dessen Finanzierung aber im März 2014 scheiterte. Daraus sprießen kunterbunte Verschwörungstheorien: Sind die Spendenaktionen zu Space Pioneers und Areal nur Abzockversuche eines Russenclans? Als Eugene Kim in Interviews darauf angesprochen wird, windet sich der West-Games-Chef wie ein Aal beim Riesenslalom und erklärt, er stehe in keinerlei Verbindung zu Maximilian Kovtun (den er seltens vertraulich »Max« nennt), und Leonid Kovtun sei lediglich »ein Partner«. Klingt nicht eben vertrauenswürdig. Uns gegenüber begründet Kim die duale Struktur nachvollziehbarer: »Wir haben die Zweigstelle in den USA gegründet, um unsere Finanzen sicher zu lagern. Die Ukraine ist finanziell instabil, daher wollten wir den Spendern Sicherheit geben. Die eigentlichen Arbeiten an Areal finden in Kiew statt.« Könnte also sein, dass Leonid und Maximilian Kovtun lediglich Finanzver-

walter sind, die osteuropäischen Studios unter die Arme greifen. Genau weiß man's aber nicht. Und dieses Nicht-Genau-Wissen zieht sich als roter Faden durch die Areal-Geschichte.

Angesichts der Unklarheit und der negativen Schlagzeilen kippt auch in den Kickstarter-Kommentaren die Stimmung – und zwar so krass, wie es die Plattform noch nie erlebt hat. Bereits fünf Tage nach dem Kampagnenbeginn rufen User angesichts der Vorwürfe von Vostok und Misery dazu auf, Areal als Betrugsfall zu melden. Zu den Mahnern gehört bald auch Raul Strugar: »Ich weiß nicht mehr, wann genau ich misstrauisch wurde. Mich hat einfach stutzig gemacht, dass es keine Beweise gab, dass Areal tatsächlich existierte, und dass West Games so wenige Informationen herausgerückt hat.

Außerdem haben immer mehr Leute davon gesprochen, dass irgendwas nicht stimmte.« Nun, »immer mehr Leute« ist untertrieben, in der Areal-Kommentarsektion werden sinnvolle Diskussionen zunehmend unmöglich, weil wütende Kritiker komplette Beitragsseiten mit den immer gleichen Protestaufrufen zukleistern. Das wiederum ruft Areal-Unterstützer auf den Plan, die ihrerseits massenhaft Beiträge darüber absetzen, dass man nicht auf die Kritiker hören solle. Dieses Spam-Duell schaukelt sich in den Folgewochen zum Flamewar hoch. Immer mehr User vermuten, dass West Games selbst hinter den Areal-Befürwortern steckt, was wiederum die Entwickler immer mehr in die Defensive treibt. So sehen

sie sich sogar genötigt, der Betreiberin ihrer eigenen Facebook-Seite zu widersprechen, die »keine offizielle Sprecherin« sei, aber auf Kickstarter Stimmung gegen die

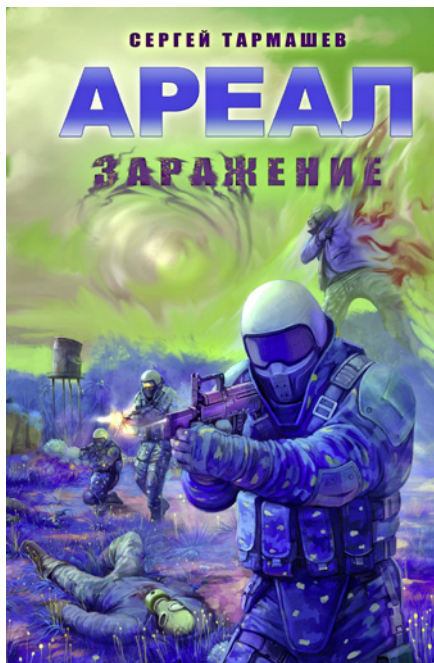
Areal-Kritiker macht. Man könnte fast meinen, Eugene Kim müsse demnächst anfangen, sich selbst zu widersprechen. Muss er dann auch, es kursieren nämlich Kommentare eines gefälschten Accounts namens »Eugene Kim«, der behauptet, auf Kickstarter nur absahnen zu wollen. »Es ist ein unangenehmer Anblick für uns, dass inoffizielle [nicht von West Games erstellte] Accounts in den Kommentaren Fragen stellen, nur um sie dann selbst zu beantworten«, klagt West Games in einem Kickstarter-Update vom 4. Juli. »Derzeit hat es für uns keinen Sinn, etwas in die Kommentare zu schreiben, weil unsere Antworten systematisch ignoriert, abgetan und begraben werden.« Die Community ist außer Kontrolle, niemand hört den Entwicklern mehr zu.

Aber sie sagen eben auch nicht das Richtige. Um zu beweisen, dass Areal tatsächlich existiert, verspricht West Games echte Spielszenen. Doch dann vergehen Wochen, in denen die Entwickler doch nur weitere Konzeptzeichnungen und Interview-Botschaften veröffentlichen. Mit Letzteren wollen sie zumindest zeigen, dass es das Studio wirklich gibt, in einem mit »Hello Kickstarter!« betitelten und etwas freudschämigen Youtube-Video winken Eugene Kim und vier Kollegen unbeholfen in die Kamera. Außerdem laden sie zur Reddit-Fragestunde, bei der sie sogar Fotos veröffentlichen, um zu beweisen, dass sie persönlich antworten. Zentrale Themen umschiffen sie aber, das Frage-Antwort-Spielchen mit der aufgebrachten Community mutiert zur Farce. Beispielsweise möchten User wissen, warum West Games laut der Kickstarter-Teamvorstellung zum Großteil aus Konzeptzeichnern besteht, obwohl Areal



Raul Strugar, Kickstarter-User: »Dass ich als Troll bezeichnet wurde, hat mich wütend gemacht.«

— Wer ist Leonid Kovtun? —



Die Story von Areal basiert auf einer Buchreihe des russischen Autors Sergey Tarmashev. Angeblich hat West Games eines von deren Titeln verwendet, ohne die Rechte daran zu besitzen.



Wahrheit oder Internet-Scherz? Reddit-User haben einen angeblichen Areal-Screenshot (links) ausgegraben, der exakt einer Szenerie aus dem Endzeit-Gratikbaukasten »Post Apo Pack« für die Unity-Engine entspricht (rechts). West Games behauptet, diese Bilder niemals veröffentlicht zu haben.

doch angeblich schon in Arbeit sei. Man arbeite auch mit 3D-Grafikern zusammen, sagt Kim, wolle aber noch nicht das ganze Team öffentlich präsentieren. Aha. Als Porträt des Teammitglieds Peter Dushynskyi verwenden die Entwickler zudem eine Aufnahme des Online-Bildarchivs Shutterstock.com, die ein männliches Model zeigt – dass das nach Betrug riecht, muss niemanden wundern. Das niedrige Kickstarter-Ziel erklären Kim & Co. damit, dass die Designer ihre Ersparnisse in Areal investiert haben.

Exakte Zahlen, wie viel das Spiel insgesamt kosten soll, bleiben sie aber schuldig. Die will uns Eugene Kim übrigens bis heute nicht nennen. Als wir erwähnen, dass ein Großprojekt wie Areal mindestens 500.000 Dollar kosten dürfte, weicht er erneut aus: »Ich kann keine Zahl nennen, auch wenn die halbe Million Dollar nicht weit daneben liegt. Neben unseren Ersparnissen haben wir ja auch Startkapital von Investoren bekommen. Man muss zudem bedenken, dass die Löhne in der Ukraine wesentlich niedriger sind.« Viele Spender werfen West Games dennoch vor, die Kickstarter-Summe nur als Trittbrett nutzen zu wollen, um Investoren anzulocken und dann mit der Entwicklung des Spiels zu beginnen. »Wir arbeiten bereits seit 2013 an Areal und haben auch schon aktiv mit der Entwicklung begonnen«, wehrt sich Eugene Kim.

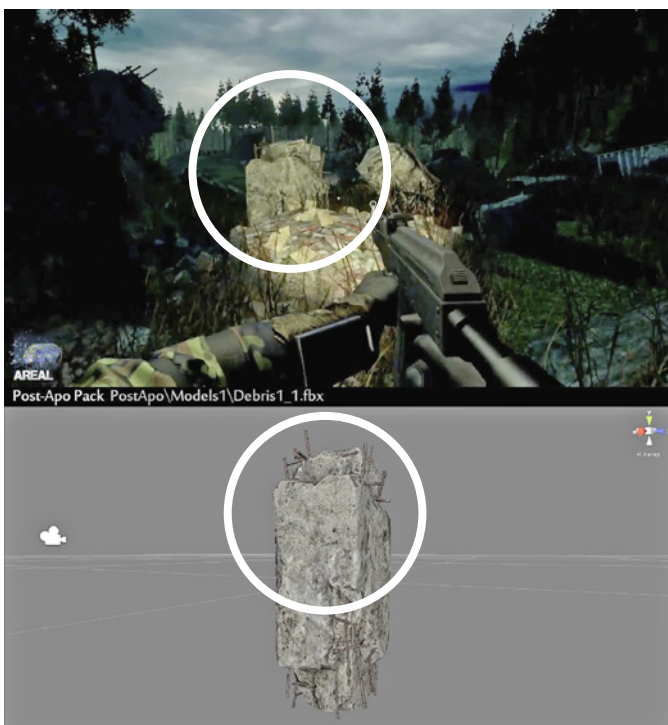
Dafür, dass das Spiel angeblich seit letztem Jahr in Arbeit ist, gibt's aber sehr lange sehr wenig davon zu sehen. Der erste Kickstarter-Trailer zeigt zwar ein paar 3D-Modelle, das war's dann aber auch –

— Community gegen Unity —

bis zum 18. Juli, an dem West Games endlich Ingame-Szenen veröffentlicht. Oder sowas Ähnliches. In dem Video, an dessen Anfang der Warnhinweis »Früher Prototyp« prangt, läuft der Spieler in der Ego-Perspektive durch einen nächtlichen Wald, sieht wie durch eine Wärmekamera die roten Umrisse von Wildtieren und erstickt dann in einer Gaswolke. Sonderlich eindrucksvoll sieht das nicht aus, aber darüber regen sich die User nicht auf. Sondern darüber, dass der Prototyp offensichtlich auf der Unity-Engine basiert – dabei hatten die Areal-Macher behauptet, an einem eigenen Grafikgerüst zu feilen. Das Video solle doch nur illustrieren, welche Atmosphäre und welchen Look man mit Areal anstrebe, verteidigt sich West Games, die Eigenbau-Engine sei schlicht noch nicht fertig. Das Unity-Video aber wirkt auf viele Unterstützer hingeschludert, in den Kommentaren heißt es, jedes Kind hätte die Szenerie in ein paar Tagen basteln können.

Einige Reddit-User vergleichen die Bäume und Felsen im Video prompt mit Unity-Bausteinen, die man fertig kaufen kann – und finden Übereinstimmungen. Zudem graben sie Screenshots aus, die West Games beim russischen Facebook-Rivalen Vk.com veröffentlicht haben soll und die fast 1:1 auf dem »Post Apo Pack« basieren, einem Endzeit-Gratikbaukasten für Unity. Nachvollziehen lässt sich das allerdings nicht mehr, die Bilder sind, falls sie jemals existiert haben, längst gelöscht – dennoch bleibt ein ungutes Gefühl: Viel Arbeit scheint West Games nicht in den Prototypen gesteckt zu haben. »Ich verstehe diese Vorwürfe nicht«, sagt Eugene Kim, »und ich verstehe auch nicht, warum es plötzlich tabu sein soll, die Unity-Engine für Präsentationszwecke zu nutzen. Unsere eigene Engine ist noch nicht fertig, das Spiel kann darin nicht laufen. Also haben wir einen Prototypen in der Unity-Engine gebaut und dafür keine vorgefertigten Objekte verwendet – was uns trotzdem vorgeworfen wird. Ja, wir haben diesen Teaser in knapp zwei Wochen produziert. Die Leute wollten mehr Spielszenen, wir haben ihnen den Gefallen getan. Bei Wasteland 2 war es genauso!« Das ist nicht falsch, aber auch nicht ganz vergleichbar, denn inXile hat zwar auf Wunsch der Community einen Unity-Teaser veröffentlicht, allerdings basiert Wasteland 2 ja sowieso auf der Unity-Engine. Areal hingegen scheint noch in einem sehr frühen Stadium zu stecken – braucht's da für die Weiterentwicklung wirklich nur 50.000 Dollar? Die Sorgen vieler Spender, hier lediglich einen ersten Schritt ohne echte Erfolgchancen zu finanzieren, scheinen berechtigt. Fairnesshalber sei aber erwähnt, dass dies für die meisten Kickstarter-Projekte gilt. Sonst könnte die Plattform ja gleich »Endspurt-Starter« heißen. Auch wenn West Games den Eindruck erweckt haben mag, bereits weiter zu sein – Areal sollte ja schon 2016 erscheinen –, können wir Eugene Kims Irritation zumindest nachvollziehen.

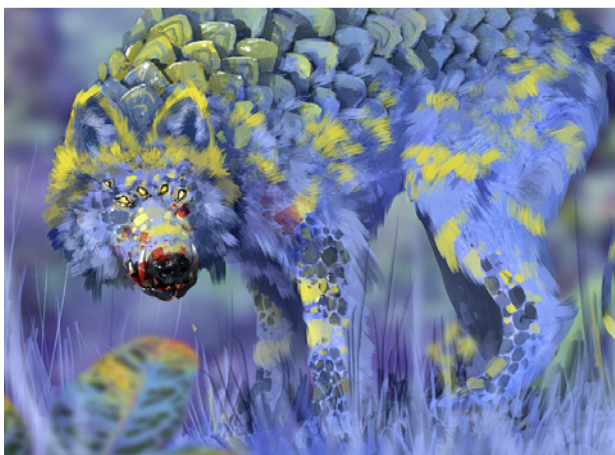
Nicht nachvollziehen können wir dagegen die Ereignisse vom 19. und 20. Juli. Nachdem die Kickstarter-Kampagne 23 Tage lang dahingeplätschert und bei unter 35.000 Dollar stecken geblieben ist, schnellte die Spendensumme nach der Veröffentlichung des Videos um fast 26.000 Dollar nach oben – an einem einzigen Wochenende. Drei Tage vor dem Kampagnenende ist Areal plötzlich fertig finanziert. Zugleich verzeichnet die Statistik-Website Kicktraq.com



Ein Kickstarter-User vergleicht die Grafikobjekte im Areal-Video mit vorgefertigten Unity-Bausteinen – und findet Übereinstimmungen.



Statt Videomaterial veröffentlicht West Games wochenlang nur solche Artworks.



jedoch, dass die Gesamtzahl der Spender an beiden Tagen nur um zwei steigt. Das kann mehrere Gründe haben. Vielleicht haben viele Unterstützer ihren Beitrag plötzlich erhöht. Vielleicht sind viele geizige Geldgeber aus- und zugleich genauso viele sehr spendable neu eingestiegen. Vielleicht kam die Summe aber auch einfach von sehr wenigen, sehr reichen Personen. Letzteres nährt den Verdacht, West Games habe die Restsumme selbst zugeschossen, um am Ende nicht komplett leer auszugehen. Schließlich zählt Kickstarter keine Teilbeträge aus; Geld gibt's nur, wenn eine Sammelaktion zu 100 Prozent (oder mehr) erfolgreich ist. Und, mal ehrlich: 26.000 Dollar an zwei Tagen, nachdem drei Wochen lang nichts passiert ist? Da können schon mal die Augenbrauen gen Haarsatz schnellen, oder, Herr Kim? »Wir haben das untersucht und festgestellt, dass dieses Geld vor allem von zwei russischen Accounts kam, die 10.000 und 5.000 Dollar gespendet haben. Ich glaube, dass diese Konten nur ein Scherz waren, und nehme an, dass sie ihre Spenden kurz vor dem Kampagnenende wieder zurückgezogen hätten, um uns schlecht dastehen zu lassen. Am Anfang unserer Aktion ist dasselbe passiert, als ein russischer Unterstützer 10.000 Dollar spendete und sofort wieder stornierte.« Das mag stimmen, Beweise bleibt Kim aber schuldig.

Sei's drum, drei Tage vor Schluss ist Areal erfolgreich finanziert. Doch statt der Kickstarter-Community den plötzlichen Geldregen



Nicolai Aaroe, Creative Director von Misery:
»Wir waren der Sündenbock von West Games.«

zu erklären, schalten die Entwickler auf Offensive und attackieren kritische Presseberichte: Forbes und VG24 seien »unprofessionell« und hegten »persönliche Vorurteile« gegen Areal, toben sie und gleiten rasch ins Irrationale ab. Beispielsweise erwähnt West Games, dass Forbes kürzlich an einen chinesischen Investor verkauft wurde – ein augenzwinkernder Hinweis darauf, dass man denen nun wohl nichts mehr glauben könne. Dem Forbes-Autor Erik Kain werfen die Designer vor, seine Artikel seien die »Antithese objektiver journalistischer Integrität«. Was West Games unter »objektiver journalistischer Integrität« versteht, sieht man daran, welche Art von Berichterstattung sie loben, nämlich Meldungen, die lediglich darauf

hinweisen, dass es zu Areal ein neues Video gab. Kein Wort zur Kontroverse, keine Einordnung, kein Kommentar – wenn das Journalismus sein soll, dann müssen wir wohl doch noch etwas Vernünftiges lernen. Noch am selben Tag (!) entschuldigt sich West Games allerdings schon wieder, man habe kein Recht gehabt, die Arbeit der Journalisten zu kritisieren, schreibt Eugene Kim auf Kickstarter. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass die linke Hand von West Games nicht weiß, was die rechte tut: Wer auch immer die Kickstarter-Botschaften absetzt, spricht sich vorher nicht mit Kim ab, der daraufhin zurückerinnern muss. Wenn das Studio bei der Spieleentwicklung genauso arbeitet, dürfen wie in den nächsten 30 Jahren nicht mit Areal rechnen.



Hallo, Kickstarter! Etwas ungelenkt winken Eugene Kim (links) & Co. in die Youtube-Kamera.

Keine Entschuldigung gibt's von Eugene Kim dafür, dass West Games auch gegen die Community austeilte und eine von einem User erstellte Liste angeblicher »Trolle« veröffentlicht, die Areal in den Kickstarter-Kommentaren angegriffen haben und denen man bitte nicht glauben solle. Ein Pranger, an dem sich auch Raul Strugar wiederfindet: »Es war schon vorher frustrierend, dass bestimmte Spam-Accounts immer wieder diese Liste aller User veröffentlicht haben, die das Projekt kritisierten – und mein Name stand an erster Stelle. Dass West Games diese Liste dann aber übernahm und damit praktisch zugab, dass sie selbst dahintersteckten, hat mich wirklich aufgeregt.« Ob West Games die Spam-Accounts tatsächlich gelenkt und die »Troll«-Liste selbst erstellt

shutterstock



Dem Lizenznehmer zustehen: 1. Abrechnen über Shutterstock.com



YURIY NEGBOV
HEAD DESIGNER

He's a brilliant game developer who started his career in 2003 over at GSC Game World. He has presided over the development of every game in the S.T.A.L.K.E.R. series.



PETER DUSHYNSKIY
LEAD GAME DESIGNER

He has worked at leading GSC video game studios (GSC and 4A Games) and designed game-play for many AAA class projects, some of which include Metro Last Light, S.T.A.L.K.E.R. Online, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, and S.T.A.L.K.E.R. Shadow Of Chernobyl.



EUGENE OBERTYUKH
(JES)
LEAD DEVELOPER

hat, lässt sich nicht beweisen. Doch selbst wenn die Entwickler die Liste nur übernommen haben, ist sie ein Musterbeispiel für miserable Kommunikation. Denn nun dreht die Community vollends durch, in den Kommentaren toben regelrechte Spam-Schlachten zwischen Kritikern und Kritiker-Hassern. Wer Areal verteidigt und schlechtes Englisch spricht, wird als ukrainische Entwicklermarionette verspottet, Protestaufrufe ernten wütende »Trolle«-Anklagen. Vernünftige, abwägende Stimmen verklingen im Flame-Getöse, es ist ein Kindergarten.

Am 21. Juli, 48 Stunden vor dem Ablauf der Kampagne, wird es Kickstarter zu bunt, die Crowdfunding-Plattform suspendiert das Projekt. Die Suspendierung, heißt es in der Kickstarter-Satzung, sei unumkehrbar. Zu den Gründen möchte sich der Plattformsprecher David Gallagher uns gegenüber nicht äußern, man kommentiere keine Projekte. Okay, bei Areal muss man auch nicht lange über Gründe für die Schließung nachdenken. West Games steht jedenfalls vor den Trümmern einer Kampagne, die schiefer kaum hätte laufen können. »Ich weiß auch nicht genau, was da passiert ist«, sagt Eugene Kim. Er sieht sich als Opfer einer Verschwörung, deren Drahtzieher in rivalisierenden Studios sitzen: »Alles begann damit, dass uns Misery und Vostok des Betrugs bezichtigten. Damit haben sie die Proteste entfacht, auch wenn sie ihre Anklagen danach zurückgezogen haben. Ich weiß nicht, warum sie uns als Bedrohung oder Konkurrenz wahrgenommen haben, schließlich haben unsere Spiele fast nichts gemeinsam: Survarium ist ein Free2Play-Spiel, The Seed ein interaktiver Roman. Wir hätten zusammenarbeiten können!« Wir reichen Kims Vorwurf an Vostok und Misery weiter. Das Survarium-Team will sich dazu nicht mehr äußern, der Misery-Chef Nicolai Aaroe hingegen antwortet: »Es ist schon seltsam, dass West Games immer auf andere zeigt, wenn sie kritisiert werden. Wir waren eine Weile lang ihr Sündenbock, dabei wollten wir die Stalker-Community nur über unsere Sorgen informieren.« Mit Verlaub, ein Blog-Beitrag mit der Überschrift »Areal ist ein Betrug« wirkt auf uns aber nicht gerade wie neutrales »Informieren«, Misery hat bewusst zu einem scharfen Ton gegriffen. Das mag an aufrichtigen Sorgen gelegen haben, die Finanzstruktur und die Kickstarter-Kampagne von West Games wirken ja tatsächlich alles andere als

Was ist The Seed?

Erste Sporen hat sich Misery Development mit der beliebten Misery-Mod für Stalker: Call of Pripyat verdient, die zahlreiche Spielelemente umkrempelt, Komfortfunktionen entfernt und den Anspruch drastisch erhöht. Das neue Projekt der Modder ist der interaktive Roman The Seed, gewissermaßen ein mit Grafik, Inventar-Menü und Soundkulisse aufgepepptes Buch für PC, Mac, Linux sowie iPad. Die Handlung spielt in einer ruinierten Endzeit-Welt und legt ihren Fokus auf Psychologie und moralische Grauzonen. Die Ausgangslage erinnert an Fallout: Elf Jahre nach der Apokalypse klettert man aus einem russischen Bunker, um herauszufinden, wie sich die Welt verändert hat. Dabei gibt es keinen vorgegebenen Pfad, Story und Schauplätze sollen sich an die Entscheidungen des Spielers anpassen – spannend.



Als »Foto« des Lead Designers Peter Dushynskiy verwendet West Games auf Kickstarter (rechts) eine Aufnahme des Online-Bildarchivs Shutterstock.com. Das entfacht die Verschwörungstheorie, dass Dushynskiy nicht existiert.

vertrauenserweckend. Für Außenstehende bleibt dennoch der Eindruck, dass sich drei Firmen – West Games, Vostok und Misery – gegenseitig angiften, weil sie um das »wahre« Erbe von Stalker kämpfen wie drei Vorschüler um einen Lutscher. Das bestärkt nicht gerade unseren Glauben an eine erwachsene Industrie.

Aber das war's ja immer noch nicht! Die Hauptschuldigen an der Kontroverse sind für Eugene Kim nämlich »fünf bis sechs russische Kickstarter-Accounts, die nichts als Lügen, Forderungen und Vorwürfe verbreitet haben. Wir haben anfangs noch versucht, ihnen zu antworten, aber sie haben uns systematisch ignoriert und unsere Kommentare unter Spam-Beiträgen begraben. Das spiegelt auf sehr seltsame Weise den aktuellen Informationskrieg zwischen Russland und der Ukraine wider.« Da haben wir sie wieder, die Weltpolitik, in der Tat ähneln die wechselseitigen Beschuldigungen zwischen Russland und der Ukraine dem Chaos bei Areal: Was genau wahr ist, wer genau Recht hat – das lässt sich nur raten. Nicolai Aroe muss angesichts von Kims Vorwürfen dennoch grinsen: »Am Ende haben sie auch noch russische Hacker-Spi-

— Kickstarter stoppt Areal —

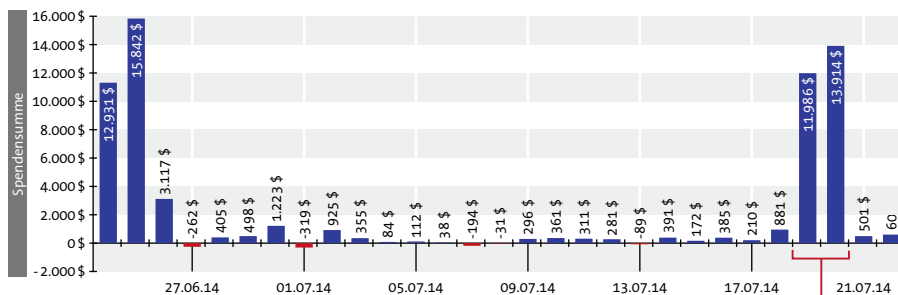
one beschuldigt, die aus irgendeinem Grund an einem schäbig geführten 50.000 Dollar-Projekt interessiert sein sollen.« Ja, das scheint weit hergeholt, es gibt allerdings tatsächlich Kickstarter-User, die nichts anderes äußern als wütende Kritik. Solche »Trolle«, die zur eigenen Belustigung Öl ins Feuer gießen, kennt man aus jedem Forum, die Areal-Kontroverse dürfte sie angelockt haben wie ein Lagerfeuer die Stechmücken. Dass einige dieser Accounts laut ihrem Kickstarter-Profil aus Russland stammen, befeuert Kims Verschwörungstheorie. Außerdem wundert er sich, dass sehr viele User nur einen Dollar für Areal spenden wollen, obwohl es dafür keine Belohnung gibt – offensichtlich geht es ihnen nur darum, mitdiskutieren zu dürfen. Kim schickt uns sogar eine Liste der Ein-Dollar-Accounts, sehr weit oben steht Raul Strugar. »Ich war neu auf Kickstarter und wollte erst mal herausfinden, wie das funktioniert«, wehrt sich Raul, »deshalb habe ich nur einen Dollar gespendet.« Wir wollen ihm das glauben – aber was wahr ist, weiß bei Areal sowieso niemand mehr.

Um die Kontroverse zu erklären, braucht es jedoch keine Verschwörungstheorien. Vielmehr ist sie ein Musterbeispiel für Fehlkommunikation und katastrophales Community-Management. So konnte West Games niemals zufriedenstellend erklären, wie ein kleines Team mit 50.000 Dollar ein Projekt stemmen will, das genauso groß oder sogar größer ist als das ursprüngliche Stalker, dessen Entwick-

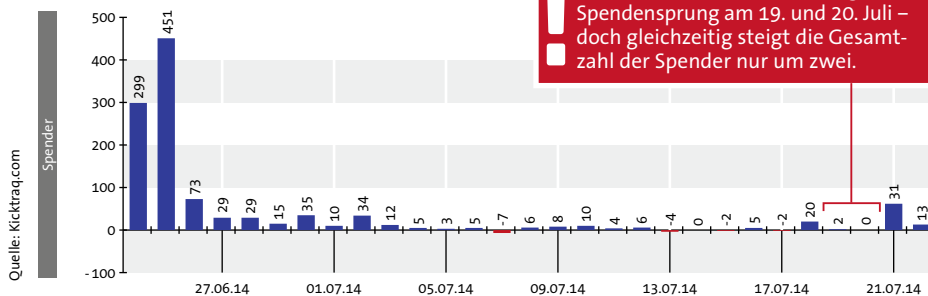


Laut eines Twitter-Eintrags vom 26. Mai sucht West Games nach Publishern. Das widerspricht Eugene Kims Aussage, man wolle unabhängig bleiben.

Veränderung der Spendensumme pro Tag



Veränderung der Spenderzahl pro Tag



Die Statistik-Website Kicktraq.com verzeichnet einen merkwürdigen Spendensprung am 19. und 20. Juli – doch gleichzeitig steigt die Gesamtzahl der Spender nur um zwei.

lung sieben Jahre gedauert hat. Als wir ihn fragen, wie er die Fehler von GSC und die daraus resultierende Entwicklungs-Odyssee diesmal vermeiden will, sagt Eugene Kim: »Nehmt die Kontroverse um Areal und verzehnfacht sie, dann habt ihr das, was wir bei Stalker erlebt haben. Die Leute nannten uns Betrüger und Gauner, zudem hatten wir noch größere Probleme mit der Finanzierung. Trotzdem haben wir Stalker zu einer erfolgreichen Serie gemacht. Und nun haben wir etwas, das wir vorher nicht hatten: Erfahrung und relative Stabilität.« Mal abgesehen davon, dass Kims »wir« geflunkert ist, weil er damals gar nicht dabei war, lautet seine Botschaft: Hey, wir schaffen das schon. Irgendwie. Glaubwürdig geht definitiv anders. Zugleich hat West Games die Crowdfunding-Community unterschätzt, schließlich wollen die Spender stets umfassend über »ihr« Spiel informiert werden. Unser Kollege Andre Peschke weiß, wie sich das auswirken kann, seitdem ihm Chris Roberts als erstem Außenstehenden einen groben Zeitplan für die Weiterentwicklung von Star Citizen verraten hat. Frechheit, gelte es da aus der Crowdfunding-Gemeinde, diese Info müsse zuallererst an die Spender gehen und erst danach an die Presse! Wenn sogar eine derartige Detailinfo einen Sturm der Entrüstung entfesseln kann – nun, dann hat West Games mit seiner schwammigen Infopolitik locker einen Orkan beschworen. Dass der dann auch boshafte Trolle anlockt, darüber darf sich 45 Jahre nach der Erfindung des Internets niemand mehr wundern.

Bleibt also die Frage, wie's mit Areal weitergeht. West Games versucht, den Shooter über die eigene Website zu finanzieren, zu un-



Sehr her, wir existieren! Bei der Reddit-Fragestunde veröffentlichen Eugene Kim und Alexey Sityanov Fotos, um zu beweisen, dass sie persönlich antworten. Das hilft auch nicht viel.



Ralf Adam, Branchenexperte: »Man kann hier durchaus von Betrug sprechen.«

serem Redaktionsschluss sind rund 13.000 von 50.000 Dollar beisammen, Tendenz so rapide steigend wie ein Sherpa mit Hexenschuss. Abschließend wollen wir deshalb wissen, was denn nun von Areal zu halten ist. Können die das schaffen? Zumindest theoretisch? Das besprechen wir mit Ralf Adam. In seinen 20 Branchenjahren hat Adam unter anderem als Executive Producer bei Jowood gearbeitet hat, bei Phenomic die Entwicklung von Spellforce geleitet und sich bei Gameforge sowie Travian Games um die Koordination sämtlicher

Projekte gekümmert, kurzum: Er kennt sich aus mit der Spieleentwicklung. »Als Erstes ist mir die niedrige Zielsumme aufgefallen«, sagt er. »Was wollen sie mit nur 50.000 Dollar? Stalker dürfte THQ damals zwei bis fünf Millionen Dollar gekostet haben. Und selbst wenn West Games eine halbe Million zur Verfügung hätte, würde das wohl nicht für ein komplettes Spiel reichen, weil sie ja auch noch die Engine von Grund auf neu programmieren wollen.«

Das sei selbst bei den ukrainischen Dumpinglöhnen ein strammes Vorhaben, meint Ralf Adam. Laut der ukrainischen Statistikbehörde liegt der Durchschnitts-Monatslohn in Kiew, wo West Games sitzt, bei rund 320 Euro. Bei einem 20köpfigen Team würden 50.000 Dollar also nur acht Monate reichen. Von einer halben Million könnte man hingegen sechseinhalb Jahre lang leben, was ja erst mal vielversprechend klingt. Allerdings soll und muss das Studio wachsen, bei GSC etwa arbeiteten zu Hochzeiten rund 200 Menschen. Und das Kiewer Studio 4A Games, das ebenfalls von ehemaligen GSC-

Mitarbeitern gegründet wurde, beschäftigt rund 70 Entwickler – dabei entstehen dort »nur« die Metro-Spiele, also lineare Shooter. Ein Open-World-Projekt wie Areal wäre

ungleich aufwändiger – und auch niemals bis 2016 fertig. »Wenn es ein Schlauchlevel-Shooter wäre, würde ich sagen, zwei Jahre seien sportlich, aber gerade noch machbar«, urteilt Ralf Adam. »Aber selbst wenn man »Peter-Molyneux-Features« wie die anpassungsfähige KI beiseitelässt, dauern die offene Spielwelt und die Engine, die erst noch geschrieben werden muss, definitiv länger. Da kann es schon alleine Anfang 2015 werden, bis ein Prototyp fertig ist.«

Dieser Prototyp sei dann wohl auch das wahre Ziel der Kampagne: »Auf mich wirkt das Projekt wie eine Anschlagfinanzierung, die wollen das Geld in eine coole Engine und einen Prototypen stecken, mit dem sie dann auf Publisher- und Investorensuche gehen. Weil sie das aber nicht offen sagen, kann man durchaus von Betrug sprechen.« Eugene Kim wehrt sich auch dagegen: »Unser Plan lautet derzeit, unabhängig zu bleiben.« Nun könnte man darüber diskutieren, ob »derzeit« auch »in einem Jahr« bedeutet, zumal West Games in einem Tweet vor dem Start der Kickstarter-Kampagne explizit nach Publishern gesucht hat ... aber ach, wir gleiten schon wieder in Verschwörungstheorien ab, und das bereitet uns allmählich Kopfschmerzen. Stattdessen halten wir fest: Areal klingt nach einem coolen Shooter, an dem sich die Entwickler aber wohl übernehmen; die Kickstarter-Kampagne war ein Kommunikations-GAU aus dem Lehrbuch; Spender sollten bitte vorsichtig sein. Aber vielleicht könnte Wladimir Putin noch ein paar Millionen zuschießen? Die E-Mail-Adresse der Entwickler hat er ja schon. **GR**

msi®

MSI empfiehlt Windows.

EVOLUTION

DAS ULTIMATIVE GTX GAMING-NOTEBOOK



NVIDIA
GEFORCE®
GTX



EXTREM LEISTUNGSSTARK.

GAMING-NOTEBOOKS MIT NVIDIA® GEFORCE® GTX™
GRAFIKPROZESSOREN



GT72 2PE Dominator

DRAGON ARMY

**Super
RAID 3**

4 SSDs im RAID 0 für
1600 MB/s Leserate!

**Cooler
Boost 3**

Leiser und starker
Dual-Kühler

**Audio
Boost 2**

Drei unabhängige Verstärker
für besten Sound

**Killer PRO
DOUBLESOT**

Schnelles Gaming-Netzwerk
und 802.11ac WLAN

**GEFORCE®
EXPERIENCE**

Stets aktuelle Treiber und
optimiertes Spielerlebnis

MSI Gaming Notebooks erhalten Sie bei: ALTERNATE, ARLT Computer, ATELCO Computer, Caseking, computeruniverse, comtech, Cyberport, Easynotebooks.de, hwh.de, Notebook.de, Notebooksbilliger.de, OTTO, SATURN. Händler in Österreich: e-tec.at, MediaMarkt, SATURN. *Modellabhängiges Ausstattungsmerkmal

www.dragonarmy.de

Top Player - Top Choice

The Witcher 3

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2: Enhanced Edition, GS 06/12: 89 Punkte)**
Termin: **24.2.2015** Status: **zu 80 % fertig**

⊕ Stärken

- + atemberaubende Spielwelt
- + viel zu entdecken
- + vielfältige Lösungswege
- + flüssige Kämpfe
- + spannende Quest-Entscheidungen

⊖ Schwächen

- doch keine durchgehende Welt
- Wie viele Bugs rutschen durch?

Erinnern Sie sich, wie vor einigen Jahren der Sekretär von Angela Merkel bei Piranha Bytes anrief, um ein Exemplar von Risen zu bestellen? Merkel wollte das Rollenspiel dem US-Präsidenten Barack Obama bei dessen Staatsbesuch überreichen, sagte der Anrufer, als Musterbeispiel für deutschen Schaffensgeist und technologische Finesse. Daran erinnern Sie sich nicht? Natürlich nicht, das ist nie passiert! Mehr noch, es wäre unvorstellbar angesichts dessen, wie schwer sich die Berliner Politik immer noch damit tut, Spiele als Kulturgut anzuerkennen. Angela Merkel würde sich wohl eher die Haare pink färben, als Obama ein Spiel in die Hand zu drücken, geschweige denn ein Auf-Maul-Abenteuer wie Risen.

Deshalb klingelt das Telefon anno 2011 eben nicht bei Piranha Bytes in Essen, sondern 964 Kilometer weiter östlich in Warschau: Beim Entwickler CD Projekt Red trauen sie ihren Ohren nicht, als das Büro des polnischen Mi-

nisterpräsidenten Donald Tusk ein Exemplar von The Witcher 2 anfordert, um es Obama zu schenken. Überdies überreicht Tusk dem US-Präsidenten einige Romane des Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, auf denen The Witcher basiert. Das kündigt nicht nur vom unverkrampften Umgang mit Spielen, sondern auch vom schieren Stolz auf The Witcher an sich. Die Abenteuer des Hexers Geralt sind gewissermaßen das moderne Nibelungenlied der Polen, ein Nationalepos und eines der wenigen grenzübergreifend bekannten Kulturgüter des Landes. Denn Polen ist zwar die sechstgrößte Wirtschaftsmacht der EU, zudem leben zwischen Oder und Bug fast 40 Millionen Menschen – doch polnische Filme, polnische Bücher, polnische Produkte kennt man im Ausland fast keine. Bis auf The Witcher eben. »In Polen werden große Maschinen gebaut«, sagt CD Projekts Marketingchef Mihal Platkow-Gilewski, »große Maschinen sind aber nicht sexy. Videospiele sind cool, und wir haben eine talentierte Entwicklerszene. Die Industrie wächst rasch, deshalb ist auch The Witcher so be-

kannt.« Bekannt und erfolgreich, insgesamt sechs Millionen Mal haben sich die beiden Rollenspiele weltweit verkauft. Nun steht The Witcher 3 in den Startlöchern, und mit dem kulturellen Stellenwert wächst auch die Verantwortung der Entwickler, schließlich hütet sie einen Volksschatz. »Meine Eltern riefen mich an«, erzählt der Art Producer Michal Stec, »und sagten, hey, das ist doch dein Spiel, über das Obama spricht. Das ist schon ein gewisser Druck.« Ein schlechtes The Witcher 3 wäre keine Enttäuschung, es wäre für Polen ein nationales Debakel.

Stellare Erwartungen

Warum wir Ihnen all das erzählen? Weil's ein wichtiger Aspekt der inzwischen regelrecht stellaren Erwartungen an das Hexer-Rollenspiel ist. Auch viele Spieler erhoffen sich von The Witcher 3 nichts weniger als das »Spiel des Jahres 2015«, wie ein User auf GameStar.de schreibt. »Kann's kaum er-

Auch nach der Gamescom-Demo sind wir uns sicher: Das Hexer-Rollenspiel hat alles. Außer einer echten Open World.

Von Michael Graf

Die Welt von The Witcher 3 ist offen, aber nicht durchgehend. CD Projekt unterteilt sie nämlich in mehrere separate Regionen.

warten, zu zocken!«, frohlockt ein anderer. »Das bisher gezeigte Material hat mich schlichtweg vom Hocker gehoben«, stimmt ein dritter mit ein. Wir selbst kürten The Witcher 3 vor einigen Monaten zum Primus der E3. Steigt hier etwa Gott höchstpersönlich als Rollenspiel auf die Erde herab? CD Projekt ist seinerseits nicht ganz unschuldig an der Erwartungshaltung, vor der Gamescom-Präsentation heißen die Entwickler uns zur »exzellenten Gameplay-Demo« willkommen, an deren Anfang erst mal alle Auszeichnungen prangen, die The Witcher 3 bislang bekommen hat. Inzwischen, heißt es nebenbei, seien nur ein paar mehr Preise hinzugekommen, aber die Messe habe ja auch erst angefangen. Bescheidenheit ist nicht gerade die Stärke der Polen. Angesichts der bisher gezeigten Spielszenen muss sie's aber auch nicht sein.

Nach unserem Gamescom-Termin bei CD Projekt würden wir ja gerne auf die Euphoriebremse drücken, die Warnflagge schwenken, den inneren Kritik-Schweinehund von

der Leine lassen und mit dem Elektronenmikroskop nach Haaren in der Hexersuppe suchen. Doch außer dem inzwischen schon mantrahaften Mahnwort »Hoffentlich übernehmen sie sich damit nicht!« sehen wir einfach keinen Grund zum Unmut. Im Gegenteil, selbst dem freudenfernsten Branchen-Miesepeter fällt es schwer, nicht mit einem seligen Grinsen aus dem Präsentationskino zu torkeln. Dort drinnen zeigen die Polen zwar exakt dieselbe Gameplay-Demo wie auf der E3, doch die sieht halt einfach großartig aus. Vor allem diese Spielwelt, so echt, so glaubwürdig! Auf seinem Pferd Roach (andere Klepper wird es nicht geben) reitet der Hexer in Richtung der Stadt Novigrad, die nun mal so aussieht wie eine mittelalterliche Stadt auszusehen hat. Geralt galoppiert auf Feldern vorbei, auf denen Bauern harken, Schafe grasen und Sonnenblumen sprießen, er passiert Marktstände, überquert den Wassergraben, in dem kleine Boote schaukeln, sieht einen Händler, der gestikulierend auf einem umgekippten Karren steht, während Arbeiter die heraus-

gefallenen Waren einsammeln, er trabt durch das riesige Stadttor, entlang krummer Fachwerkhäuser und idyllischer Kanäle, er beobachtet Spaziergänger, Kistenträger, Fischer, Marktschreier – »mehrere Tausend« Bürger sollen laut CD Projekt in Novigrad leben, bis hin zur, ähem, käuflichen Dame, die Geralt vor einer Taverne ansäuselt. Eine derart perfekte Stadtkulisse haben wir noch in keinem Rollenspiel gesehen, neben der schieren Pracht, der Detailliebe und den erstklassig inszenierten Dialogen von The Witcher 3 schrumpft ein Risen 3 geradezu zum Kellerkind.

Keine durchgehende Welt

Doch je höher die Erwartungsblase, desto leichter kann sie ein kleines Detail platzen lassen ... hm, ein kleines Detail ... okay, wie wär's damit: Auch wenn viele Spieler davon ausgehen, hat The Witcher 3 keine offene Spielwelt, zumindest nicht im klassischen Sinne. Anders als etwa in Skyrim oder GTA gibt es keine durchgehende Karte, auf der man ohne Ladepause vom einen zum anderen Ende spazieren kann. Stattdessen wird die Witcher-Welt genau wie in den Vorgängern oder in Dragon Age in mehrere »Hubs« unterteilt, also in separate Regionen. Warum diese Unterteilung? »Die Abstände zwischen den Schauplätzen sind zu groß, als dass eine durchgehende Spielwelt umsetzbar wäre«, sagt der leitende Leveldesigner Peter Gelencser. »Beispielsweise liegt zwischen Novigrad und den Skellige-Inseln locker eine Tagesreise, diesen Zwischenraum können wir unmöglich sinnvoll füllen.« Wie genau man von Hub zu Hub reist, stehe noch nicht endgültig fest: »Wir experimentieren derzeit mit mehreren Möglichkeiten. Es soll aber keinesfalls kompliziert werden.« Zwischen bereits besuchten Regionen darf Geralt voraussichtlich per Schnellreise-Teleport hin und her springen, indem man einfach auf die Karte klickt. Zum Spielbeginn stehen dem Hexer allerdings noch nicht alle Landstriche offen, auch nicht zu Fuß. Geralt schaltet die Regionen nämlich erst nach und nach im Rahmen der Story frei. »The Witcher 3 beginnt in einem kleineren Hub, der als Tutorial dient«, sagt Gelencser. »Aber keine Angst, da wird euch nicht erklärt, welche Tasten ihr drücken müsst. Stattdessen könnt ihr hier schon mal Geralts Kampfkünste erproben, euch mit den Questentscheidungen vertraut machen und die Gegend frei erkunden, so wie später auch in den größeren Abschnitten.« Wo dieser Sandkasten-Auftakt spielt, will uns CD Projekt noch nicht verraten, dafür bekommen wir einen guten Eindruck davon, wie groß die »größeren Abschnitte« ausfallen werden. Wer bei »Hubs« an die vergleichsweise engen Open-World-Arenen eines Dragon Age 2 oder The Witcher 2 denkt, liegt nämlich daneben. Weit daneben.

Schon in einem Vortrag auf der Games Developers Conference im März hat CD Projekt erwähnt, dass die Umgebung von Novigrad



Karten-Aufreger

Die Inhalte der Collector's Edition von The Witcher 3 hat CD Projekt schon vor einiger Zeit enthüllt, sie enthält unter anderem eine Monsterjäger-Statuette. Auf der Gamescom kündigten die Entwickler nun jedoch an, dass die Sammlerfassung der Xbox-One-Version zusätzlich zwei Kartenpakete für das Magic-ähnliche Kartenspiel »Gwent« sowie – statt einer labbrigen Papierkarte – eine Stoffkarte bieten wird. Der Aufschrei der PC-Fans war groß, der Studiochef Marcin Iwinski verteidigte sich flugs: Man müsse Vertragspartnern wie Microsoft nun mal exklusive Inhalte anbieten. Und da man plattformexklusive DLCs grundsätzlich ablehne, bliebe nur der Schachtel-Inhalt. Die DLC-Ablehnung finden wir ja auch sehr löblich. Als alte Ultima-Avatare hätten wir uns trotzdem auch eine PC-Stoffkarte gewünscht.

rund 8,5 mal 8,5 Kilometer messen soll, das ergibt 72,25 Quadratkilometer. Der skandinavisch-frostige Skellige-Archipel, eine weitere Schlüsselregion, umfasse seinerseits 8 mal 8 Kilometer, also 64 Quadratkilometer – was von einer Inselkarte bestätigt wird, die ein Hacker im Juni von CD Projekt gestohlen hat. Insgesamt haben wir's also alleine hier mit über 136 Quadratkilometern zu tun, daneben wirkt das Skyrim-Himmelsrand mit seinen 41 Quadratkilometern wie ein Terrarium. Und selbst wenn wir beiden Witcher-Arealen jeweils zwei Kilometer breite Randstreifen als nur sicht-, aber nicht betretbares »Panoramagelände« abzögen, kämen wir immer noch auf 78 Quadratkilometer. Noch dazu sind Skellige und Novigrad ja nur zwei von laut CD Projekt »mehreren« Regionen in The Witcher 3. Selbst wenn die anderen wesentlich kleiner ausfallen, dürfte die Gesamtwelt also umfangreicher sein als die versprochenen »20 Prozent größer als Skyrim« – vorausgesetzt, die GDC-Zahlen stimmen. Nachprüfen können wir das natürlich nicht, immerhin demonst-



Landmarken laden zum Erkunden ein. Was sich wohl in der Ruine da hinten verbirgt?

riert CD Projekt auf der Gamescom aber die Ausdehnung eines Hubs; von Novigrad springen die Entwickler per Schnellreise in ein Sumpfgebiet im sogenannten Niemandsland. »Dorthin hätte man zu Pferde rund 25 Minuten gebraucht«, sagt Peter Gelencser. »Und zwar am Stück, Novigrad und das Niemandsland gehören zum gleichen Hub, zwischen Stadt und Sumpf liegt also eine durchgehende, offene Welt.« Damit wir uns ein Bild von der Distanz machen können (und weil's eine Quest erfordert), klettert der Leveldesigner auf einen Hügel – Geralt kann sich wieder an Felsvorsprüngen hochziehen, diesmal aber auch frei durch die Gegend hüpfen. Oben angekommen, lässt der Hexer seinen Blick über den weitläufigen Sumpf schweifen und erspäht auf einer fernen Hügelkuppe einen gewaltigen Baum. »Der sieht auf diese Entfernung ungefähr so groß aus wie mein Daumen«, erklärt Gelencser, »ist in Wirklichkeit aber so hoch wie ein zehnstöckiges Gebäude. Daran könnt ihr schon mal abschätzen, wie weit weg er wächst. Das gesamte Gebiet dazwischen ist frei begehbar.« So weit, so groß. »Und was nun, wenn ich euch sage, dass Novigrad vierzigmal weiter im Norden liegt als dieser Baum? Und auch dieser Zwischenraum komplett erkundbar ist?« Nun, dann glauben wir, dass wir in The Witcher 3 viel Zeit verbringen werden. Sehr viel Zeit. Begrenzen dürfte CD Projekt die Gebiete

mit natürlichen Barrieren, also Meeren und unpassierbaren Flüssen sowie Gebirgen.

Um die Orientierung in den weitläufigen Weltteilen zu erleichtern, verteilen die Entwickler Landmarken wie den erwähnten Baum. »Daran soll man stets erkennen, wo man ist«, sagt Gelencser. Außerdem soll es sich lohnen, auffällige Schauplätze genauer unter die Lupe zu nehmen, weil es laut Gelencser »an jedem besonderen Ort auch et-

Geralt taucht unter

was Besonderes zu entdecken« gebe. So verstecken sich in Ruinen gerne mal Monster oder Schätze oder beides. Im Sumpf stoßen die Entwickler bei ihrer Gamescom-Tour auf eine kaputte Palisade, hinter der Banditen lauern. Und bei der Jagd nach einem Greifen stolpert Geralt über die Waldhütte einer Alchemistin, die von zwielichtigen Gestalten bedrängt wird – da muss ein Hexer doch helfen! Wie Skyrim dürfte auch The Witcher 3 die Kunst der Ablenkung beherrschen: Eigentlich möchte man ja nur schnell rüber ins nächste Dorf, aber die Burgruine da drüben sieht interessant aus, außerdem hat sich zwischen diesen Bäumen da vorne etwas bewegt – und war das nicht gerade ein Hilfeschrei? Erkundungstouren lohnen



Wenn man die Zaubertaste kurz drückt, versprüht Geralt einen Igni-Feuerstoß, bei längerem Drücken wird der Spruch zum Flammenwerfer.



Im Inventarmenü sortiert Geralt seine Rüstungen und Schwerter. Letztere lassen sich diesmal aufrüsten, CD Projekt verrät aber noch nicht, wie.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON 19,99 ab €/Monat*

Sparpreis für 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.



JETZT 100,- €

WECHSLER-BONUS*

NEU: VDSL 100.000 kBit/s

VDSL jetzt noch schneller! Surfen Sie in den ersten Ausbaubereichen mit bis zu 100.000 kBit/s – supereünstig ab 34,99 €/Monat!*



☎ 02602/96 90



1und1.de

* 1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,- €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. 1&1 DSL ist in den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 1&1 Doppel-Flat 100.000 für 24 Monate 34,99 €/Monat, danach 44,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat. In den ersten Ausbaubereichen verfügbar. Für beide Angebote gilt: Inklusive Internet-Flat, 1&1 HomeServer für 0,- € (Versand 9,60 €), 24 Monate Vertragslaufzeit, 100,- € Wechsel-Bonus bei Rufnummern-Mitnahme (Verrechnung mit der Grundgebühr ab dem 4. Monat). 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

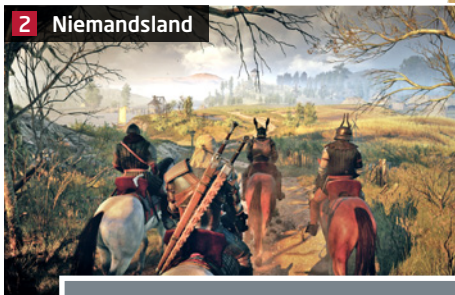
Die Witcher-Welt

1 Novigrad



In der größten Metropole des Spiels leben laut CD Projekt »mehrere Tausend« NPC-Bürger. Außerdem besucht Geralt kleinere Städte, jede davon hat einen eigenen Architekturstil.

2 Niemandsland



Das Niemandsland liegt im gleichen Hub wie Novigrad und rund 20 Reitminuten südlich. In der Demo heißt es, Ciri sei in »Velen« – damit ist wohl die Stadt Gors Velen gemeint.

3 Skellige-Inseln

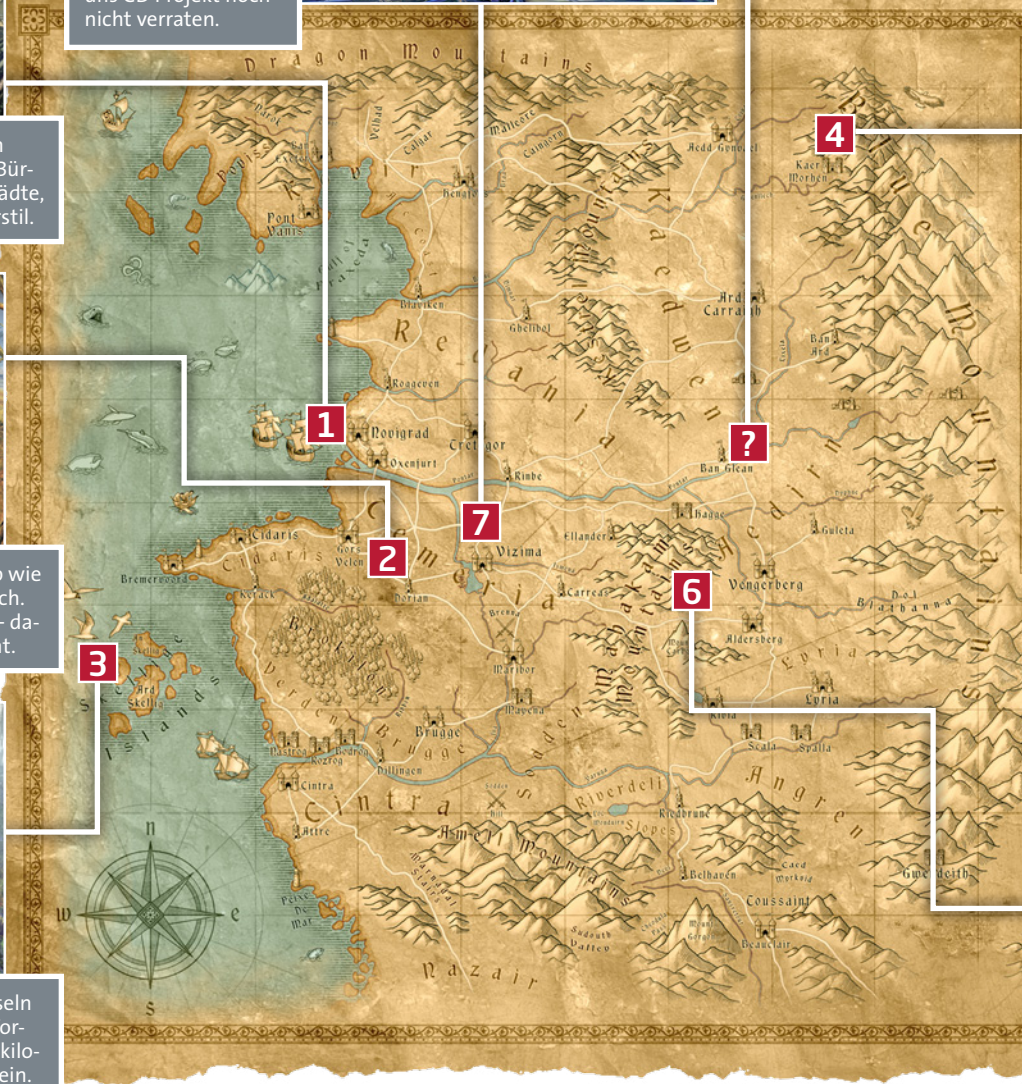


Auf den skandinavisch angehauchten Inseln haust ein stolzes Wikingervolk, das mit Vorliebe die Nachbarn überfällt. 64 Quadratkilometer sollen die Inseln insgesamt groß sein.

7 Vizima



Fans spekulieren, ob diese Konzeptzeichnung die aus beiden Vorgängern bekannte Stadt Vizima zeigt. Ob man sie tatsächlich besucht, wollte uns CD Projekt nicht verraten.



sich übrigens auch, wenn Geralt dazu ein Bad nehmen muss. Der Hexer darf nämlich erstmals schwimmen und sogar tauchen. »Wir haben auch am Grund von Seen interessante Dinge versteckt«, sagt der Art Producer Michal Stec, »zum Beispiel Teile für die wertvollen Hexer-Rüstungen, die Geralt selbst schmieden kann.« Derlei Wertsachen bleiben jedoch selten unbewacht, auch unter Wasser kann und muss der Hexer kämpfen. Welche Ungeheuer in den Tiefen lauern, verrät CD Projekt noch nicht, einen Wasserbewohner haben wir aber bereits gesehen: die Sirene, die als Oben-Ohne-Mädel durch die Wellen plantscht, nur um sich dann urplötzlich in eine mörderische Flügelbestie zu verwandeln. Schwimmen darf Geralt übrigens nicht in jedem Gartenteich, vor allem auf den Skellige-Inseln soll es Seen geben, die selbst für das alte Raubein zu eisk sind. Und durchs Meer darf Geralt zwar kaulen,

sollte dann aber beten, dass kein Sturm heraufzieht – sonst wird die See zur Todesfalle. Da empfiehlt sich die Überfahrt mit einem Boot, aus dem der Hexer bei hohem Wellengang aber auch herausfallen kann. Hoffentlich ist dann keine Sirene in der Nähe.

Um Neulinge nicht zu überfordern und den stark schwankenden Anspruch von The Witcher 2 diesmal abzufedern, verspricht CD Projekt einen sanfter ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Mitleveln sollen die Gegner dabei nicht, sie bleiben immer gleich stark. Es könnte allerdings sein, dass erfahrene Hexer auf mehr Gegner treffen, beispielsweise wird ein Werwolf statt von zwei plötzlich von fünf anderen Wölfen begleitet. Klingt sinnvoll, dennoch fragt man sich, ob die Entwickler eine geschmeidige Anspruchskurve wirklich mit der offenen Spielwelt in Einklang bringen können. Schließlich könnte Geralt bei

seinen Erkundungstouren jederzeit auf ein übermächtiges Ungeheuer stoßen. »Natürlich kann er das«, sagt Michal Stec und lacht, »aber dann stirbt er eben. Also muss man neu laden, mehr Erfahrung sammeln, stärker werden – und dann zurückkommen, um es der Kreatur heimzuzahlen. Ich bin ein großer Fan der Gothic-Serie, die das ja genauso gehandhabt hat.« In Gothic dienten mächtige Monster jedoch auch dazu, Teile der Spielwelt »abzusperren«, bis man die Story weiter vorangetrieben hatte. »Unsere Monster sperren nichts ab. Es gibt sie einfach, sie bewegen sich durch die Welt oder lauern in ihren Nestern. Meist könnte man sie einfach in Ruhe lassen. Aber Geralt arbeitet schließlich als Monsterjäger, da bieten sich Jagdausflüge an, zumal sie wertvolle Beute und Belohnungen bringen.« Belohnungen, gutes Stichwort: Auf der Entwicklerkonferenz zum Auftakt der Gamescom erklärte der ehemali-

7 Städtchen

Ein frühes Bild zeigt ein idyllisches Städtchen an einem See. Wo genau es liegt, wissen wir noch nicht, es handelt sich aber wohl um eine der größten Siedlungen nach Novigrad.

4 Kaer Morhen

Die Hexer-Festung kennen Witcher-Veteranen schon aus dem ersten Serienteil, der mit einer Abwehrschlacht um Kaer Morhen begann. Auch diesmal sieht man es wieder.

5 Nilfgaard

Das südliche Imperium startet in The Witcher 3 seine Invasion des Nordens. Ob Geralt Nilfgaard besucht, ist noch unklar. Dass er dessen Kaiser trifft, steht jedoch schon fest.

6 Hochgebirge

Diese imposanten Schneegipfel liegen möglicherweise in den Mahakam-Bergen. Aus dem für seine Eisenminen bekannten Hochgebirge stammt auch Geralts Zwergenfreund Zoltan.

zen, neben den erwähnten Silbergeschossen hat's uns vor allem der Verwundungsbolzen angetan: Ein damit angeschossenes Monster verliert regelmäßig Blutstropfen. Dann kann Geralt in die Hexersicht schalten, einen Detektivmodus à la Batman, in dem das Spiel Monsterspuren, -geräusche und eben Blutlachen leuchtend rot hervorhebt. In der E3-Demo folgt er so der Körpersaftspur eines flüchtenden Greifen zu dessen Versteck. Ebenfalls hilfreich: Sobald man in der Hexersicht die Spur einer bereits bekannten Bestienrasse wittert, weist The Witcher 3 im Meditationsmenü darauf hin, welche Tränke sich für den Kampf gegen das Vieh am besten eignen. Wie gehabt sollte man nämlich vor härteren Auseinandersetzungen eine Pause einlegen und ein paar selbstgebraute Elixire schlucken. Doch Vorsicht: Exzessiver Trankgenuss ist ungesund, weil sich Geralt mit jedem Fläschchen ein bisschen vergiftet. Beim Meditieren lässt sich auch die Tageszeit vorspulen, ein weiterer Taktikkniff. Geisterhafte Noonwraiths etwa tauchen erst auf,

Alle taktischen Register

wenn die Sonne am höchsten steht. Werwölfe wiederum sind um Mitternacht stärker, also sollten wir ihnen das Fell bei Tageslicht über die Ohren ziehen. Übrigens spricht CD Projekt zwar davon, dass Werwölfe »bei Vollmond« am mächtigsten seien, Mondphasen simuliert The Witcher 3 aber nicht.

Schwert-Upgrades, Bolzen und Bomben sowie Tränke und Tageszeiten: Geralt kann im Gefecht viele taktische Register ziehen. Aber auch seine Gegner beherrschen individuelle Manöver, Sumpfhexen etwa verkleinern den Bildschirm mit Matschkumpen und können auf nassem Untergrund jederzeit ab- und anderswo wieder auftauchen. Man sollte das Weibsvolk also auf trockenen Untergrund locken – und mit Geralts Flammenzauber Igni abfackeln, Sumpfhexen mögen nämlich keine Hitze. Die Zaubersymbole gibt's nun in jeweils zwei Varianten: Wenn man die zugehörige Taste nur kurz drückt, führt der Hexer einen einfachen Angriff durch, beispielsweise stößt er per Aard-Schubser einen einzelnen Gegner zu Boden oder verschießt einen Igni-Feuerstoß. Längeres Drücken führt zu mächtigeren Attacken wie einer Aard-Schockwelle, die alle umstehenden Schurken von den Beinen holt, oder einem anhaltenden Igni-Feuerstrahl, der sich wie ein Flammenwerfer auf mehrere Gegner richten lässt. Ehrensache, dass man solche fortschrittlichen Zaubereien erstmal im zugehörigen Talentbaum freischalten muss. Doch trotz aller Finessen wirkt ein Bosskampf der Gamescom-Demo geradezu lächerlich: Ein Baumgeist droht, alle Kräfte der Natur zu entfesseln – doch dann muss der Hexer bloß ein paar Riesenkäfer und Wurzeln zerhacken. CD Projekt sagt, der Anspruch des Gefechts sei für Präsentationszwecke heruntergeregt worden, zudem seien die Vorspieler inzwischen »ein-

ge CD-Projekt-Designer Maciej Szczesnik in einem Vortrag, wie man die Belohnungen von The Witcher 2 ausbalanciert hat: Binnen zwei Spielstunden sollten die Spieler stets ein bis zwei große Erfolge wie Rangaufstiege verdienen, alle fünf Minuten hingegen ein kleines Zuckerl wie Erfahrungspunkte oder Gold abstauben. Wird das auch in The Witcher 3 wieder so sein? »Nicht ganz«, erklärt Peter Gelencser, »in einer offenen Welt können wir die Spieler nicht so gut von einem Erfolg zum nächsten führen. Wir setzen vielmehr darauf, dass die Spieler regelmäßig interessante Schauplätze erblicken. Ob sie hingehen, bleibt dann ihnen überlassen.«

Doch ob nun an besonderen Schauplätzen, im Sumpf oder im Weizenfeld: Gegner lauern in The Witcher 3 überall – prima, da kann man doch gleich mal das Kampfsystem ausprobieren. Wie gehabt zerhackt Geralt Men-

schen mit dem Eisen- und Monster mit dem Silberschwert. Außer mit temporären Ölen lassen sich die Klingen erstmals permanent aufrüsten, CD Projekt verrät jedoch noch nicht, womit. Ein Trailer zeigt ein rotglühendes Runenschwert – gut möglich, dass Geralt seine Schwerter mit Zaubersymbolen aufrüsten darf. Vielleicht ist der Runenschnitt aber auch eine der Waffen, die der Hexer selbst schmieden kann. Auch Bomben kann er wieder basteln, etwa Spreng- und Silbergranaten, Letztere versprühen Silberstaub und schwächen silberallergische Bestien, beispielsweise Werwölfe. Das geht auch mit Silberbolzen für die neue Armbrust. Die Fernwaffe richtet zwar wenig Schaden an und dient so vor allem dazu, einen Kampf einzuleiten, etwa wenn sich Geralt an ein unachtsames Monster angeschlichen hat. Dank herstellbarer Spezialbolzen lässt sich der Schießprügel aber auch taktisch einsetzen.



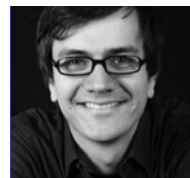
Ein Werwolf! Jetzt wäre eine Silberbombe hilfreich. Oder Tageslicht, denn das schwächt den Pelzträger.

fach echt gut«. Dennoch sind wir mal gespannt, ob da am Ende die Balance stimmt.

Falls der Hexer mal nicht alleine kämpfen möchte, kann er mit seinen Kumpanen zusammenarbeiten: Im Verlauf der Story wird er anderen Hexern begegnen, die er für seine Zwecke einspannen kann – aber nicht muss. »Wer möchte, kann sie auch ignorieren und auf eigene Faust weiterkämpfen«, erklärt Michael Stec. Doch selbst wenn sich die anderen Monsterjäger Geralt anschlie-

clinch liegen. Geralt kann in diesen Konflikt eingreifen, muss aber nicht – es gibt eben stets mehrere Wege zum Ziel. Peter Gelencser nennt ein Beispiel: »Stellt euch vor, ihr trefft auf eine Straßensperre und kommt nicht weiter. Vielleicht trefft ihr dann ja in einem nahen Dorf auf einen Bauern, der beim Ausgraben seines Kellers über ein Höhlensystem gestolpert ist, das zwar vor Untoten wimmelt, aber unter der Straßensperre hindurch führt. Oder ihr sprecht mit den Menschen, die vor der Barrikade warten, bringt ihnen Vorräte und stachelt sie zu einem Aufstand an, damit sie das Hindernis niederreißen. Oder ihr tut dem Wachpersonal der Sperre einen Gefallen, damit es euch durchlässt. Es liegt bei euch.«

So bekommt Geralt zwar in jedem Gebiet ein Reihe fester Aufgaben à la »Finde die Wilde Jagd«, wie er diese Ziele erreicht, bleibt aber ihm überlassen. Dann schaltet er das nächste Gebiet frei und erfüllt die dortigen Ziele und so weiter – wobei er jederzeit in bereits besuchte Gebiete zurückkehren darf und vielleicht sogar muss. Eine Schlüsselrolle in der Story spielt übrigens Ciri, die aus den Büchern bekannte Nachwuchs-Hexerin hat mit Geralt schon einiges durchgemacht – mehr können wir kaum erzählen, ohne böse zu spoilern. Also kommen wir lieber zum Schluss und fragen, was CD



Witcher 2 im Quadrat

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Vor den Gamescom-Präsentationsraum hätte CD Projekt eigentlich einen Spiegel stellen müssen, damit jeder, der herauskommt, sein eigenes Grinsen sehen kann. Dieses Spiel sieht derart schön, derart vielfältig, derart fesselnd, derart lebendig und liebevoll aus, dass man schon sehr freudlos durchs Leben krebss muss, um beim Zusehen keinen Spaß zu haben. Okay, es gibt keine durchgehende Welt – na und? Wenn die einzelnen Hubs so groß werden wie angekündigt, kann man sich trotzdem bestens verlaufen, vom Questweg abschweifen, über Monster sowie Schätze stolpern. Allerdings erdet die Weltaufteilung auch, The Witcher 3 ist eben kein unmögliches Luftschlossprojekt, kein Gott, der als Spiel auf die Erde herabsteigt. Es ist The Witcher 2 in größer, schöner, detaillierter und flüssiger, es ist die Quadratur seines Vorgängers, aber nicht vollkommen realitätsfremd. CD Projekt macht das, was sie können, nur eben mehr davon. Mal ehrlich: Mehr will ich doch gar nicht. Außer natürlich, dass es fehlerfrei auf den Markt kommt. Aber das sage ich ja jedes Mal.

Projekt nun eigentlich noch zu tun hat. »Bugfixing«, sagt Michael Stec, »unglaublich viel Bugfixing. Es fühlt sich an, als würden wir mehrere Spiele gleichzeitig testen, weil wir auch jede mögliche Questentscheidung mit einbeziehen müssen.« Und wie sieht's auf technischer Seite aus? Auf der E3 hatten die Designer ja geklagt, man habe The Witcher 3 auf Februar 2015 verschoben, weil die Framerate »unannehmbar« gewesen sei. »Es wird besser«, verspricht Peter Gelencser, »wir optimieren das Spiel derzeit Stück für Stück.« Nur ob man »feature complete« sei, ob also alle Spielsysteme und -elemente festgezurrten seien, das verrät man uns nicht. »Kein Kommentar«, sagt Gelencser, und wir vermuten, dass die Polen derzeit noch an einzelnen Bestandteilen herumdoktern. Solange sie keine bereits angekündigten Elemente rauswerfen, soll's uns recht sein. Denn das wäre nicht nur eine Enttäuschung für die Spieler, sondern auch für ganz Polen. Das können sie ihren Ministerpräsidenten nicht antun! **GR**

Club der toten Hexer

ßen, kann man sie nicht herumkommandieren. »Es gibt keine Bruderschaft der Hexer wie in Assassin's Creed«, sagt Stec, »die Hexer nehmen von niemandem Befehle an. Vielmehr muss man sie davon überzeugen, dass sie für die richtige Sache kämpfen.« Diese »richtige Sache« ist diesmal sehr persönlich, Geralt sucht nach seiner Geliebten Yennefer und sinnt auf Rache an der Wilden Jagd, einem Trupp brandschatzender Phantomsoldaten. Doch wie so oft wird der Hexer auch dabei in die große Politik verwickelt, schließlich herrscht Krieg: Das Imperium von Nilfgaard fällt in den Nördlichen Königreiche ein, die auch noch untereinander im



Solche Noonwraiths tauchen nur auf, wenn die Sonne im Zenit steht.



Geralt kann mit befreundeten Hexern wie Vesemir zusammenarbeiten.

GameStar für iPad und Android-Tablets

Perfekt an die Möglichkeiten des Tablets
angepasst und für das mobile Lesen
optimiert! Inklusive aller Test-,
Special- und Vorschau-Videos.

**Jetzt im AppStore und
bei GooglePlay:
die aktuelle Ausgabe &
kostenlose Leseprobe!**

Retina optimiert



Mehr Infos und die Download-Links zu allen GameStar-Apps unter:

www.gamestar.de/app



Dragon Age Inquisition

Drei Monate vor Erscheinen konnten wir Inquisition zum ersten Mal anspielen und hegen leise Zweifel an der PC-Umsetzung. Spaß hatten wir trotzdem. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EA** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **21.11.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Auf DVD: Topspiel-Videos

Der EA-Businessstand auf der Gamescom: Wer Dragon Age: Inquisition spielen will, der muss sich zunächst in Demut üben. Eine humorlose Türsteherin bewacht das kleine Kabuff im hinteren Bereich, es herrscht die Beleuchtung von David Lynch-Filmen, die Dame erledigt ihren Job mit teutonischer Gründlichkeit und amerikanischer Technik. »Eintragen«, befiehlt sie und hält uns ein iPad vor die Nase. Gehorsam schreiben wir unsere Namen in die Warteliste, anschließend will sie Ausweise sehen (»und zwar amtliche«), volljährig sehen wir offenbar nicht aus. Der nächste Termin sei in 30 Minuten, lässt sie uns wissen, »wenn ihr weggeht, dann ist euer Platz auch weg«. Wozu wir uns dann überhaupt eingetragen haben? Schulterzucken.

Als uns die Aufpasserin schließlich Einlass gewährt, werfen wir einen Blick unter die aufgestellten Anspielstationen. Dort stehen keine Konsolen, sondern Rechner, das spricht für die Technik der PC-Umsetzung,

denn Hersteller zeigen bei solchen Terminen gewöhnlich die technisch eindrucksvollste Version. Das bereitliegende Xbox-Gamepad dämpft die Vorfreude hingegen ein bisschen. Die Maus- und Tastatursteuerung sei noch nicht fertig, erklärt uns ein anwesender Bioware-Mitarbeiter auf die Frage, ob wir Inquisition tatsächlich mit dem Gamepad spielen müssen. Drei Monate vor Release nährt das Zweifel an der von Chefdesigner Mike Laidlaw versprochenen »richtigen« PC-Umsetzung, wir denken unwillkürlich an den Vorgänger und seine mehr schlecht als recht an Maus und Tastatur angepasste Steuerung. Produzent Cameron Lee bemüht sich im anschließenden Interview redlich, solche Sorgen im Keim zu ersticken: Auf dem PC werde es selbstverständlich »Hotbars« für Fähigkeiten und Gegenstände geben. Deutlich bedeckter hält er sich indes, als wir ihn auf die Menüs ansprechen, vom Inventar- bis hin zum Charakterbildschirm sind sie offensichtlich für die Darstellung auf TV-Geräten optimiert. Unsere Prognose: Ähnlich wie etwa bei Skyrim werden PC-Spieler mit Menüs leben

müssen, die Full-HD-Auflösungen nur ansatzweise ausnutzen. Und da Inquisition im Gegensatz zu den Vorgängern keinen Mod-Support bietet, dürfte sich daran auch wenig ändern lassen.

Erinnert zunächst an ein Action-Rollenspiel

Aber wie spielt es sich denn nun, das neue Dragon Age? In Echtzeit und mit dem Gamepad erinnern die Kämpfe zunächst an ein typisches Action-Rollenspiel. Wir steuern den ausgewählten Charakter aus der Schulterperspektive, lösen mit der rechten Schultertaste einen normalen Angriff aus und nutzen die Daumentasten für den Einsatz von insgesamt acht Spezialfähigkeiten, mit der linken Schultertaste wird zwischen den beiden Skill-Belegungen gewechselt. Das geht flott von der Hand, wirkt taktisch aber nicht sonderlich komplex und endete in der von uns gespielten Version oft in einem eindrucks-, aber nicht unbedingt anspruchsvol-



Am War Table planen wir Operationen und erschließen neue Gebiete.



Im angespielten Sumpfbereich wimmelt es von Untoten und Moorleichen.



⊕ Stärken

- + schöne Landschaften und Effekte
- + viel zu entdecken
- + dynamische Kämpfe ...

⊖ Schwächen

- ... aber (noch?) recht anspruchslos
- Wie gut wird die PC-Steuerung?

In Echtzeit ähneln die Kämpfe einem Action-Rollenspiel, es existiert aber auch eine Taktikansicht analog zu Dragon Age: Origins.

len Effekte-Feuerwerk. Viel spannender wird das Ganze, wenn wir in die Taktikansicht wechseln. Aus der Vogelperspektive erteilen wir der maximal vierköpfigen Gruppe gezielt Befehle, koordinieren das Vorgehen strategisch und greifen rechtzeitig ein, wenn's doch mal brenzlig wird. Denn unsere Partymitglieder heilen sich nicht automatisch – auch nach einem Kampf nicht –, und wer denkt, dass er einfach einen Heilzauber nach dem anderen vom Stapel lässt, hat die Rechnung ohne Bioware gemacht. Zwar regeneriert sich Mana von selbst, für besonders starke Zaubersprüche (zu denen auch die Heilzauber gehören) ist allerdings nicht nur Mana notwendig, sondern auch der sogenannte Fokus; die entsprechende Leiste füllt sich erst im Laufe eines Kampfes. Wer blind in die Schlacht stürzt, muss also auf einen endlichen Vorrat von Heiltränken zurückgreifen, das sorgt für eine angenehm taktische Note.

Gespielt haben wir einen nächtlichen Sumpfabschnitt, laut Cameron Lee eines der kleinsten Gebiete im Spiel. Wenn das

stimmt, dann dürfte Inquisition im wahren Sinne des Wortes ein großes Spiel werden, denn während des rund halbstündigen Termins haben wir bestenfalls ein Drittel der Region gesehen. Und was wir gesehen haben, macht Lust auf mehr, viel mehr. Ständig stoßen wir auf kleine Geheimnisse, verschlossene Hütten, Notizen, Bücher, versteckte Gegner und Pflanzen, Bioware wagt tatsächlich mehr Entdeckerdrang, mehr offene Welt, und das tut Inquisition spürbar gut. Außerdem sieht das Spiel erstklassig aus, die Texturen sind gestochen scharf, die Vegetation dicht, die Effekte (etwa beim Waten durch hüfthohe Moortümpel) wunderschön. Bloß erzählt wurde im angespielten Abschnitt quasi überhaupt nichts, ob die Dialoge das gewohnte Bioware-Niveau erreichen, bleibt abzuwarten, zumal wir unsere Gefährten nicht ansprechen konnten – das sei ausschließlich im Skyhold möglich, dem Hauptquartier unserer Inquisition.

Zu Gesicht bekamen wir diese Festung zwar immer noch nicht, aber immerhin ließ sich Bioware endlich Details zur Funktionsweise



Vorsichtig begeistert

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamstar.de

Vor einigen Monaten sagte mir Chefdesigner Mike Laidlaw, dass Bioware aus den Fehlern von Dragon Age 2 gelernt habe und deshalb eine »richtige« PC-Umsetzung plane. Auch wenn bis zum Release noch Zeit ist: Danach sieht's zumindest momentan nicht aus, man merkt dem Spiel deutlich die Konsolenzielgruppe an. Warum ich mich trotzdem zu einem »ausgezeichnet« durchringe? Weil in Inquisition unglaublich viel Potenzial schlummert. Und weil Inquisition das beste Rollenspiel der letzten Jahre werden könnte, wenn Bioware dieses Potenzial nutzt. Steuerung hin, Steuerung her.

Potenzial: Ausgezeichnet

des Skyholds entlocken. Im Mittelpunkt steht der sogenannte »War Table«, gewissermaßen der Lage- und Kartentisch der Inquisition. Hier wählen wir nicht nur die einzelnen Gebiete an, sondern veranlassen auch Operationen, die teils automatisch verlaufen. Wir schicken beispielsweise Späher oder Attentäter los, lassen eine Brücke reparieren (was wiederum den Zugang zu bislang unerschlossenen Regionen eröffnet) oder einen alten Außenposten wieder auf Vordermann bringen. Eine zentrale Rolle spielen »Agenten«, manche Operationen lassen sich erst freischalten, nachdem wir den passenden Agenten rekrutiert haben, bei anderen müssen wir selbst entscheiden, welchen Agenten wir für geeignet erachten. Das System erinnert in Grundzügen an die Kriegsbereitschaft aus Mass Effect 3, soll aber komplexer ausfallen und viel Raum zur individuellen Vorgehensweise lassen. Wenn es so gut funktioniert, wie es klingt, dann würde es ein ohnehin sehr vielversprechendes Rollenspiel um eine spannende strategische Komponente erweitern. **JG**



Schurke Cole ist ein mysteriöser Zeitgenosse. Er weiß nicht mal, ob er überhaupt existiert.

msi

Bestimme das Spiel!

JUST GAME!



MSI GAMING-Grafikkarten überzeugen die Gamer-Seele durch hohe Leistung und Top-Features:

- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität im Dauerbetrieb
- Twin Frozr 4 mit 10 cm Lüftern für leise und effektive Kühlung

- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting für Leistungseinstellungen
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner« für noch mehr Power



139,90

MSI GTX 750 Ti GAMING

- NVIDIA® GeForce® GTX750Ti GPU mit 28 nm Technologie
- 1085 MHz Core-Takt (OC-Modus)/ 1163 MHz Boost-Takt (OC Modus)
- 2048 MB GDDR5 Speicher, 5400 MHz, 128 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 1x D-Sub, 1x DL-DVI-D
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, CUDA™, PhysX® und PureVideo HD

JDXNZE



289,90

MSI GTX 770 GAMING 2G

- NVIDIA® GeForce® GTX770 GPU mit 28 nm Technologie
- 1137 MHz Core-Takt/ 1189 MHz Boost-Takt im OC-Modus
- 2048 MB GDDR5 Speicher, 7010 MHz, 256 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 1x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I, 1x DL-DVI-D
- 2x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, CUDA™, PhysX® und PureVideo HD

JDXNZZ

MSI GAMING Motherboards bieten umfangreiche Funktionen für ein intensiveres Spielerlebnis:

- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität im Dauerbetrieb
- Audio Boost 2 und Soundblaster Cinema 2 Technik mit SBX Surround-Sound
- USB-Audio-Power mit besonders zuverlässiger-USB-Stromversorgung
- Schnelle E2200 Killer-Netzwerktechnologie für flüssiges Gameplay im Netzwerk

- Gaming-Device-Ports mit Goldanschlüssen
- M.2 SATA Express Anschluss für ultraschnellen Datenzugriff
- XSPLIT GAMECASTER: Aufnahme und Live Streaming des Gameplays
- Gaming App: Leistungsprofile per Klick



Killer E2200
GAME NETWORKING



Audio Boost 2

119,90

Z97 GAMING 5

- Intel® Z97 Express Chipsatz • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten und 5ten Gen. für den Sockel LGA 1150
- 4x DDR3-3200(OC) Hauptspeicher
- 1x M.2 (10Gb/s) + 6x USB 3.0 + 6x SATA 6Gb/s • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe x1
- Multi-GPU: NVIDIA SLI & AMD CrossFire Unterstützung
- GUARD PRO: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Total Fan Control: Individuelle Einstellung aller Lüfter
- Fast Boot: Schneller Systemstart in wenigen Sekunden

GWEM36



Killer E2200
GAME NETWORKING



Xtreme Audio DAC

239,90

MSI Z97 GAMING 9 AC

- Intel® Z97 Express Chipsatz • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten und 5ten Gen. für den Sockel LGA 1150
- 4x DDR3-3300(OC) Hauptspeicher
- 1x M.2 (10Gb/s) + 12x USB 3.0 + 8x SATA 6Gb/s • 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe x1
- Xtreme Audio DAC: Das pure Audio-Erlebnis
- Multi-GPU: NVIDIA SLI & AMD CrossFire Unterstützung
- GUARD PRO: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems im UEFI-BIOS
- Total Fan Control: Individuelle Einstellung aller Lüfter
- Fast Boot: Schneller Systemstart in wenigen Sekunden
- WLAN 801.11 b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, Intel® Wireless Display

GWEM33



ZOTAC®
It's Time to Play.

555,-

**ZOTAC GeForce GTX 780 Ti AMP!**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.072 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 2.880 Shader-Einheiten • DirectX 11, OpenGL 4.4
- DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16
- inkl. Splinter Cell Compilation Spiele-Bundle

JDXTZ8

msi

349,-

**MSI R9 290 GAMING 4G**

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 290
- 1007 MHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz)
- 2560 Shader-Einheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JEXN05

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-Klinke

KH#526

PALIT®

144,90

**Palit GeForce GTX750 Ti KALMX**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
- 1020 MHz (Boost: 1085 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (5,4 GHz)
- 640 Shader-Einheiten • DirectX 11, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXHZH

ADATA®
Love Life, Dream

119,90

**ADATA Premier Pro SP900 M.2 2280 SSD 256 GB**

- Solid-State-Drive • ASP900NS38-256GM-C
- 256 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 530 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 86.000 IOPS
- SATA 6 Gb/s • M.2 2280-Bauform

IMIMVZ

SAMSUNG

539,-

**Samsung U28D590D**

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GTG)
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Energieklasse: B • 1x DisplayPort, 2x HDMI 1.4, 3,5-mm-Audio-Ausgang

V6LU17

BenQ
Because it matters

449,-

**BenQ XL2720Z**

- LED-Monitor • 68,58 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GTG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA 3D Vision 2-ready • Energieklasse: A++
- 1x DisplayPort, 2x HDMI, 1x Dual-Link DVI-D, 1x VGA, 3+1x USB

V6LC23

RAZER

139,90

**Razer BlackWidow Ultimate 2014 Stealth-Edition**

- Gaming-Tastatur • mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten • beleuchtet
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- USB • leiser Tastenanschlag

NTZR29

COOLER MASTER

CMSTORM

inkl. Maus + Pad
in Wert von 79,98 Euro

129,90

**CM Storm Trigger Z MX Brown**

- Gaming-Tastatur • 64-Kbyte-Speicher
- Cherry-MX-"Brown"-Tastenschalter
- 105 Tasten + 5 Sondertasten • 6-Key-Rollover
- abnehmbare Handgelenkauflage • USB
- 1.000 Hz Abfragerate

NTZV2A03

Logitech

59,90

**Logitech G402 Hyperion Fury**

- optische Maus • 4.000 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 20 G • 1000 Hz Ultrapolling
- USB

NMZLGN

CORSAIR®

114,90

**Corsair Graphite 730T**

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 2,5"/3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis E-ATX- und XL-ATX-Bauform

TQXV65

Scythe

39,99

**Scythe Mugen MAX SCMGD-1000**

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- Abmessungen: 145x161x111 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen • 140-mm-Lüfter

HXLY5401

THRUSTMASTER

349,-

**Thrustmaster T500RS**

- Lenkrad für Sony PlayStation 3 und PC
- Force Feedback mit Industriemotor
- 12 Button • Lenkradschaltung
- 3er-Pedalsatz • Lenkeinschlag bis 1.080°
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand

NJZT80

ALTERNATE

bequem online

Pillars of Eternity

Ist Obsidians Retro-Rollenspiel tatsächlich mehr als ein nostalgischer Trip in die 90er? Wir haben mit Projektleiter Josh Sawyer gesprochen und freuen uns schon wie die Kinder, die wir damals (fast noch) waren. Von Dimitry Halley

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Obsidian Entertainment** Entwickler: **Obsidian Entertainment (Fallout: New Vegas G5 12/10: 88 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2014** Status: **zu 60% fertig**

W

er sich Zitate von römischen Senatoren auf die Oberarme tätowiert, der hat entweder den kreativsten Lateinspickzettel aller Zeiten ge-

braucht oder ein echtes Faible für das Vergangene. Bei Josh Sawyer, Projektleiter von Pillars of Eternity, ist wohl Letzteres der Fall. Er hat Geschichte studiert, ist fasziniert von mittelalterlichen Manuskripten und auch im Hinblick auf die Spielebranche von der alten Schule: Als Spieler liebt er Klassiker wie das Microprose-Rollenspiel Darklands von 1992, als Entwickler hat er sich mit Icewind Dale und dem nie erschienenen Nachfolger zu Baldur's Gate 2 die ersten Design-Sporen verdient. Pillars of Eternity merkt man all das an – es ist sowohl nostalgische Liebeserklärung an Spiele älterer Tage als auch an vergangene Epochen, von denen

sich Fantasy-Szenarien gerne inspirieren lassen. Nostalgie heißt für Sawyer dabei mehr als bloß Schwärmerei für die Vergangenheit. Sie ist Triebfeder für Obsidians Versuch, die

Magie alter Infinity-Engine-Spiele von Baldur's Gate bis Planescape: Torment wiederzubeleben und gleichzeitig die Zukunft dieser altmodischen Rollenspiel-Nische zu sichern. »Wenn man sich die Baldur's Gate-Reihe, die Icewind Dale-Spiele und Planescape: Torment anschaut«, sagt uns Sawyer im Interview, »dann gab's dort erstens einen Fokus auf das Erkunden wunderschöner 2D-Landschaften, zweitens die interaktive Geschichte mit Gefährten, die auf Entscheidungen reagieren, und drittens gruppenbasierte taktische Kämpfe mit Pausenfunktion. Nicht alle Spiele legten besonders viel Wert auf alle drei Aspekte gleichzeitig, aber in der Summe waren diese drei Elemente das Herz der Infinity-Engine-Spielerfahrung.«

Pillars of Eternity nimmt sich also dieser drei Kernaspekte an, will so den modernen Traum eines 90er-Jahre-Nostalgikers erschaffen. Kein Wunder, dass das Kickstarter-Projekt aussieht wie der Nachfolger, den Baldur's Gate 2 nie bekommen hat. Wir erstellen uns in einem klassischen High-Fantasy-Setting einen Helden, wählen aus mehr als zehn Klassen, Rassen und Kulturen – darunter Evergreens wie Barbaren oder Druiden, aber auch Neuzugänge wie der Cipher-Magier, der die Seelen von Freund und Feind anzapft. Im Anschluss stürzen wir uns ins Abenteuer. Und ganz wie früher passiert das ein wenig

geruhsamer, als man es von vermeintlich modernen Spielen gewohnt ist. Statt krachender Action begrüßen uns malerische 2D-Landschaften in der Draufsicht, ein stimmiges Gefährtenlager bei Nacht mit ersten Aufträgen und umfangreichen Einführungsdialogen. Wir erkunden das Umland, erforschen, lesen uns in die Geschichte ein (von der Obsidian bislang kaum Details preisgibt). Pillars of Eternity will ein Fantasy-Epos im klassischen Sinn sein, bevor der Begriff für belanglose Blockbuster weichgespült wurde. Es nimmt sich Zeit für seine epische Breite, geht ins Detail, opfert Komplexität nicht einer rasanten Dramaturgie. Kommt's dann schließlich zu den ersten Kämpfen, sind wir dankbar, auf dem Weg dahin erste Weggefährten eingepackt zu haben – denn wie in

⊕ Stärken

- + taktische Gruppenkämpfe
- + große Entscheidungsfreiheit
- + komplexes Rollenspielsystem
- + vielversprechende Spielwelt

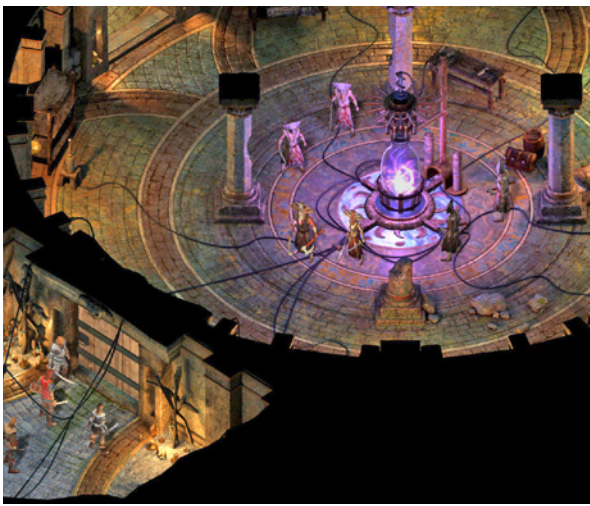
⊖ Schwächen

- hoffentlich wird die Story spannend



Gerade in den Dungeons soll es alternative Lösungswege für Rätsel und Fallen geben.





Seltsame Maschinen, technischer Fortschritt und fragwürdige Experimente: eine Welt im sozialen Umbruch..



Wer das Kampfsystem meistern will, muss lernen, die Stärken der Klassen zu kombinieren und seine Figuren clever aufzustellen.

Icewind Dale ist man auch in Eternity alleine ziemlich aufgeschmissen. Die Kämpfe spielen sich taktisch, auf Wunsch pausieren wir das Geschehen, machen uns Gedanken über die Aufstellung und Fähigkeiten unserer Figuren. Hauen wir einfach planlos auf den Räuber ein, gibt's schnell auf die Mütze. Stattdessen blockiert unser bulliger Barbar den Feind mit seiner Masse, während der schmalere Krieger hinter ihm mit der langen Pike zulangt. Es ist ein komplexes Kampfsystem, für das man sich Zeit nehmen muss, an keiner Stelle poppen Textfenster und Marker auf, die uns bei der Hand nehmen. Ganz wie früher, als die Trennlinie zwischen Rollen- und Actionspiel noch um einiges klarer war. Aber ist Sawyers Vision mehr als eine Sehnsucht nach dem Vergangenen? Ist sie nicht nur Rückblick, sondern auch Blick nach vorn?

Unbedingt, sagt Sawyer. Für ihn ist die grafische Präsentation das beste Beispiel für diese Doppelnatur. Das fängt bei den Details an. Mit den modernen Mitteln der Unity-Engine will Obsidian das Erlebnis einer alten Engine rekonstruieren: »Uns geht's besonders darum, ein Spielgefühl einzufangen. Das besteht nicht aus einem großen Ding, sondern aus vielen kleinen Teilen, die auf einmal zusammenkommen – wenn man zum Beispiel das Spiel startet, damit interagiert, spielt, es benutzt. Wie die Musik klingt, welche Laute die Kreaturen machen, wie die Maus sich bewegt, wie der Cursor aussieht, wie die Hintergrundtextur von Büchern wirkt, wie die Bildschirmtexte aussehen, welchen Schrifttyp sie benutzen – das alles trägt zu diesem Nostalgie-Gefühl bei. Und das peilen wir gezielt an.« So ist der

klassisch grüne Mauszeiger beispielsweise identisch mit seinem Vorfahren aus Icewind Dale; und wenn eine Figur sprechend auf uns zukommt, flackert der farbige Auswahlkreis zu ihren Füßen auf die gleiche Art wie damals, als der fiese Magier Tarnesh unsere Heldentruppe zum ersten Mal vor dem Freundlichen Arm in Baldur's Gate aufgerieben hat. Kleinigkeiten, die Rollenspielveteranen das Herz erwärmen.

Noch wichtiger ist Obsidian aber das Interface-Design. Einerseits gibt's in der Bedienung durchaus Modernisierungen: Die Inventarverwaltung verläuft wesentlich unkomplizierter als Anno 1998, man sieht alle Charaktertaschen auf einem Bildschirm, muss nicht länger umständlich hin- und herwechseln, kann erweiterte Statusanzei-



In vielen Punkten klassisch: Ein Wolfsrudel im Wald gehört zum guten Ton eines Fantasy-Rollenspiels.



Vieles ist in 3D modelliert, erscheint durch die starre Kamera aber zweidimensional.

gen aktiveren. Gerade solche Komfortfunktionen machen Pillars of Eternity zeitgemäßer. Andererseits schwärmt Sawyer im selben Atemzug von Pergamenten und Büchern des Mittelalters, von der Wärme des Handgemachten im Gegensatz zur digitalen Kälte. Solide soll es aussehen, »als wäre es aus etwas gemacht, nicht einfach ein Drahtgitter«. Wenn das Inventar in Leder, Holz und Eisen eingewickelt ist und die Zwischensequenzen ganz wie im legendären Darklands als illustrierte Buchseiten gestaltet sind, dann erzeugt das die Stimmung

Handgemacht

des Handgemachten, Handgezeichneten, Handgeschriebenen. Sawyer versteht diese Philosophie als Seitenhieb auf den Massenmarkt: Eternity soll individuell wie ein handgeschriebenes Buch sein, keine industrielle Stangenware.

Im Hinblick auf den Produktionsprozess geht der Seitenhieb natürlich nicht unbedingt auf, schließlich wird Pillars of Eternity genauso seriell vertrieben wie die »großen« Spiele. Nachdem wir jedoch Einblicke in das tatsächliche Spielerlebnis gewinnen konnten, verstehen wir Sawyers Vision besser: Eternity steuert viel gezielter die individuelle Fantasie der Spieler an, als aufwändige Produktionen das häufig tun. Klar, das hat Kostengründe, da ist auch Sawyer Realist. Obsidian hat nicht das Geld, aufwändige filmische Animationen zu produzieren, um dem Spieler die Geschehnisse kinoreif zu präsentieren. Stattdessen wird viel über Textfenster abgehandelt. Pillars of Eternity fühlt sich eher wie ein interaktives Bilderbuch als wie ein Actionfilm zum Mitspielen an.

Der Kniff ist, dass die Entwickler aus der finanziellen Not eine Tugend machen, die textliche Darstellungsform sogar bewusst bevorzugen. Zum einen deutet das Spiel

viele Ereignisse nur an, beschreibt sie in Textform, die Zwischensequenzen illustrieren das Geschehen mit abstrakten Skizzen, in die jeder Spieler seinen eigens erschaffenen Helden projizieren kann. Das fördert die Fantasie und macht deutlich, was jeder Buchfreund unterschreiben kann, dessen Lieblingswerk irgendwann mehr schlecht als recht verfilmt wurde: dass weniger manchmal mehr ist und die eigene Fantasie ganz anders funktioniert als das bloße Zuschauen. Ungeduldige Naturen, die sich gerne die Augen kitzeln lassen und keine Lust auf unvertonte Textfenster haben, werden Pillars of Eternity freilich wenig abgewinnen – aber die hätten auch schon mit Baldur's Gate nicht viel anfangen können.

Die zweite Stärke betrifft das eigentliche Spielgefühl, denn die textliche Präsentation der Geschichte ermöglicht einen Spielfluss, der wie einst bei Planescape: Torment sehr differenziert auf die Entscheidungen des Spielers reagiert. Wenn uns beispielsweise ein wilder Sektierer überfällt und vor die Wahl stellt, aufzugeben oder hingerichtet zu werden, dann können wir ehrlich, diplomatisch, leidenschaftlich oder vernünftig

antworten – oder aber wir haben genug über die lokalen Traditionen erfahren, um den Kerl mit seinem eigenen Ehrenkodex argumentativ aufs Kreuz zu legen. In diesem Fall sind die möglichen Ausgänge zwar recht überschaubar (entweder gibt der Ketzer uns aufs Maul oder nicht), über die einzelnen Dialoge hinaus bauen wir uns mit unseren Antworten jedoch einen Ruf auf. Sind wir im Schnitt leidenschaftlich oder ein starrsinniger Kopfmensch, sind wir diplomatisch oder ein Ekel, dann reagieren die NPCs dynamisch darauf. Eternity mag bei der Inszenierung sparen, das Ergebnis wirkt aber spürbar flexibler als eine moralische Einteilung zwischen Gut und Böse.

Damit einher geht die detaillierte Charaktererstellung, die den Spieler motivieren soll, sich in die Welt hineinzusetzen und sich wirklich Gedanken über die Figur zu machen, die er verkörpern will. So haben die verschiedenen Kulturen vor allem eine erzählerische Bedeutung – ob wir einen Savannenkrieger oder einen eher europäischen Menschen spielen, macht in der Gameplay-Statistik kaum einen Unterschied, wohl aber in der Art und Weise, wie wir mit der Welt inter-



Von den Städten konnten wir bisher nicht viel sehen, aber Diebe dürften sich hier wohlfühlen.



Ob wir das Bodenpuzzle umgehen, entschärfen oder uns mitten reinstürzen, bleibt uns überlassen.



Die Zaubereffekte gehören zu den grafischen Highlights und sorgen gerade nachts für stimmungsvolle Beleuchtung.

agieren. Das geht wiederum Hand in Hand mit der Gesprächsführung. So erhalten wir in Dialogen die Möglichkeit, unsere Motivationen zu erläutern und uns darüber klar zu werden, warum unser Held dort ist, wo er ist. Durch unsere Entscheidungen formen wir eine Persönlichkeit, ohne dass es zwingend ein Richtig oder Falsch gibt. Dabei sind besonders die Kombinationsmöglichkeiten spannend: Wir können uns natürlich einen stumpfsinnigen Barbaren oder einen hochnäsigen Magier basteln und dabei die Genreklischees bedienen – oder wir entscheiden uns für einen völlig verblödeten Zauberer, bauen ein Kriegergenie oder einen Schurken mit Herz aus Gold. All das soll gehen.

Diese Rechnung mit der Immersion steht und fällt allerdings mit der Spielwelt, und hier dürfte eine der größten Herausforderungen für Obsidian bestehen, die sich abseits des durchwachsenen Alpha Protocol mit erfolgreichen Nachfolgern bekannter Marken auf dem Markt etabliert haben. Diesmal gibt's kein gemachtes Nest, Sawyer und seine Leute erschaffen aus dem Nichts ein Fantasy-Universum. In der Antwort auf die Frage, welche Besonderheiten die Welt von Eternity denn aufführt, um sich von anderen Fantasy-Welten da draußen abzugrenzen, wird wieder Sawyers Nähe zum Vergangenen und dem Spiel zwischen Tradition und Innovation deutlich. »Historische Epochen sind mir wichtig, schließlich habe ich Geschichte studiert«, erklärt Sawyer, »beim Setting habe ich

mich stark am 16. Jahrhundert orientiert, nicht nur im Hinblick auf damalige Technologien, sondern auch auf die Mentalität der Leute. Da geht's um Entdeckungen, um das Erlernen neuer Dinge, und es gibt auch in Eternity eine Renaissance – die der Magie. Unser Universum ist im Wandel. Viele Fantasy-Settings wirken statisch; die stecken immer im 13. Jahrhundert fest. Wir wollen den Wandel darstellen und das Gefühl sozialer Umbrüche einfangen. Es soll sich wie High Fantasy anfühlen, aber gleichzeitig weit mehr Dynamik haben.«

Zwar gibt Sawyer keine neuen Einblicke in die eigentliche Story von Eternity, verrät uns aber einige Details über die Spielwelt. So ist die Erforschung der Seele ein zentrales Motiv: Wir sehen in einer Spielszene beispielsweise einen magischen Sturm, an anderer

Spiel selbst, als auch im Gespräch mit uns. Bis ins Detail erklärt er uns die Vorteile des neuen Regelsystems im Vergleich zur alten Schadensberechnung von Baldur's Gate und versucht, seine Vision zu vermitteln. Klar, das liegt auch daran, dass er die Nische seines Projekts behaupten muss, die Konkurrenz ist schließlich gerade dieses Jahr nicht ohne. Aber es ist auch die Nostalgie, die aus ihm spricht, wenn er enttäuscht von Zeiten erzählt, als PC-Spiele in den Ladenregalen von den Konsolenkollegen verdrängt wurden. Und man merkt ihm die Erleichterung an, wenn er von der Gegenwart spricht – allem voran natürlich von Kickstarter und Crowdfunding. Was wir bisher von Pillars of Eternity sehen konnten, ist vor allem ein vielversprechender Rahmen, ein Grafik- und Gameplay-Gerüst, das einem Baldur's Gate 3 alle Ehre machen würde, die Vergangenheit feinfühlig rekonstruiert und ihr die Chance auf eine echte Zukunft gibt. Was jetzt noch fehlt, ist ein spannender Inhalt, eine Hauptgeschichte, die den taktischen Kämpfen, Entscheidungen und Gesprächen eine stimmige Motivation voranschickt. Denn dann könnte Pillars of Eternity auch ganz ohne Nostalgie einen ähnlichen Sog auf Liebhaber klassischer Rollenspiele ausüben wie die legendären Infinity-Spiele. **DH**

Strunzdoofe Magier

Stelle wird der Spieler auf Wissenschaftler treffen, die sich an einer Art Seelenlobotomie versuchen und über das Entfernen von Erinnerungen den Geist heilen wollen. Durch solche Aktionen entbrennen in der Spielwelt hitzige Diskussionen über das Menschsein und die ethischen Grenzen dahinter – wenn Sawyer von »erwachsenen Themen« spricht, dann meint er damit vor allem solche philosophischen Diskussionen. Josh Sawyer hat viel zu erzählen, sowohl im



Die Rassen: Neben Elfen, Menschen und Co. gibt's auch Exoten wie angebliche Göttersprösslinge.



Mut zur Lücke

Dimitry Halley
Trainee
redaktion@gamestar.de

Na gut, ich geb's zu: Als die Infinity Engine ihre Hochphase erlebte, war ich noch ein bisschen zu jung, um die Komplexität von Baldur's Gate und Konsorten zu begreifen und habe ich mir in der Folge fleißig die Zähne daran ausgebissen. Dass ich trotzdem nicht aufhören konnte zu spielen, lag vor allem an der Erzählweise, der Freiheit, meine eigene Geschichte in ein fremdes Universum zu projizieren, und an den vielen Lücken, die nur durch meine eigene Fantasie gefüllt wurden. Dass die Technik heute viel konkreter darstellen kann, mag oft schön und gut sein – aber Pillars of Eternity packt mich, weil es mehr andeutet als inszeniert und damit genau das tut, was mir an »modernen« Rollenspielen häufig fehlt: das Spiel mit der eigenen Kreativität.

Mass Effect 4

Nach dem kontroversen Ende der ersten Trilogie bittet Bioware erneut ins All. Mit neuen Welten, einem neuen Commander und einem brandneuen Mondmobil. Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
(Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte) Termin: **nicht bekannt** Status: **zu 40 % fertig**

Es ist keine leichte Aufgabe, die Bioware beim neuen Mass Effect erwartet. Zum einen folgt es auf eine sehr populäre, in sich aber geschlossene Trilogie, Commander Shepards Geschichte ist endgültig vorbei, rien ne va plus. Zum anderen ist da die Sache mit dem kontrovers diskutierten, für viele Spieler schlichtweg enttäuschenden Finale von Mass Effect 3. Wie geht es also mit einer Reihe weiter, die eigentlich schon abgeschlossen ist? Für diese Herausforderung lässt sich Bioware Zeit, viel Zeit. Erst in einigen Jahren, frühestens also 2016, soll das nächste Mass Effect erscheinen. Und es soll einen neuen Anfang darstellen.

Konkrete Details verrät Bioware bislang kaum zum neuen Mass Effect, das übrigens nicht Mass Effect 4 genannt werden soll. »Es so zu nennen, erweist unserem Spiel einen Bärendienst und sorgt nur für Verwirrung!«, so Community Manager Chris Priestly. Die Macher sprechen immerhin an, dass es eine dramatisch größere Spielwelt geben wird, die alles zuvor erlebte übertrifft. Wenn stimmt, was die Entwickler in Interviews andeuteten, und wir tatsächlich die Freiheit haben, ausnahmslos alle Son-

nensysteme und Planeten im Spiele-Universum zu besuchen, dann wäre das ein gehöriger Sprung für die Reihe. Doch bislang verrät Bioware nur wenig Handfestes zur Spielstruktur, geschweige denn zur Story. Klar ist, dass wir uns wieder einen menschlichen Helden (oder womöglich auch ein Alien) basteln, diesmal mit noch mehr Anpassungsmöglichkeiten. Und wir würden unseren Hut fressen, wenn nicht auch sehr viel mehr Netzwerkfunktionen im neuen Mass Effect stecken. Dazu sagt Bioware einzig, dass kooperative Spielweisen im Vordergrund stünden, und weigert sich stur, überhaupt irgendwas konkret zu bestätigen.

Dafür fühlt der kanadische Entwickler vorsichtig der Community auf den Zahn, führt Umfragen durch, lädt Fans zu Studiotouren ein und war mit einer Diskussionsrunde auf der Entertainmentmesse Comic Con vertreten. Dort zeigte man Beispiele erster Rüstungsentwürfe für den Helden und einen ersten Prototypen für das neue Mako-Fahrzeug. Dabei handelt es sich um einen sechsrädrigen Buggy, der uns beim Besuch der fremden Planeten als Bodenfahrzeug dient. Spieler des ersten Mass Effect erinnern sich noch daran, wie öde die entsprechenden Missionen damals ausfielen. Mit Hüpfburg-

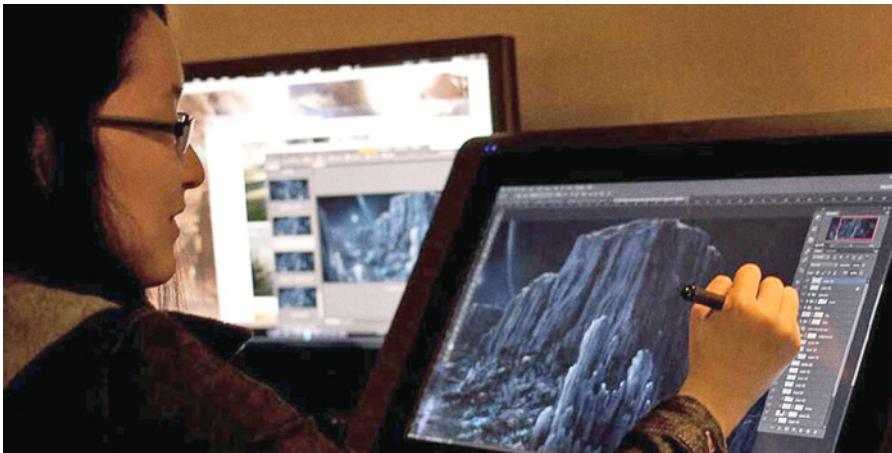
Im vierten Teil spielen wir einen neuen Helden. Commander Shepard, hier in Mass Effect 3, hat ausgedient.



Das neue Spiel dürfte, genau wie der hier gezeigte dritte Teil, viele Shooter-Elemente besitzen.

Fans haben beim Studiobesuch angeblich Konzepte neuer Alien-Rassen entdeckt.

GameStar 09/2014



Mit Studiofotos wie diesen beweist Bioware, dass man eifrig am Spiel arbeitet. Handfeste Infos gibt es bislang aber nur wenige, von offiziellem Bildmaterial ganz zu schweigen

Fahrphysik hopsten wir durch triste Gebirgszüge, um per Knopfdruck Mineralien zu gewinnen, die vom Zufallsgenerator gern mal an unerreichbaren Punkten platziert wurden. Das soll nicht wieder vorkommen, verspricht Bioware und zeigt erste, frühe Videos des neuen Mako in Aktion. Er ist kleiner, agiler und scheint eine deutlich bessere Fahrphysik zu besitzen. Obwohl die texturlose Karre über Platzhalterhügel pflügt, sieht man ihr doch an, dass sie eine glaubwürdige Federung besitzt und der Motor

Mehr Spaß am Steuer

seine Kraft spürbar auf den Boden bringt. Oder eben nicht. Wenn die Entwickler halten, was die Demo verspricht, driften und rasen wir mit dem neuen Vehikel fast wie in einem Rennspiel. Hoffen wir, dass das auch so kommt. Und dass es den Entwicklern gelingt, ihre neue und vermeintlich riesige Welt auch mit sinnstiftenden Inhalten zu füllen. Mit kurzweiligen Nebenmissionen also, abwechslungsreichen und spielerisch fordernden Umgebungen, zahlreichen Geheimnissen, Überraschungen und echten Charakteren. »Was das Spiel zu einem Mass Effect macht, das sind die Alienrassen, die

Technologie, die Historie und Regeln der Welt«, erklärt Studioleiter Yanick Roy und fügt hinzu: »Das kann man mit Gewissheit vom neuen Mass Effect erwarten.«

Wir sind neugierig, welche Entscheidungen Bioware konkret trifft. Beinahe könnte man Angst haben, dass sich das neue Spiel sehr weit von der Ursprungstrilogie entfernt. Aber vielleicht tut dem Projekt ein radikaler Designschnitt gut. So könnten etwa – analog zu Bungies Konsolen-Shooter Destiny – nahtlos verschiedene Spieler miteinander verbunden werden, so dass man sein Welt-raumabenteuer bei Belieben (kooperativ) miteinander bestreiten kann. Der Clou bei Destiny besteht darin, dass sich Spieler gegenseitig helfen, aber praktisch nicht stören können. Derlei Mechaniken wären im neuen Mass Effect ebenso denkbar wie eine Architektur à la No Man's Sky. Das Indiespiel hat ein schier unendliches, von Rechenalgorithmen erschaffenes Universums als Spielwelt. Und was ein kleines britisches Studio kann, sollte einer der Top-Entwickler der Branche eigentlich auch hinbekommen.

Zugegeben: Ein bisschen albern wäre es ja, sich schon jetzt Gedanken über das Ende des neuen Spiels zu machen. Aber gebranntes Kind scheut bekanntlich das Feuer. Wir hoffen also, dass das Finale des neuen Mass



Erste Signale aus dem All

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Schön, dass seit einigen Monaten feststeht, dass ein neues Mass Effect in Arbeit ist. Auch wenn's so sicher wie das Amen in der Kirche war. Schön außerdem, dass wir nicht jetzt schon mit blumigen Versprechungen voller Superlative und einem knalligen Trailer geködert werden. Das Spiel ist schließlich noch Jahre in Arbeit, da gefällt es mir regelrecht, dass Bioware sehr vage bleibt. Großes nehmen sich die Entwickler aber jetzt schon vor, und ich bin gespannt, welcher Clou uns am Ende erwartet – oder ob Bioware lediglich das etablierte Spielkonzept vertieft und verfeinert. Bis wir mehr wissen, müssen wir also noch Geduld beweisen. Ich für meinen Teil kann warten. Im Zweifel sogar gern bis 2017, sofern es denn bedeutet, dass das neue Mass Effect richtig klasse wird.

Effect-Handlungsbogens schlüssig und befriedigend ausfällt. Wenn wir ganz verschwörerisch drauf wären, könnten wir sogar drauf spekulieren, dass die neue Story ohnehin ganz eigene Töne anschlagen wird. Denn im Juli verließ kürzlich mit Casey Hudson der Produzent der Reihe nach 16 Jahren Bioware. Neue Ziele lockten ihn fort, sagt er. Wir erinnern uns jedoch sogleich an Gerüchte, die ein angebliches Studiomitglied im Netz postete. Denen zufolge wurde das kontroverse Ende der Trilogie gegen den Willen des Teams einzig von Hudson und Mac Walters, dem Hauptautor der Reihe, beschlossen. Dass Hudson nun geht (oder doch gegangen wurde?) könnte bedeuten, dass das Team wieder stärker in die Geschichte involviert wird – zumindest, wenn man Gerüchten glauben mag. Wir glauben jedenfalls daran, dass Bioware mit den besten Absichten am neuen Mass Effect arbeitet, und hoffen, EA lässt dem Entwickler möglichst viele Freiheiten. Themen wie Mikrotransaktionen, DLC-Abos und Onlinezwang dürfen gern außen vor bleiben. Hach, wenn man doch träumen dürfte! **SST**



Der alte Mako (groß) bot kaum Fahrspaß. Das neue Modell (klein) wirkt da vielversprechender.



Mit Casey Hudson verließ kürzlich der Produzent der Serie den Entwickler Bioware.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Alien: Isolation	Action	Creative Assembly	02/14	–	7. Oktober 2014
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	–	2014
	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/14	–	28. Oktober 2014
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	–	2015
UPDATE	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Visceral Games	07/14	Sehr gut	1. Quartal 2015
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	–	2015
	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Australia	05/14	Gut	17. Oktober 2014
	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	–	–	4. November 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2015*
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	–	1. Quartal 2015
	Dead Rising 3	Action	Capcom	–	–	5. September 2014
NEU	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14	–	4. Quartal 2014
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13, 08/14	Sehr gut	4. September 2014
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
UPDATE	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13, 04/14, 09/14	Ausgezeichnet	21. November 2014
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	Sehr gut	2015
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	–	–	Oktober 2014
	Dungeons 2	Echtzeit-Strategie	RealForge	–	–	2015
	Dying Light	Ego-Shooter	Techland	–	–	Februar 2015
	Elite: Dangerous	Weltraumsimulation	Frontier Developments	04/14, 05/14	Sehr gut	2014*
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
UPDATE	Evolve	Multiplayer-Shooter	Turtle Rock Studios	03/14	Sehr gut	10. Februar 2015
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	Ausgezeichnet	18. November 2014
	FIFA 15	Sport	EA Sports	–	–	25. September 2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	–	Ausgezeichnet	2014
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	Gut	2014
UPDATE	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	–	2015
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	09/13	–	3. Quartal 2014
	Jagged Alliance: Flashback	Rundenstrategie	Full Control	–	–	2014*
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14	–	2015
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	–	3. Quartal 2014
UPDATE	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action	Crystal Dynamics	–	–	9. Dezember 2014
	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	–	3. Quartal 2014
	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13 Interactive	11/13, 08/14	Sehr gut	31. Oktober 2014
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	–	2015
UPDATE	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	–	2015
NEU	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	2015
NEU	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14	–	2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	–	2015
UPDATE	Mittelerde: Mordors Schatten	Action	Monolith Productions	01/14	Sehr gut	2. Oktober 2014
	Next Car Game	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	–	2014*
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	–	2015
NEU	Ori and the Blind Forest	Jump&Run	Moon Studios	–	–	4. Quartal 2014
NEU	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	–	2016
UPDATE	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	–	4. Quartal 2014
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	09/13	–	2014
	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	–	–	2014
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	November 2014*
	Project Spark	Adventure	Team Dakota	–	–	7. Oktober 2014
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	Sehr gut	2015
UPDATE	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	–	2016
NEU	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	–	1. Quartal 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	Gut	2014*
NEU	Shadow Realms	Action-Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2015
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalium	05/13	–	2014
	Sid Meier's Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	Firaxis Games	05/14, 08/14	Sehr gut	24. Oktober 2014
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	–	1. Quartal 2015
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	Sehr gut	2015
	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	–	–	2015
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	–	–	2015
	Stronghold Crusader 2	Echtzeit-Strategie	Firefly Studios	06/14	Gut	2. September 2014
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	King Art Games	–	–	Januar 2015
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft Reflections	08/13	–	11. November 2014
UPDATE	The Evil Within	Action	Tango Gameworks	08/13	–	14. Oktober 2014
UPDATE	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14	–	24. Februar 2015
	The Vanishing of Ethan Carter	Action-Adventure	The Astronauts	08/14	–	3. Quartal 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13	–	2015
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	–	2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	–	2016
UPDATE	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile Entertainment	09/13, 11/13, 01/14	Sehr gut	September 2014
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	13/13	–	13. November 2014
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	–	4. Quartal 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.



OGame



**WERDE DER
MÄCHTIGSTE
HERRSCHER DES
UNIVERSUMS**

WWW.OGAME.DE



FAR CRY 4

Der Bär steppt

In Köln hat Far Cry 4 den hervorragenden Eindruck der E3 bestätigt. Zu spielen gab es unter anderem eine spannende Schleichmission in den schneebedeckten Gipfeln des Himalaya, eingerahmt von zwei eindrucksvollen Gleitabschnitten im Wingsuit. Neben der schon aus dem Vorgänger bekannten Kamera kam dabei auch ein Spielelement aus Blood Dragon zum Einsatz: Wir dürfen nämlich rohes Fleisch in eine Gruppe von arglosen Wachen werfen und dann genüsslich dabei zuschauen, wie ein von diesem Frischfleisch angelockter Bär die besagten Wachen in von der Natur so nicht vorgesehene Baugruppen unterteilt. Außerdem konnten wir einen Level im sogenannten Shangri-La spielen, einer unwirklich-bunten Meditationswelt, in der wir lediglich mit einem Bogen bewaffnet sind – und einem weißen Tiger. Klingt durchgeknallt? Oh ja.

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Release: 18.11.2014



Die Gamescom 2014

Die Gamescom bot viel Bekanntes, hatte aber auch einige Überraschungen im Gepäck. Folgen Sie uns auf zehn Seiten über die größte Spielemesse der Welt.



Fotos: Sven Langguth

DIE GAMESCOM IN ZAHLEN

Die Gamescom 2014 verzeichnete 335.000 Besucher aus 88 Ländern. Zum Vergleich: Im Vorjahr waren es noch 340.000 Besucher. Allerdings stieg der Anteil der Fachbesucher von 29.600 auf 31.500. Damit büßte die Messe ausschließlich auf Consumer-Seite ein. Eine Entwicklung, die uns nicht weiter verwundert, immerhin stiegen die Wartezeiten an den einzelnen Anspielstationen in den letzten Jahren enorm. Das dürfte viele abgeschreckt haben. Selbst Bethesdas Vizepräsident Pete Hines hatte sich im letzten Jahr beschwert, die Veranstalter ließen zu viele Menschen in die Hallen. In diesem Jahr sollen die Wartezeiten laut der Kölnmesse allerdings deutlich kürzer als in der Vergangenheit gewesen sein. Waren Sie vor Ort? Können Sie das bestätigen? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de.



STAR CITIZEN

Rennen für Sternenbürger

Wer schon immer mal gegrübelt hat, wie sich Need for Speed wohl im Weltraum spielen würde, der kann sich die Frage mit Star Citizens jüngst enthülltem Spielmodus Murray Cup Racing selbst beantworten. Dort geht's nämlich darum, mit dem eigenen Weltraumflitzer die Konkurrenz in einem galaktischen Wettrennen hinter sich zu lassen. Allerdings fühlt sich das anders an als ein Rennen auf der Erde: Die physikbasierte Steuerung macht das Ganze nämlich zu einer hochkomplexen Erfahrung. Wir müssen die Fliehkräfte im Auge behalten, damit unser Pilot nicht das Bewusstsein verliert, die Ausrichtung unseres Schiffs beobachten und Gefühl am Schubregler beweisen. Beim Anspielen der ersten Rennstrecke – einem verwinkelten Checkpoint-Rennen über einer futuristischen Metropole – wirkte das noch recht träge und kompliziert. Dabei durften wir sogar erstmals die Origin Jumpworks M50 fliegen, den Ferrari unter den Raumschiffen. Etwas kritisch: Unterstützer des Kickstarter-Projekts

sind derzeit an die Raumschiffe gebunden, die sie für Echtgeld gekauft haben – erst im fertigen Spiel wird man zusätzliche Modelle einfach freispielen können. Wer also bisher nur eine behäbige Aurora im Stall hat, ist in den Rennen im Nachteil. Anders als zur Veröffentlichung des Dogfight-Moduls bekommt man nämlich kein besser geeignetes Raumschiff gestellt. Chris Roberts verweist stattdessen auf das kostenpflichtige Community-Abo, dessen Mitglieder sich jeden Monat ein Raumschiff für einen Tag ausleihen können. Ansonsten müsse man eben einfach besser sein als die M50-Piloten.

Entwickler: Cloud Imperium Games Publisher: Cloud Imperium Games Release: 2015/2016



ASSASSIN'S CREED: UNITY

Teamwork mit Luft nach oben

Zum Messeauftakt haben wir den Koop-Modus von Assassin's Creed: Unity ausprobiert. Zusammen mit drei Mitspielern meucheln wir uns künftig durch speziell dafür ausgelegte Gruppenaufträge. Vor einer Koop-Mission passen wir die Kleidung unseres Helden an, die sich auf die Werte Beweglichkeit, Kampfkraft, Heimlichkeit und Widerstand auswirkt. Ausrüstung und Verbesserungen schalten wir in der Solo-Kampagne frei. Assassin's Creed wird also »rollenspielerischer«. In der angespielten Koop-Mission führen wir einen Raubüberfall in den Pariser Katakomben durch und plündern eine Schatztruhe. Auf dem Weg zur Beute knacken wir Schlösser und lenken Wachen in einen Hinterhalt unseres Kameraden. Die Schleichmechanik von Unity wirkt noch wenig lohnenswert, da sie Schrittgeräusche nicht und die Sichtbarkeit kaum beeinflusst. Insgesamt fühlt sich der Koop-Modus noch unfertig an, da echtes Teamwork selten notwendig ist.

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Release: 28.10.2014



AQUANOX 3 UND SPELLFORCE 3

Doch nicht tot

Der Publisher Nordic Games hat sich gleich drei alte deutsche Spielmarken geschnappt: Spellforce, Aquanox und Die Gilde. Von Letzterem waren auf der Gamescom nur 3D-Modelle von Häusern zu sehen, von Aquanox: Deep Descent und Spellforce 3 konnten wir allerdings schon frühe Prototypen anschauen. Das U-Boot-Spiel wirkt grafisch etwas angestaubt, aber das ambitionierte serbische Team Digital Arrow verspricht uns Energiemanagement, Rohstoffsysteme, Schiff-Upgrades und viele kleine Simulationsanleihen. Schick: Das Cockpit vermittelt ein passend klaustrophobisches Gefühl. Schon 2015 sollen wir auf Schleichfahrt gehen, entweder allein oder mit drei weiteren Mitspielern.

Koop soll's auch in Spellforce 3 geben, allerdings will das Münchner Team Grimlore vor allem ein intensives Einzelspieler-Erlebnis liefern.

In einem deutlich realistischeren Look als wir ihn aus Spellforce 2 kennen. Wir erkunden detailreiche Landschaften und Dungeons, schlagen Schlachten, lösen auch mal Rätsel und bauen serientypisch unsere Basis aus. Unseren Helden dürfen wir dabei nach unseren Wünschen frei gestalten und hochleveln. Im Strategiepart will Grimlore eher auf Massenschlachten statt auf kleinere Scharmützel setzen. Deswegen kann man auch gleich große Verbände rekrutieren. Mal schauen, ob das funktioniert und bei Serienfans ankommt. Genau wie Aquanox 3 soll auch Spellforce 3 bereits im kommenden Jahr erscheinen.

Entwickler: Digital Arrow / Grimlore Publisher: Nordic Games Release: 2015





Evolve **meets** Hellgate: London

Entwickler: Bioware Austin **Publisher:** Electronic Arts **Release:** 2015



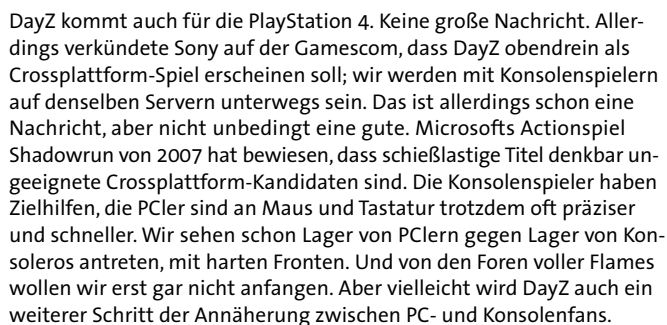
Entwickler: Pipeworks Software **Publisher:** Atari **Release:** 1. Quartal 2015

RISE OF THE TOMB RAIDER



Für etwa einen Tag herrschte Aufregung unter den Fans der taffen Archäologin, denn Microsoft hatte angekündigt, dass Rise of the Tomb Raider Ende 2015 nur für die Xbox One erscheinen soll. Dann war klar, es handelt sich nur um einen zeitexklusiven Deal. Wir gehen deshalb ganz frech davon aus, dass Lara Mitte 2016 auch auf dem PC archologisiert. Die ersten Trailerszenen deuten an, dass sie sich dann sogar wirklich wieder durch antike Grabstätten kämpfen und rätseln darf und nicht mehr nur mit Jammern, Stöhnen und Rumgeballer beschäftigt ist.

DAYZ



Entwickler: Bohemia Interactive **Publisher:** - **Release:** 2015

Aaaaaaahhhhhhhhhhh!

ALIEN ISOLATION™ RIPLEY-EDITION



LAST SURVIVOR

ALS ELLEN RIPLEY MÜSSEN SIE DIE LETZTE MISSION AN BORD DER NOSTROMO BEWÄLTIGEN. DER REST DER BESATZUNG IST TOT. IHR ÜBERLEBEN HÄNGT DAVON AB, DEN SELBSTZERSTÖRUNGSMECHANISMUS DES SCHIFFES AUSZULÖSEN UND RECHTZEITIG ZUM RETTUNGSSHUTTLE ZU GELANGEN.

CREW EXPENDABLE

DIE ORIGINAL-CREW IST WIEDERVEREINT AN BORD DER NOSTROMO. BRETT UND KANE SIND TOT. ZUSAMMEN MIT ASH UND LAMBERT LIEGT ES NUN AN IHNEN, IN DIE ROLLE VON DALLAS, PARKER ODER ELLEN RIPLEY ZU SCHLÜPFEN UND EINEN WEG ZU FINDEN, DAS ALIEN IN DIE ENGE ZU TREIBEN UND DEM GRAUEN DIE STIRN ZU BIETEN.

JETZT BESTELLEN



7. OKTOBER, 2014



ALIENISOLATION.COM



[/ALIENISOLATION](https://www.youtube.com/ALIENISOLATION)



SEGA®
www.sega.com

Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

Ohne Insel, dafür mit Humor



DEAD ISLAND 2

Zwar gibt's in Dead Island 2 keine Insel, auf Sonne, Strand und Heiterkeit müssen Fans von Zombie-Schnetzereien trotzdem nicht verzichten. Das liegt zum einen am sonnigen Kalifornien, das als Schauplatz dient, zum anderen daran, dass die Entwickler den Überlebenskampf gegen Untote deutlich humorvoller inszenieren als im Vorgänger. Bei Zombies heißt das in der Regel eins: herrlich übertriebene Abmurks-Manöver mit Schockfroster, Häcksler und Golfschläger. Entwickler Yager setzt dabei ganz auf Multiplayer. Zwar können wir auch allein spielen, aber das Spiel ist eigentlich auf bis zu acht Zombiejäger ausgelegt. Im Vorgänger waren es nur vier. Dead Island 2 könnte ein Koop-Spiel für alle werden, die die Nase voll von Left 4 Dead haben. Wir bleiben aber skeptisch, ob das Gemetzel überhaupt in Deutschland erscheinen wird.

Entwickler: Yager Publisher: Deep Silver Release: 1. Quartal 2015

EVOLVE



Fliegende Krakenmonster

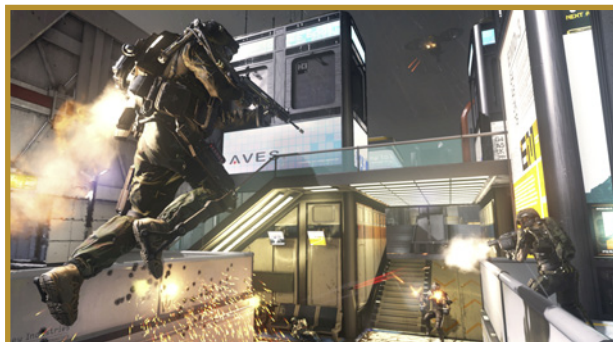
Entwickler Turtle Rock zeigte während der Microsoft-Präsentation neue Spielszenen zum Multiplayer-Shooter Evolve. Star der Vorstellung war zweifellos das fliegende Krakenmonster, das seine Jäger mit Blitzattacken beschoss. Auf der neuen Map »The Distillery« (erstmalig spielbar auf der Gamescom) mussten sich beide Seiten zudem mit der aggressiven Fauna rumschlagen. Die Karte hebt sich durch dynamische Schneestürme und extreme Höhenunterschiede vom bekannten Dschungel-Level ab. Das aufgezeichnete Mehrspieler-Match wurde von zwei Shoutcastern live auf der Bühne kommentiert. Ob Evolve tatsächlich seine Fußspuren im E-Sport hinterlassen kann, erfahren wir wohl im Februar 2015 – dann soll der ursprünglich für Oktober geplante Shooter erscheinen.

Entwickler: Turtle Rock Studios Publisher: 2K Games Release: 10.2.2015

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

Titanfall ohne Titans

Im Rahmen eines Anspiel-Events konnten wir den Mehrspielermodus von Advanced Warfare unmittelbar vor dem Start der Gamescom ausprobieren. Das Wichtigste vorweg: Die zusätzlichen Bewegungsoptionen sorgen tatsächlich für ein neues Spielgefühl. Dank Boost-Sprung bewegen wir uns deutlich flotter durch die Level und tricksen unsere Gegner mit gekonnten Hüpfen aus. Die Mehrspieler-Matches erinnern stark an Titanfall, nur ohne Parkour-Einlagen oder Kampfroboten. Neu ist der Spielmodus »Uplink«, in dem zwei Teams um eine ballförmige Drohne kämpfen. Wer punkten will, muss die Drohne zu einem Portal transportieren – der Träger ist währenddessen auf Nahkampfattacken beschränkt. Wenn wir die Drohne also einem Gegner zuwerfen, kann der nicht mehr schießen. Fies! Weniger frisch wirkt das Waffenarsenal: Bis auf die neuen Energiekanonen hebt



sich das Kriegsgerät kaum vom aktuellen Stand der Technik ab – obwohl Advanced Warfare 50 Jahre in der Zukunft spielt. Immerhin klingen die Waffen im Einsatz noch eine Ecke knackiger als in den Vorgängern. Apropos Vorgänger: Anders als in früheren Teilen belegen die Abschusserienbelohnungen einen unserer 13 Ausrüstungsplätzen und können durch freispielbare Upgrades verbessert werden. Neben solchen Gadget-Anpassungen sorgt vor allem

das dynamischere Spielgeschehen für ein frischeres Call of Duty-Erlebnis. Zumindest beim Multiplayer geht Sledgehammer also den richtigen Weg. Optisch ist allerdings fast alles beim Alten. Signifikant besser als Ghosts sieht Advanced Warfare nicht aus, trotz Ragdoll-Animationen.

Entwickler: Sledgehammer Games Publisher: Activision Blizzard Release: 4.11.2014

Die Knastbrüder sind zurück



Daedalic lässt wirklich nichts anbrennen. Das erste Blackguards ist kaum ein halbes Jahr alt, und schon werkeln die Hamburger am Nachfolger. Kein Wunder, dass der eher aussieht wie ein umfangreiches Addon – aber das muss ja nix Schlimmes sein, wenn man aus den Fehlern des Vorgängers gelernt hat. So soll das Regelwerk überarbeitet und die Zusammenhänge für den Spieler transparenter werden. Darüber hinaus gibt's aber vor allem mehr vom Altbewährten: taktische Hexfeld-Gefechte und brutale Entscheidungen, eine malerische Oberweltkarte und eine Bande von Halsabschneidern, deren Geschicke der Spieler lenkt.

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Release: 1. Quartal 2015

»Ich will mich am Ende meines Arbeitslebens nicht einfach zur Ruhe setzen, am liebsten würde ich dem Attentat eines wütenden Fans zum Opfer fallen.«

Peter Molyneux auf die Frage, was er nach seinem Designerleben machen möchte.



Geht auch nur auf Spielemessen, ohne dass jemand doof guckt: im Business-Bereich statt im Anzug und mit Aktentasche in Gamer-Shirt und mit Rucksack aufzukreuzen.

Foto: Koelnmesse



THE DEVIL'S MEN

Nonlineares Adventure

Erleben wir bald eine neue Form des Point&Click-Adventures? Das Krimi-Abenteuer The Devil's Men sprengt das starre Korsett des traditionsreichen Genres gleich doppelt. Zum einen sind die Hintergründe zwar klassisch gezeichnet, Kamerafahrten und Zooms in die Tiefe sorgen dennoch für ein dynamisches Bild. Noch ungewöhnlicher ist der nonlineare Verlauf. So können wir entscheiden, ob unsere Spielfigur in einer Szene eine Tür langsam mit dem Dietrich öffnet oder auf Heimlichtuerei pfeift und das Brecheisen bemüht – das könnte aber die Polizei auf den Plan rufen. Auch die Handlung klingt vielversprechend: Im viktorianisch angehauchten Steampunk-England klären wir eine Mordserie auf. Dazu steuern wir abwechselnd Adelaide Spektor, die Tochter eines bekannten Detektivs, und die zwielichtige Emily, die selbst schon einige Morde auf dem Kerbholz hat. Wir sind sehr gespannt, ob Daedalic diese ambitionierten Ideen auch in ein gutes Spiel verwandeln kann.

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Release: 1. Quartal 2015

BATTLEFIELD: HARDLINE

Wir haben das Recht, zu schleichen



Im Gegensatz zum wortkargen Sergeant Recker aus Battlefield 4 zeigt sich Nick Mendoza, unsere Spielfigur in der Einzelspielerkampagne von Battlefield: Hardline, regelrecht plapperhaft – zumindest bis er in der auf der Gamescom gezeigten Mission von einem durchgeknallten Bombenbastler in einen Bunker gesperrt wird. Beim anschließenden Ausbruch lockt Nick seine Bewacher mit Patronenhülsen in eine dunkle Ecke und schaltet sie heimlich nacheinander aus, Sam Fisher lässt grüßen. Wahlweise können wir aber auch einfach die Schrotflinte sprechen lassen. Der anschließende Angriff auf einen Wohnwagenpark erinnert uns stark an die Stützpunkteroberung in Far Cry 3. Schön: Nick und sein Kumpel Marcus entwickeln in den Szenen schon mehr Charakter als das Team Tombstone (aus Battlefield 4) je hatte. Okay, das Kunststück bringt jedes Kohlebrikett fertig, trotzdem hinterlässt das Gezeigte einen guten Eindruck. Nicht nur sehen,

sondern anspielen konnten wir zwei neue Multiplayer-Modi. In Rescue müssen fünf Polizisten Geiseln aus den Händen von Gangstern befreien. Wie in Counter-Strike hat jeder Spieler außerdem pro Runde nur ein Leben. Der Spielmodus ist klar auf kleine, eingespielte Teams zugeschnitten und soll Hardline auch für den E-Sport interessant machen. Viel Battlefield-Feeling bleibt dabei aber nicht übrig. Hotwire bietet dagegen eine wirklich neue Spielerfahrung. Hier liefern sich Cops und Verbrecher bleihaltige Verfolgungsjagden und kämpfen um gestohlene Autos. Die neuen Spielmodi sorgen zwar für Abwechslung, es bleibt jedoch dabei, dass Hardline eher einer Battlefield-Mod als einer waschechten Fortsetzung gleichkommt.

Entwickler: Visceral Games Publisher: EA Release: 1. Quartal 2015

DAS NEW-YORK-MMO

Auf der Gamescom gab's nicht nur Spielszenen, sondern endlich mal ein paar knallharte Fakten: So wird The Division ein Online-Rollenspiel, bei dem der Spieler als Agent damit beauftragt ist, New York City wieder in den Griff zu bekommen. Ein Virus hat sich in der Metropole breit gemacht, die Bevölkerung kämpft seither ums Überleben und diverse Fraktionen und Banden herrschen mit Gewalt. Wer dagegen was unternehmen will, wird ganz klassisch auflevn und seine Skills verbessern müssen – darunter beispielsweise die Fähigkeit, Feinde zu blenden, Überwachungskameras anzuzapfen oder kleine Geschütztürme auf der Karte zu verteilen. Und er wird genretypisch die Hilfe anderer Spieler brauchen, New York existiert in The Division als persistente Welt, in der wir zusammen mit anderen Sektoren einnehmen und eigene Stützpunkte aufziehen. Außerdem verspricht Ubisoft ein dynamisches Wettersystem, das sich massiv auf die Spielwelt auswirken soll, beispielsweise in Form von dichtem Nebel oder verheerenden Schneestürmen. Ob's eine Art durchgehende Story geben wird, wissen wir allerdings noch nicht.

Entwickler: Massive Entertainment Publisher: Ubisoft Release: 2015

TOM CLANCY'S THE DIVISION



CIVILIZATION: BEYOND EARTH

HIGH-END IM ALL

Im Civ-Spinoff besiedeln wir bekanntlich einen fernen Planeten, auf der Gamescom führte Firaxis erstmals die Weltvariante »pilzbefallen« vor, die mit bläulichem Gelände aufwartet, sich aber ansonsten genauso spielt wie »trockene« und »fruchtbare« Welten. Während bei vorherigen Präsentationen bislang meist die gemütliche Startphase einer Partie zu sehen war, erleben wir auf der Pilzwelt gleich eine fortschrittlichere Nation, die das Schimmelterrain mit Geländeverbesserungen wohnlicher gestaltet hat. Etwa mit der so genannten »Terrascape«, einer Art Dschungel-paradies, das jede Menge Nahrung und Energie abwirft, aber auch massig Unterhalt kostet. In den Krieg zieht die Fraktion, die der Rein-



heits-Affinität angehört, mit affinitäts-eigenen Hightech-Truppen wie dem »Land Destroyer«, einem schwebenden Schlachtschiff. Ebenfalls zum Einsatz kommt ein »Planet Carver«-Satellit, der Feinde per Energiestrahle grillt. Wer lieber friedlich bleibt, kann eine neue Diplomatie-Mechanik nutzen: Wenn man einer anderen Fraktion etwas geschenkt hat, darf man später einen Gefallen einfordern, etwa Geld oder Rohstoffe. Dschungelparadiese, Schwebeschlachtschiffe,

Grillsatelliten, Diplomatiegefallen: Ja, das High-End-Geschehen wirkt spannend. Jetzt würden wir gerne mal selbst bis dahin spielen.

Entwickler: Firaxis Publisher: 2k Games Release: 24.10.2014



ALIEN: ISOLATION

Von hinten gilt nicht!

In Ridley Scotts Film Alien ist die Crew der Nostromo ihrem bissigen blinden Passagier fast hilflos ausgeliefert. Weil Waffen gegen den übermächtigen Xenomorph nutzlos scheinen, bleibt Ellen Ripley nur die Flucht, während ihre Kameraden nacheinander weggefrüstückt werden. In Alien: Isolation sollen wir diese Hilflosigkeit selber erleben, und das gelingt dem Spiel momentan sogar etwas zu gut. Beim Anspielen hatten wir das Gefühl, dass sich das unberechenbar agierende KI-Alien nach Belieben über die Raumstation beamen kann und so plötzlich aus unmöglichen Richtungen angreift, gerne unbemerkt von hinten. Mehrmals stand es nach einer Zwischensequenz sogar direkt vor unserer Nase – das sichere Game Over. Das müssen die Entwickler bis zum Release abstellen, denn solche Frustrationsmomente zerbruteln die eigentlich fantastische Atmosphäre schneller als Alienblut stählerne Raumschiffwände.

Entwickler: Creative Assembly Publisher: Sega Release: 7.10.2014

VICTOR VRAN

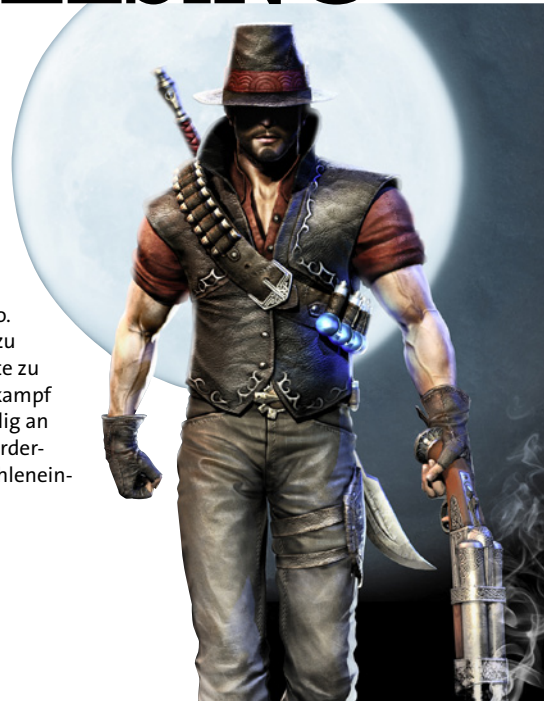
VRAN HELSING

»Wir haben übrigens alle Grafikbausteine des Spiels im Internet gekauft. Ich glaube, die Ziege hat uns 20 Dollar gekostet. Sie war im Angebot. 75 Prozent Rabatt!«

Armin Ibrisagic, Designer bei Coffee Stain Studios, erzählt auf der GDC Europe witzige Details aus dem Entwicklungsprozess von Goat Simulator.

Das überraschend spaßige Action-Rollen-spiel von Haemimont Games (Tropico 5) ist zwar merklich an The Incredible Adventures of Van Helsing angelehnt, entwickelt beim Spielen aber einen eigenen, unkomplizierten Charme. Der titelgebende Dämonenjäger metzelt sich flott durch hübsch ausgeleuchtete Level, seine Spezialattacken hinterlassen ein angenehm wuchtiges Gefühl, und im Unterschied zu seinen Kollegen aus Diablo und Co. kann er springen – zum Beispiel von Wand zu Wand, um höhergelegene Geheimabschnitte zu erreichen. Highlight war übrigens der Bosskampf gegen eine Riesenspinne, die wunderbar eklig an der Decke – und damit fett im Bildschirmvordergrund – krabbelte, bis wir sie mit einem Höhleneinsturz zum Herunterkommen überredeten.

Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Haemimont Games Release: 2015



OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Vom Bankräuber zum Zombie-Killer

Robert Kirkman, Schöpfer der Comic-Reihe The Walking Dead, arbeitet aktuell mit den Payday-Entwicklern von Overkill an einem neuen Spiel zum beliebten Zombie-Universum. Dabei soll es sich um einen kooperativen Ego-Shooter mit Stealth-, Survival- und Rollenspiel-Elementen handeln. Ersten Infos zufolge übernimmt man in Overkill's The Walking Dead die Rolle eines Überlebenden, der sich mit seiner Gruppe im post-apokalyptischen Washington gegen die Zombiehorden zur Wehr setzt. Kirkman stellte klar, dass man neben den zahlreichen The Walking Dead-Fans auch die Anhänger der Payday-Serie ansprechen wolle.



Entwickler: Overkill Software Publisher: Skybound Release: 2016

DYING LIGHT



Gemeinsam gegen den Superzombie

Der Koop-Modus des Zombie-Spiels Dying Light wird ähnlich asymmetrisch ablaufen, wie man das bei Evolve gesehen hat. Im Optionsmenü aktivieren wir einen speziellen Zombie-Modus – fortan können andere Spieler als Superzombie in unsere Welt eindringen und damit einen separaten Missionstyp aktivieren. Gemeinsam mit anderen Überlebenskünstlern müssen wir vier Zombie-Nester zerstören, während der Superzombie uns auf den Fersen ist und jeden Menschen mit einem einzigen kräftigen Happen ins Jenseits befördern kann. Verlieren die Menschen ihre fünf Leben oder schaffen es in 20 Minuten nicht, die Nester zu zerstören, gilt die Runde als Niederlage. Andernfalls hagelt es seltene Crafting-Gegenstände und satte Erfahrungspunkte. Bisher fühlt sich der Superzombie aber noch zu mächtig an, die Spielbalance in der Folge unausgewogen. In einem weiteren Koop-Modus treten wir ganz klassisch gemeinsam gegen Horden von Zombies an, wer die meisten Kills verbucht, erntet Extrakohle. Ein ganz anderer Grund zur Sorge: Die deutsche Messeversion von Dying Light ist geschnitten. Dass das auch das Schicksal der Verkaufsversion sein wird, ist gut möglich.

Entwickler: Techland Publisher: Warner Bros Release: 1. Quartal 2015

DIE SIMS 4

Die jähzornige Putze

Wenn wir eines an der Sims-Serie schätzen, dann die skurrilen Geschichten, die sie hervorbringt. So auch beim Anspieltermin zu Die Sims 4, bei dem wir zunächst im erweiterten Charakter-Editor einen Sim erstellen, inklusive Charakterzügen à la »albern«. Dann richten wir seine Wohnung ein, wobei sich nun auch komplett ausgestattete Fertizimmer platzieren lassen. Nett, wir möblieren die Bude aber lieber selber, nur so lässt sich ein pinguinförmiger Mini-Fernseher direkt vors schäbige Sofa stellen. Weil wir Sozialkontakte vernachlässigen, vereinsamt unser pinguinfersenhender Sim jedoch – und entwickelt den Charakterzug »introvertiert«. In Sims 4 passt sich die Persönlichkeit unserer Schützlinge nämlich erstmals an unsere Spielweise an. Damit der Miesepeter unter die Leute kommt, rufen wir per Telefon eine Putzfrau ins Haus, der er dann Witze erzählt (er ist ja »albern«). Ein verzweifelteres Manöver, aber es klappt: Die Putze kommt ein paar Tage später zum Freundschaftsbesuch – und tritt erstmal das Puppenhaus kaputt, das wir aus Spaß im Wohnzimmer platziert haben. Die Gute ist nämlich »jähzornig«. Mist. Als er dann versucht, den rabiaten Gast zu bekochen, fackelt unser Sim sein Haus ab. Doppelmist. Liegt aber an einem Bug, der uns daran hindert, den brennenden Herd zu löschen. Okay, das mit den Geschichten klappt schon mal, spielerisch jedoch fühlt sich Sims 4 eher wie ein verfeinertes Sims 3 an. Braucht's dafür wirklich einen neuen Serienteil?

Entwickler: Maxis Publisher: EA Release: 4.9.2014

WORLD OF WARSHIPS

Panzer, Flieger, Riesenpötte

Authentische Schlachtschiffkämpfe. Langsam! Langweilig! Wären die Kämpfe von World of Warships wirklich realitätsnah, wäre der Spielspaßkahn gesunken, bevor er ausläuft. Zum Glück haben die Entwickler von Wargaming genug Erfahrung mit Panzern und Flugzeugen, um solche Untiefen zu umschiffen. In den erstaunlich dynamischen Seeschlachten entscheidet die clevere Zusammenarbeit der verschiedenen Schiffstypen über Sieg und Niederlage: Kleinere Kreuzer schließen die Distanz zum Feind, riesige Schlachtschiffe belegen den Feind mit Salven, am Himmel kreisen die Torpedobomber der KI. Und wie bei World of Tanks können wir echte nautische Taktiken nutzen, etwa abwägen, ob wir dem Feind mehr Zielfläche bieten und dafür alle Geschütze einsetzen oder ihn direkt angehen und auf Feuerkraft verzichten.



Entwickler: Wargaming Publisher: Wargaming Release: 4. Quartal 2015

ORI AND THE BLIND FOREST

Mit Herz und Verstand

Auf der E3 hat Ori and The Blind Forest unsere Herzen erobert, auf der Gamescom unseren Verstand. Denn erstmals konnten wir einen späteren Abschnitt des Metroidvanias anspielen und so aus erster Gamepad-Hand erfahren, dass der Titel der Moon Studios nicht nur wundervoll aussieht, sondern auch eine erstaunliche Spieltiefe offenbart. In der Demo erkunden wir mit dem knuddeligen Schlappohr-Alien Ori das Innere eines gewaltigen, verwesenden Baumes. Um den Baum zu retten, müssen wir sein Herz von Dornen befreien. Dazu setzen wir das Katapult ein. Ori kann Pflanzen, Gegner und sogar Geschosse als Ankerpunkte verwenden, um sich in eine gewünschte Richtung wegzuschleudern. Dabei schlägt unser Alien (herzallerliebst animiert) mit dem Schwanz den jeweiligen Ankerpunkt in die entgegengesetzte Richtung. Klingt kompliziert, geht aber dank der hochpräzisen Steuerung innerhalb kürzester Zeit in Fleisch und Blut über.

Vor allem ermöglicht es ebenso abgefahrenere wie anspruchsvolle Geschicklichkeits- und Rätselpassagen. Wir schwingen uns von Gegner zu Gegner in schwindelerregende Höhen, schleudern währenddessen Geschosse auf Feinde zurück oder verwenden sie, um brüchige Holzwände zu durchschlagen. Das klappt selten im ersten Versuch, spielt sich aber wunderbar flüssig und frustriert dabei nie. Zum einen, weil der Fehler immer bei uns liegt. Zum anderen, weil wir vor besonders kniffligen Passagen selbst einen Speicherpunkt setzen dürfen, was überflüssige Laufwege und Wiederholungen auf ein Minimum reduziert. Ebenfalls bemerkenswert: Jedes Hindernis und jedes Rätsel hat einen anderen kleinen Kniff, wodurch nie Routine aufkommt und wir ständig dazu-

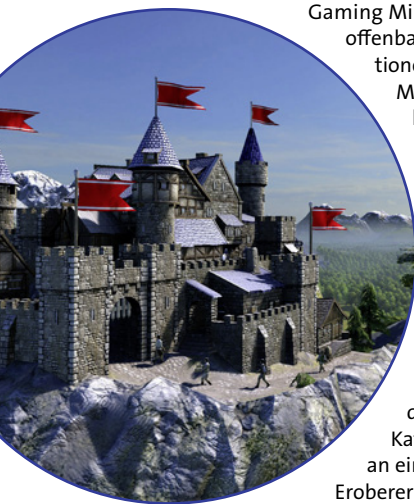
lernen. Als wir schließlich mit Akrobatik und Hirnschmalz das Herz des Baumes erreichen, erwartet uns ein Bosskampf, aber wir werden ein weiteres Mal überrascht. Weil wir das Herz befreien, kann der Baum nämlich endlich wieder seinen Wasserdurst löschen, was sich in einer gewaltigen Flutwelle äußert. Die folgende Flucht vor den reißenden Fluten gehört zum spielerisch Spannendsten und optisch Spektakulärsten, was wir in einem 2D-Plattformer je erlebt haben. Kein Zweifel: Wenn Ori dieses Niveau über die gesamte Spielzeit halten kann, erwartet uns im Herbst ein Meilenstein des Genres.

Entwickler: Moon Studios Publisher: Microsoft Release: 4. Quartal 2014



GRAND AGES: MEDIEVAL

Zeig mir deine Ware!



Gaming Minds (Port Royale 3, Patrizier 4) hat offenbar keine Lust mehr auf Handelssimulationen und wagt sich nun mit Grand Ages: Medieval an sein erstes hochmittelalterliches Globalstrategiespiel. Und global ist auch das richtige Stichwort, denn die Spielwelt wird riesig: Auf über 30 Millionen Quadratkilometern dürfen wir beliebig viele Siedlungen errichten und somit unser Reich ausweiten. Nebenbei befehligen wir Armeen, treiben Handel mit 20 unterschiedlichen Gütern und erforschen 50 technologische Errungenschaften – falls uns nicht der Schwarze Tod oder eine andere Katastrophe in die Quere kommt. Sogar an einen Mehrspielermodus mit bis zu acht Eroberern haben die Entwickler gedacht.

Entwickler: Gaming Minds Publisher: Kalypso Media Release: 2015

»Wer möchte nicht gerne einen erwachsenen Harry Potter spielen?«

Gabe Amatangelo, der Designdirektor von Shadow Realms, stellt bei der Klassenpräsentation eine Frage, die sich mit nur einem Wort beantworten lässt:

»Wir!«



Sieger des Telekom Mario Kart 8 Cups wurde das Team High5 bestehend aus Duc Anh Dang und Maxi Gräff. Den 2. Platz belegte das Team GameStar/GamePro mit Niklas Grubert und Kai Schmidt. Herzlichen Glückwunsch!

Act of Aggression

Die Wargame-Macher bringen ein neues Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt, einen geistigen Nachfolger des hochgelobten, aber spielerisch etwas seichten Act of War. Act of Aggression wirkt so knallig wie Act of War und will mit der Komplexität von Wargame trumpfen. Dazu fährt der Entwickler an die 70 Einheitenklassen, 65 Gebäudetypen und über 100 Einheiten-Upgrades auf – darüber hinaus wird jedes Gebäude im Spiel zerstörbar sein. Und im Mehrspieler treten bis zu 40 Spieler gegeneinander an. Das Szenario ist ganz wie Act of War in der nahen Zukunft angesiedelt, die spielbaren Fraktionen – US-Armee, ein Hightech-Kartell sowie die Chimera-Einheiten der UN – kämpfen um die Ressourcen der Erde. Das klingt bisher nach den Zutaten eines soliden Genrevertreters, ein bisschen mehr Originalität wünschen wir uns aber schon.



Entwickler: Eugen Systems Publisher: Focus Home Interactive Release: 4. Quartal 2014



THE EVIL WITHIN

Es werde Angst

Dafür, dass uns der Resident Evil-Schöpfer Shinji Mikami mit The Evil Within mal wieder richtig Angst einjagen will, ging's in bisherigen Präsentationen des Survival-Horrorspiels oft ziemlich brav zu. Die spielbare Gamescom-Demo beweist nun aber, dass sich The Evil Within tatsächlich »survivalig« anfühlen kann, schon auf dem zweitniedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade hauen uns ein paar Hiebe aus den Latschen. Um unangenehm knappe Munition zu sparen, beschleichen wir Zombies von hinten, hauen sie um und fackeln sie mit nicht minder knappen Streichhölzern ab, damit sie nicht wieder aufstehen. Unterbrochen werden die Schleichpassagen von Panikmomenten: Wenn wir zu viel herumlärmern, verfolgt uns ein mit Blei-Immunität gesegneter Geist – schnell weg! Ein andermal umwickelt urplötzlich ein Seil das Bein des Polizisten und zieht ihn rasant in einen Häcksler. Vor lauter Schreck kann man da beim ersten Versuch kaum richtig reagieren, manchmal gibt sich The Evil Within betont unfair. Wie glaubwürdig Held und Story ausfallen, bleibt indes abzuwarten. Manche Erlebnisse lassen den Cop nämlich merkwürdig kalt. Beispielsweise nimmt er es einfach hin, dass ihm ein OP-Stuhl beim Charakterwerte-Upgrade Nadeln ins Hirn jagt. Autsch!

Entwickler: Tango Gameworks Publisher: Bethesda Release: 14.10.2014

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

IT'S RAINING, BATMAN

Ob es am ständigen Regen, den Pfützen und den schicken Spiegelungen darin liegt, dass Batman: Arkham Knight so gut aussieht? Unser Ausflug mit dem schwarzen Ritter auf der Gamescom macht aber nicht nur optisch ordentlich was her, sondern spielt sich auch super. In einer Chemiefabrik müssen wir verhindern, dass eine Bombe von Fiesling Scarecrow in die Luft fliegt. Außerdem wollen fünf Geiseln befreit werden. Die spüren wir mit dem neuen Batscanner auf, der in die Luft geworfen wird und dort Schallquellen ortet. Das Kampfsystem spielt sich flüssig und dynamisch wie eh und je, auch mehrere böse Buben sind dank gut funktionierenden Free-Flow-Prügeleien kein Problem. In Arkham Knight gibt's zudem Umgebungs-Finisher, Batman haut die Schergen zum Beispiel in Luftschachtabdeckungen. Das neue spielbare Batmobil erweist sich als Tausendsassa auf Reifen, es verfügt über einen Fahr- und Kampfmodus und kann zum Beispiel verschlossene Tore aufziehen. Wir wollen dringend mehr von dem Spiel sehen!



Entwickler: Rocksteady Publisher: Warner Bros. Release: 2015



Foto: Sven Langguth

So viel geballte Aufmerksamkeit bekommt auf der Gamescom nur ein Spiel: League of Legends. Auf der Messe wurden die europäischen Summer Playoffs der League Championship Series ausgetragen.

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

Kenne deinen Feind!

Das Nemesis-System aus Mittelerde: Mordors Schatten ist eine komplexe und faszinierende Angelegenheit. Hauptcharakter und Geisterkämpfer Talion tritt auf einem Rachefeldzug gegen eine Vielzahl von Ork-Generälen und Hauptmännern an, die alle ihren eigenen Charakter sowie Stärken und Schwächen haben. Das »Saurons-Armee«-Menü verrät uns dabei, wo sich die Fieslinge aufhalten und wer mit wem in engerer Beziehung steht. Der Open-World-Titel bietet darüber hinaus auch etliche Story-Missionen, in denen Gollum eine tragende Rolle spielt. Besonders das flüssige Kampfsystem macht beim Anspielen schon einen hervorragenden Eindruck. Talion bearbeitet seine Gegner mit zig Waffen- oder Geisterangriffen und dezimiert die Ork-Armee so in Windeseile. Unser Fazit bisher: Die Mischung aus Assassin's Creed, Arkham City und dem Tolkien-Fantasy-Universum hat das Potenzial zu einem echten Kracher.



Entwickler: Monolith Publisher: Warner Bros. Release: 2.10.2014

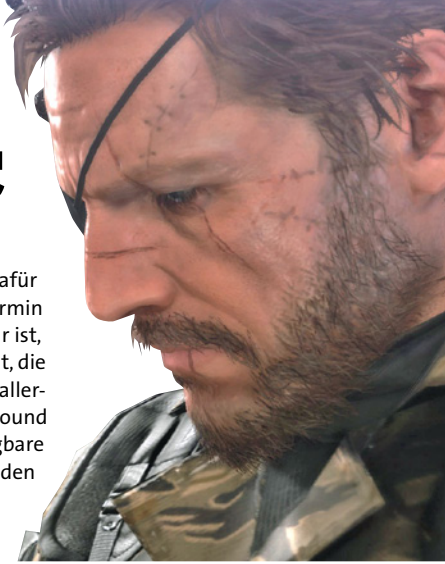
METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Kultserie schleicht zum PC

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain wird nicht nur für Konsolen, sondern auch für den PC erscheinen. In bester Serientradition schleichen wir als vollbärtiger Agent durch Gegnerbasen und legen uns mit überzeichneten Bösewichten an. Dabei gibt es einige alberne Mechaniken, etwa eine Pappkiste als mobiles Versteck, die wir optional mit sexy Postern bekleben, um Gegner anzulocken. Eine weitere Taktik: Hoch zu Ross geben wir unserem Gaul den Befehl zur Darmentleerung und erzeugen eine Schleuderfalle für vorbeifahrende Jeeps. Kein Scherz! Neu im fünften Teil der Reihe sind eine riesige, offene Spielwelt sowie individuell gestaltbare Heimatbasen. Ähnlich wie bei Ubisofts Mighty

Quest for Epic Loot müssen wir unseren Stützpunkt gegen andere Spieler absichern, können dafür aber jederzeit fremde Basen infiltrieren. Einen Termin für die PC-Fassung will Konami nicht nennen. Klar ist, dass sie erst nach den Konsolenfassungen kommt, die im ersten Quartal 2015 erscheinen sollen. Zuvor allerdings erscheint außerdem Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes für den PC. Das auf Konsole bereits verfügbare Spiel stellt eine Art Riesendemo und gleichzeitig den Prolog für die Story des Hauptspiels dar.

Entwickler: Kojima Productions Publisher: Konami
Release: 2015



SILENT HILLS

Oh Graus!

Wir wissen noch gar nicht zu hundert Prozent, ob es Silent Hills (kein Vertipper, so heißt der neuen Serienteil wirklich) auch auf den PC schaffen wird, aber wenn selbst Metal Gear Solid 5 für die beste aller Plattformen umgesetzt wird, warum dann nicht auch Hideo Kojimas zweites heißes Eisen. Das schmiedet Kojima zusammen mit Regisseur Guillermo del Toro (Pans Labyrinth, Pacific Rim). Und – um Himmels Willen – wenn Silent Hills auch nur ansatzweise so gruselig wird wie der (bisher nur auf der PlayStation 4) spielbare Teaser, dann muss das Ding jemand mit Nerven aus Stahl testen. Am helllichten Tag. Mit lustiger Ablenkmusik im Hintergrund. Sie glauben uns nicht? Dann schauen Sie doch einfach mal den Kollegen Obermeier und Feith beim Spielen des Teasers unter ow.ly/ApoyU zu. Auf eigene Gefahr.

Entwickler: Kojima Productions Publisher: – Release: 2015



TEURES MESSEFUTTER!

4,70 Euro

kostete eine Frikadelle mit Kartoffelsalat und etwas Senf im Consumer-Bereich. Da fragen wir uns: Ist das eine Spielemesse oder eine Apotheke? Bei den Preisen! Besser mal eine oder zwei Stullen von zuhause mitnehmen. Die schmecken im Zweifelsfall auch besser.

DRÜCKEBERGER

Schmerzlich vermisst

RAINBOW SIX: SIEGE

Zuletzt gespielt: E3 2014

Nachdem wir den überraschend vorgestellten Taktik-Shooter schon auf der E3 anspielen konnten, hatten wir damit gerechnet, dass Ubisoft uns auf der Gamescom wieder Geiseln retten lässt, aber weder Fans noch Fachbesucher bekamen Rainbow Six zu Gesicht.



HITMAN 6

Zuletzt gesehen: auf einer Konzeptgrafik

Schon auf der E3 gab es nichts von Glatzkopf 47 zu sehen und auch auf der Gamescom macht sich der schweigsame Profikiller rar. Dabei klingt die Ankündigung von offenem, non-linearem Gameplay so spannend. Und wir wollen endlich wissen, wer der Mystery Man ist!

MIRROR'S EDGE 2

Zuletzt gesehen: E3 2014

Wir haben ja klammheimlich gehofft, dass ein Double von Heldin Faith auf den Dächern der Kölner Innenstadt gesichtet wird. Das wäre mal eine PR-Kampagne! Doch alles Hoffen ist vergebens, kein Mirror's Edge auf der Gamescom.

GTA 5

Zuletzt gespielt: gestern, auf der PlayStation 3

Gerüchten zufolge sollen Trevor, Franklin und Michael ab November auf dem PC und den Next-Gen-Konsolen für Chaos sorgen. Lang ist's bis dahin nicht mehr, doch trotzdem finden wir in Köln von den Jungs keine Spur. Typisch Rockstar, die ollen Geheimniskrämer.

DISHONORED 2

Zuletzt gesehen: in unseren Träumen

Okay, wir geben es zu, wir haben uns schon wieder geirrt. Bereits zur E3 waren wir uns fast dreitausendprozentig sicher, dass ein Nachfolger des Action-Adventures angekündigt wird, doch so kann man sich täuschen. »Also dann auf der Gamescom«, dachten wir. Und lagen prompt noch einmal daneben.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Zuletzt gesehen: E3 2014

Mit Battlefront und Dice trifft eine der besten Marken auf einen der vielversprechendsten Entwickler – und wir können es kaum abwarten, mehr zu sehen als das spärliche Material, das uns auf der E3 gezeigt wurde. Leider ändert die Gamescom nichts daran.



**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



**Always-on**

Die Siedler

Königreiche von Anteria

⊕ Stärken

- + praktisches Interface
- + form- und ausrüstbare Helden
- + 70 verschiedene Gebäudetypen

⊖ Schwächen

- Häuserblöcke und rechtwinklige Straßen
- Onlinepflicht

Das Ende der Siedler, wie wir sie kannten: eine persistente Welt, kein Sektoren-erobern, dafür viele Elemente aus Siedler Online, ausgelagerte Echtzeit-Strategiekämpfe mit Rollenspiel-Anleihen - und ein vermaledeiter Onlinezwang. Von Martin Deppe

Angeschaut

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte (Die Siedler Online, nicht getestet)**
Termin: **4. Quartal 2014** Status: **zu 80 % fertig**

Auf DVD: Preview-Video

Der Song »Always on my mind«, 1971 von der Country-Sängerin Brenda Lee aufgenommen, wurde mehrfach gecoverd: von Elvis, Willie Nelson, den Pet Shop Boys. Für das neue Siedler wandelt Ubisoft den Hit leicht ab: »Always on, don't mind« versucht uns der Siedler 8-Publisher eines der wohl verhasstesten »Features« der jüngeren Spielegeschichte schmackhaft zu machen. Und wir sind fassungslos, müssen noch mal nachfragen bei der Präsentation in Düsseldorf. Ob das ernst gemeint sei? Schließlich ist das letzte Always-On-Fiasco namens Sim City gerade mal ein gutes Jahr her, und mit dem eigenen Vorgänger

Siedler 7 gab's ebenfalls massive Probleme mit streikenden kanadischen Servern und heftigen Lags. Ja, es ist ernst gemeint, man habe technisch alles im Griff, außerdem sei heutzutage ja sowieso jeder immer online. Und die Vorteile erst! Über Wochen und Monate könnten die Spieler an ihrem Reich schrauben, denn das lebe auch dann weiter, wenn das Spiel gerade nicht laufe. Wie in Siedler Online produzieren die Teufelskerle rund um die Uhr. Wenn wir also nach einem Tag Pause weitermachen, sind die Vorräte gestiegen, wie in einem Free-2-Play-Spiel.

Denn Effizienz ist das neue Motto der Siedler. Wo sie früher noch gemütlich Zeitung lasen oder Seil hüpften, müssen sie jetzt

schaffe, schaffe, schaffe. Es gibt zwar wieder die legendären Leerlauf-Animationen, aber eben deutlich weniger als früher, als vor allem die Träger noch viel Freizeit hatten. Jetzt schaut eine gut ausgebaute Stadt eher aus wie eine durchgeplante Reihenhaussiedlung, statt einzeln stehender mittelalterlich-windschiefer Häuschen sehen wir akkurat aneinandergereihte Wohngebäude, statt verwundener Wege rechtwinklig angelegte Straßen (die wir zum Glück auch selber verlegen dürfen). Auch neu: Es gibt zwar eine Kampagne, doch die hat immer unsere eine, stetig wachsende Stadt als Schauplatz. Vorbei die Zeiten, in denen wir in jeder Mission fast aus dem Nichts anfangen, die immer gleichen Bauschritte machen mussten.

Man merkt deutlich, dass der kommerzielle Erfolg von Siedler Online auch das »richtig große neue Siedler-Spiel« (O-Ton Christopher Schmitz, Director of Product Development) beeinflusst. Zum einen gibt's jede Menge Items und Buffs, die unsere Siedler noch schneller schuften lassen. Schwarzer antarianischer Kaffee zum Beispiel erhöht den Output des betreffenden Produktionsgebäudes immens. Für diesen Effizienz-Bonus bekommen wir einen Bonus oben drauf: eine Belohnung in Form von »Ruhm und Ehre«-Punkten. Diese Punkte wiederum brauchen wir zum Raufklettern auf den enorm umfangreichen Technologiebaum, und um weitere Sektoren rund um unser Startgebiet zu übernehmen. Denn das alte, militärische Sektoren-Erobern gegen KI-oder Mitspieler-Truppen gibt's nicht mehr: Das neue Siedler lagert Kämpfe konsequent in separate Abenteuer-Gebiete aus, weil »die Community es nicht mochte, dass die eigene Stadt angegriffen wird.« Aha.

Doch bleiben wir erstmal bei diesen Effizienz-Items. Wir hegen nämlich einen Anfangsverdacht, basierend auf Ubisofts Aussagen a) »Siedler Online ist erfolgreich« und b) »Always On bietet viele Vorteile«. Könnte es sein, dass daraus c) folgt, nämlich Boost-Items gegen Echtgeld? Dazu mag sich keiner der Ubisoft-Vertreter näher äußern – aber es dementiert auch niemand. Es ist eine merkwürdige Atmosphäre im Präsentationsraum, wir haben das Gefühl, dass vor allem diejenigen, die später den direkten Presse- und Kundenkontakt stemmen müssen, genau wissen, was da auf sie zukommt.

Aber schieben wir das ungute Bauchgefühl mal beiseite: Wie spielt's sich denn nun? Zunächst ganz klassisch: Wohngebäude, Holzfäller und Sägewerk bilden das Grundgerüst unserer künftigen Metropole, die irgendwann mal 70 verschiedene Gebäudetypen mit bis zu sechs Ausbaustufen beherbergen soll. Doch schon jetzt, mit nur ein paar Bauten, geht's los mit der Effizienz. Wir können nämlich jederzeit eine praktische Anzeige einblenden, die alle Produktionsketten direkt in der Spielgrafik durch Linien darstellt. Gute Idee, warum ist da eigentlich früher niemand darauf gekommen? Direkt in die-

sem Liniennetz können wir die Kette anders verlegen, zum Beispiel das Sägewerk vom Holzfäller entkoppeln und mit dem Holzstapel verknüpfen, den wir zum Spielstart bekommen haben. Dafür weisen wir der Köhlerei den Holzfäller zu, alle Gebäude springen auf 100 Prozent Effizienz, weil Sägewerk und Köhler jetzt jeweils eine eigene Holzquelle haben. Nun noch einen Kaffee aus der Schatzkammer dem Köhler zuweisen – zack, wir haben unser Soll übererfüllt und kassieren besagte Ruhmpunkte. Bis zu 19 verschiedene Glieder soll später die größte Produktionskette umfassen, da ist

Die Always-On-Siedler

das einblendbare Interface wirklich praktisch. Übrigens schon mit viel weniger verschiedenen Bauten, denn es zeigt auch abgelegene, mehrfach gebaute Erzminen und Kornfelder an. So sieht man mit einem Blick, wo etwas im Argen liegt, und wo's flutscht.

Wie zuletzt Siedler 7 sind auch die Königreiche von Anteria in Sektoren unterteilt. Um an das oben erwähnte Erz zu kommen, müssen wir dessen Sektor erst übernehmen – und das geht vor allem mit den Ruhm-und-Ehre-Punkten, aber oft auch nur gegen bestimmte Ressourcen. Wichtigster Unterschied zu den alten Siedler-Titeln: In unserem Siedlergebiet sind wir absolut sicher. Weder KI-noch Multiplayer-Gegner können uns hier angreifen. So wie es aussieht, MUSS man noch nicht mal in den Abenteuer-Gebieten kämpfen, denn benötigte besondere Ressourcen können wir auch von anderen Spielern oder einem KI-Händler kaufen. Welche der 30 Sektoren in welcher Reihenfolge übernehmen, wirkt sich auch auf die Spielweise aus. Die ersten acht sind noch fest vorgegeben, danach entscheiden wir selbst: Ein Hafensektor fördert den Handel, weite Felder bieten Platz für die Backwarenindustrie, erzeiche Gebiete sind vor allem für unsere Helden und Begleittruppen wichtig.

Helden? Begleittruppen? Genau. Bis zu sieben verschiedene Recken und Reckinnen können wir im Spielverlauf unter unsere Fit-

Die Champions

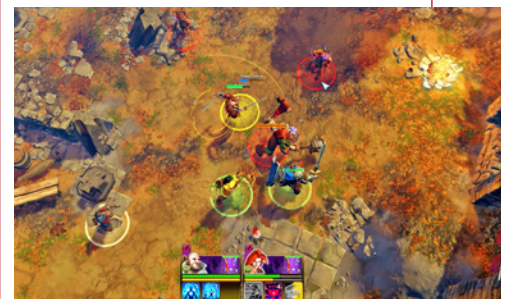
Bis zu sieben Helden, die sogenannten Champions, können Sie im Spielverlauf anheuern.



Mit vier der sieben Recken suchen Sie sich einen Sektor in den »Ungezähmten Landen«, das ist sozusagen die Weltkarte rund um Ihr eigenes Reich. Vor dem Einsatz können Sie noch Fertigkeiten freischalten.



Die glorreichen vier Siebtel, von links nach rechts: Kriegerin, Priester, Bogenschützin, Ritter. Die Gefechte können Sie alternativ mit bis zu drei Freunden spielen, dann bringt jeder seine eigenen Helden mit.



Die Gefechte steuern sich dann wie eine Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und Action-Rollenspiel. Gekämpft wird ausschließlich auf den Abenteuer-Maps – die Initiative geht immer von Ihnen aus.



Neu dabei sind Haustiere und Mini-Siedler, also Kinder.



Wollen so gar nicht mittelalterlich wirken: die rechtwinkligen Straßen.



Die Ruhm-und-Ehre-Punkte schalten unseren Technologiebaum weiter frei, zum Beispiel neue Produktionsstätten oder Heldenfertigkeiten.



Bis zu sechs Ausbaustufen haben die rund 70 verschiedenen Gebäudetypen des Spiels. Die dezente Comic-Architektur bleibt erhalten.

tiche nehmen: Ritter und Kriegerin, Beastmaster und Alchemist, Magier und Priester, eine Bogenschützin. Alle sieben haben wiederum bestimmte Fertigkeiten, die wir freischalten und ausbauen. Die Kriegerin etwa beherrscht die »sanfte Umarmung« und den »Stahl Tanz«. Mit ersterer zieht sie Gegner an sich ran, mit dem Tanz wirbelt sie ihr Schwert einmal durch die just eröffnete illustre Runde. Und klar, der Priester heilt, die Bogenschützin lässt Pfeilregen prasseln, der Ritter kann tanken und Gegner

Die wollen doch nur bauen!

umschubsen. Außerdem hat jede Figur typische Rollenspiel-Slots für Waffen, Klamotten und Artefakte. Bis zu vier der sieben Charaktere dürfen wir in einen Abenteuersektor mitnehmen, plus Verstärkung wie Balliste, Armbrustschützen oder explodierende Fässer. Spielerisch fühlen sich die Jagdausflüge in die »Ungezügelmten Lande« wie eine Mischung aus Echtzeit-Strategie-

spiel, Action-Rollenspiel und Dungeon Crawler an. In Echtzeit-Strategie-Manier markieren wir die Helden, lassen sie über die Karte stapfen. Zwischen fünf und zehn Minuten dauert ein Standardabschnitt, größere »Raids« brauchen auch mal eine halbe Stunde. Rund 150 verschiedene Gegnertypen sind derzeit geplant, die Gefechte eine Mischung aus Zufallsbegegnungen und handgefertigten Missionen. Am Ende eines Einsatzes wartet meist ein besonders schwerer Brocken. Lead Game Designer Guido Schmidt zeigt uns einen Kampf gegen die »Wilde Waltraud«, eine überdimensionale Walküre mit roten Haaren und zwei Hämmern – der eine heilt, der andere betäubt. Als Eskorte hat die Dame zwei Armbrustschützen dabei. Die schaltet unsere Kriegerin mit ihrer eingesprungenen Umarmungs-Tanz-Kombi als erste aus, während sich der Rest unserer Truppe auf Waltraud stürzt. Vor allem der Ritter ist wichtig, denn er muss sie umschubsen, sobald sie einen ihrer Hämmer schwingt. Und natürlich, schließlich ist das eine eingeübte Präsentation, liegt Waltraud schnell ganz unwilld auf dem Boden, wir kassieren Gold, Ressourcen, Equipment und Erfahrungspunkte.

Rund 2.000 Rezepte für Buffs und Items, für Ausrüstung, Waffen und Artefakte, zum Sektoren-Übernehmen und Weiterverarbeiten soll das fertige Spiel bieten, und somit einen Anreiz, unsere eine Stadt immer weiter auszubauen, feinzutunen, die Abläufe zu verbessern. Wie eine Modellbahn dürfte so eine Metropole nie ganz fertig sein, und das ist ja eigentlich auch löblich. Doch mögen die Server unseren Städten gnädig sein – denn ein klassisches Savegame gibt es nicht, die Daten landen in der ominösen Cloud. Also da, wo auch all die abgestürzten Sim City-Städte ruhen. Und mit ihnen das Verständnis vieler Spieler. Martin Deppe / **JG**



Ich. Fass. Es. Nicht.

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ubisofts Anno 2070 finde ich in Sachen Online und Multiplayer perfekt. Ich kann (!) komplett offline vor mich hin bauen. Ich kann (!) ein bisschen Multiplayer spielen, an Abstimmungen teilnehmen, bestimmte öffentliche Quests übernehmen. Ich kann (!) komplett Multiplayer machen, kooperativ oder gegeneinander. Das neue Siedler hingegen zwingt mich ins Always-On-Korsett. Sogar dann, wenn mich jegliche Multiplayer-Aktivität kalt lässt – was bei einem großen Teil der Siedler-Spieler der Fall sein dürfte. Die wollen doch nur bauen! Meine Hauptsorge sind aber die Items, die meine Arbeiter noch effizienter machen. Denn die Items klingen mir zu sehr nach Siedler Online, nach Ingame-Shop und DLC. Doch genau das würde die Grenzen zwischen Free-2-Play und dem vollmundig angekündigten »richtigen, großen Siedler« verwischen. Selbst als Käufer dieses richtigen, großen Spiels hätte ich immer das Gefühl, doch nicht alles zu bekommen, etwas zu verpassen. Und ja, es ist generell ein ungutes Bauchgefühl, das ich momentan bei den Siedlern habe. Sie sind mir in doppelter Hinsicht zu sehr auf Effizienz gebürstet – im Spiel selbst, aber auch in den Siedler-Online-Anleihen. Dem alten Charme der Serie, bei der ich meinen Leuten einfach mal entspannt zugeschaut habe, ist das absolut nicht zuträglich. Denn Marktforschung und Marketing sind nicht alles...



Eine mittelgroße Produktionskette. Rechts Eisenverarbeitung und Waffenindustrie, links und unten Zulieferbetriebe, ganz hinten die Kaserne.



Johannes Rohe

Onlinepflicht für Siedler 8

Mein Konto bleibt offline

Ein Jahr nach dem SimCity-Debakel holt Ubisoft den Onlinezwang wieder aus der Mottenkiste. Um einen Kopierschutz geht es dabei längst nicht mehr. Bloß um den schnöden Mammon.

Die PR-Abteilung von Ubisoft muss sich gefühlt haben wie der Beifahrer vor einem Frontalcrash: Man sieht die Katastrophe kommen, hat aber keine Chance, sie zu verhindern, denn jemand anderes sitzt am Steuer. So geschehen bei der Präsentation von Die Siedler: Königreiche von Anteria. Dass die Ankündigung eines Onlinezwangs Fans und Journalisten in Aufregung versetzen würde, muss allen Beteiligten klar gewesen sein, schließlich hat inzwischen wohl jeder Spieler ein Always-On-Debakel miterlebt. Viele werden sich an Assassin's Creed 2 erinnern, dessen Server am Release-Wochenende zusammenbrachen. Auch Siedler-Fans sind gebrannte Kinder, denn die Kopierschutzserver von Die Siedler 7 stellten gleich für drei Tage den Dienst ein. Naja, und zum Thema Diablo 3 und Sim City muss ich wohl kein Wort mehr verlieren. Nicht umsonst hat Stephanie Perotti, Ubisofts Chefin für Online-Games, schließlich die einzig richtige Konsequenz gezogen und verkündet, man wolle zum Wohle der Fans auf Always-On verzichten. Frei nach Adenauers »Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern?« folgt jetzt, nur zwei Jahre später, die Kehrtwende. Warum stoßen die Franzosen ihre Fans so vor den Kopf?

Die Antwort findet man wieder im Ubisoft-Firmenwagen. Auf den Fahrersitz darf dort offenbar nur die Finanzabteilung. Der kann man zumindest nicht vorwerfen, dass sie verschweigt, wohin die Reise geht. Keinen Monat nach der öffentlichkeitswirksamen Absage an zukünftige Onlinezwänge verkündete Perotti gegenüber Investoren: »Die Siedler Online wird in den

ersten vier Jahren mehr Geld generieren als die ganze Siedler-Marke auf dem PC in den letzten neun Jahren. Wir können einfach alles kontrollieren, von den Preisen über das Marketing, als wären wir ein Onlineshop.« Daraus könnte ich jetzt einige Schlüsse ziehen, ich kann das aber auch einfach von Perottis Kollegen, dem Finanzvorstand Alain Martinez erledigen lassen: »Für die Zukunft sehen wir viele Möglichkeiten, dass 60-Dollar-Spiele wie Watch Dogs vom Free2Play-Modell lernen können. Die nächste Generation wird immer mehr item-basierte Inhalte liefern. Das hält unsere Spiele profitabel.« Will heißen: Die traditionelle Vermarktung von Spielen wirft in Zeiten steigender Produktionskos-

Watch Dogs ist zum Glück von solchen Mätzchen verschont geblieben, doch Ubisoft hat ja noch einige Eisen im Feuer. Premium-Waffen in Rainbow Six: Siege? Gut möglich. Fahrzeugupgrades gegen Echtgeld in The Crew? Klingt plausibel. Mir stellen sich bei solchen Aussichten die Nackenhaare auf. Dass die Franzosen mit dieser Strategie nicht alleine sind, ist kein Geheimnis. Martinez' Konterpart bei EA formuliert das Ganze 2013 so: »Wir bauen in alle unsere Spiele die Möglichkeit ein, für allerlei Dinge zu bezahlen.« Bislang sind Mikrotransaktionen eher die Ausnahme als die Regel, doch ich fürchte, dass sich das Geschäftsmodell nur schwer aufhalten lässt – dafür sorgen die Jungs und Mädels aus der Finanzabteilung.



Im Interface des neuen Siedler-Spiels prangt schon jetzt ein »Shop«-Button.

Nun will ich den Publishern ja gar nicht verbieten, Geld zu verdienen. Im Gegenteil: Nur wenn ordentlich Knete in die Kassen kommt, können neue Spiele überhaupt entstehen. Doch dabei dürfen die Unternehmen eines nicht aus den Augen verlieren: mich, den Kunden. In einem MMO machen mir Onlinezwang und ein (dezent)er In-game-Shop nichts aus. Doch ein klassi-

scher Einzelspielertitel wie Die Siedler soll mich nicht dazu nötigen, meine Arbeiter mit kostenpflichtigem Kaffee aufzuputtschen, ich möchte immer spielen, egal ob die Server überlastet sind, und ich will mich erst recht nicht fragen müssen, was mit meinem Spiel passiert, wenn Ubisoft entscheiden sollte, die Server abzustellen. Wer so mit seinem Kunden umspringt, schadet sich nur selbst. Denn sollten wir Spieler die Nase voll davon haben, fährt der Firmenwagen keinen Meter mehr.

ten und eines sehr schnellen Preisverfalls (etwa durch Steam-Sales) offenbar nicht mehr genug Rendite ab. Deshalb setzt Ubisoft in Zukunft auf Mikrotransaktionen auch in Vollpreisspielen. Jüngstes Beispiel: Assassin's Creed: Unity. Doch Mikrotransaktionen sind Käufe aus dem Affekt. Muss man sich umständlich einloggen, ist der Kaufimpuls längst verfliegen. Reicht jedoch ein Klick, um sich eine stärkere Waffe zu besorgen, dann ist schnell ein Euro über den virtuellen Tresen gewandert –

Heroes 7

Das neue Heroes kommt aus Deutschland. Und wenn sich der Eindruck aus unserem Studiobesuch bestätigt, dann wird es ein großes Heroes. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment (Might and Magic 10: Legacy, GS 03/14: 79 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

Es gibt Momente, in denen man selbst als langjähriger Spielejournalist ein wunderbar kindliches Kribbeln spürt. Momente, die einen an jene längst vergangenen Tage erinnern, als man alleine mit der Straßenbahn in die große Stadt fuhr (»Du gehst aber mit niemandem mit, hörst du!«), für geradezu unglaubliche 120 Mark ein neues Spiel kaufte (»Du passt aber auf das Geld auf, hörst du!«) und auf der Rückfahrt die

Klarsichtfolie von der Packung riss, um in argloser Vorfreude das Handbuch zu studieren (»Du machst aber Platz, wenn sich alte Leute setzen wollen, hörst du!«). An diesem verregneten Tag im August 2014 erlebe ich einen solchen Moment, ich sitze in den Büros von Limbic Entertainment, trinke Mineralwasser aus diesen putzigen kleinen Konferenzraumfläschchen und ertappe mich beim folgenden Gedanken: Ich will das sofort mit nach Hause nehmen und spielen, spielen, spielen. Zugegeben, das ist kein

besonders kritischer Gedanke, aber man möge mir diesen einen Moment der kindlichen Begeisterung nachsehen, schließlich habe ich mit Heroes of Might and Magic 3 einen erheblichen Teil meines erfolglosen Geschichtsstudiums vertrödelte und bin bis heute der heimlichen Überzeugung, dass es nie ein besseres Strategiespiel gab. An diesem verregneten Tag im August 2014 sehe ich übrigens erste Szenen aus Heroes 7. Und was ich sehe, lässt in mir die zarte, hoffentlich nicht allzu naive Hoffnung keimen, dass

+ Stärken

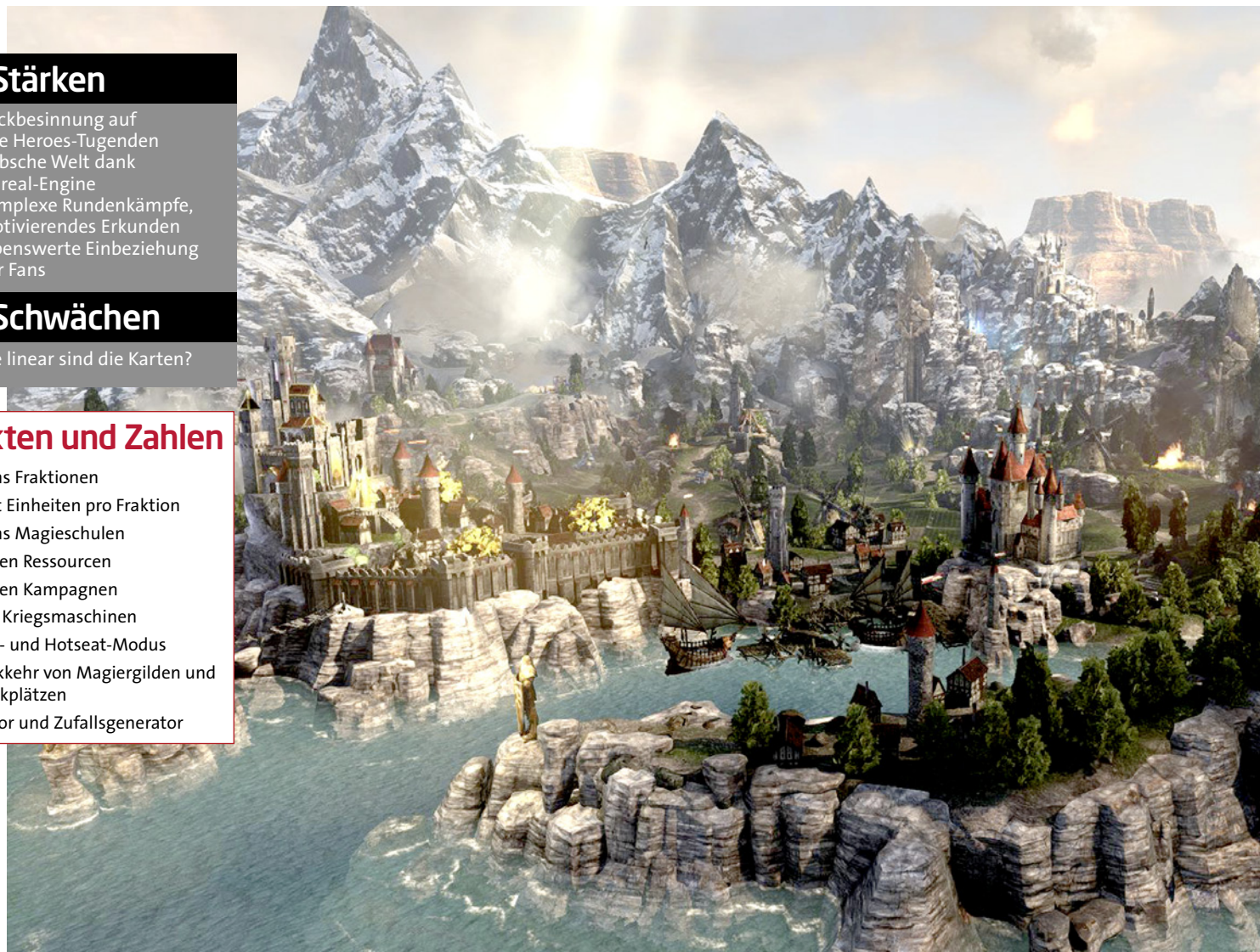
- + Rückbesinnung auf alte Heroes-Tugenden
- + hübsche Welt dank Unreal-Engine
- + komplexe Rundenkämpfe, motivierendes Erkunden
- + lobenswerte Einbeziehung der Fans

- Schwächen

- wie linear sind die Karten?

Fakten und Zahlen

- sechs Fraktionen
- acht Einheiten pro Fraktion
- sechs Magieschulen
- sieben Ressourcen
- sieben Kampagnen
- drei Kriegsmaschinen
- LAN- und Hotseat-Modus
- Rückkehr von Magiergilden und Marktplätzen
- Editor und Zufallsgenerator



Dank der Unreal Engine 3 sehen die 3D-Umgebungen ziemlich schick aus. Ein Editor wird übrigens mitgeliefert.

endlich mal jemand einen würdigen Nachfolger macht. Einen, der versteht, warum Heroes 3 so großartig war.

Um den Niedergang dieser einstigen Vorzeigeserie nachzuvollziehen, ist ein Blick in die Archive der einschlägigen Fanseiten aufschlussreich. Zu Heroes 3 gibt es in der größten englischsprachigen Datenbank mehr als 400 von Fans erstellte Karten. Für das kontroverse Heroes 4 gibt's immerhin noch 250. Beim oft liebevoll als Heroes 3.5 bezeichneten Heroes 5 schrumpft die Zahl auf 150. Und das 2011 veröffentlichte Heroes 6? Ganze vier (!) Karten stehen zum Download bereit, der quasi eingestellte Fan-Support gibt beredt Auskunft darüber, wie weit sich die Serie von ihrer aktiven Basis entfernt hat – und wie nötig ein Nachfolger wäre, der versteht, warum das passiert ist.

»Wenn wir es schaffen, dass die Fans neue Karten erstellen, dann haben wir schon viel gewonnen«, sagt Stephan Winter, Chef von Limbic Entertainment. Das deutsche Studio aus Langen bei Frankfurt hat zuletzt mit *Might and Magic 10: Legacy* ein Händchen fürs Traditionsreiche bewiesen. Davor arbeitete Limbic an den Addons für Heroes 6, Winter ist sichtlich stolz darauf, dass diese

Addons das Spiel insgesamt runder, wieder mehr zu einem klassischen Heroes machten. Aber da war das Kind aus Fan-Sicht schon längst in den Brunnen gefallen, alleine das Stigma, dass Heroes 6 ohne die serientypischen

Als würde Dortmund die Farben wechseln

Stadtbildschirme veröffentlicht wurde, haftet dem Programm heute noch an. Es wäre so, als würde Borussia Dortmund die Vereinsfarben wechseln – oder Maxis auf die Schnapsidee kommen, ein *Sim City* mit Onlinezwang zu machen. Damit so etwas nicht noch einmal passiert, hat Limbic die Fans schon früh in der Entwicklung einbezogen, Vertreter einschlägiger Communities wie *Drachwald* oder *Celestial Heaven* fungieren als kreative Berater. Doch damit nicht genug: Nach der offiziellen Enthüllung im Rahmen der Gamescom sollen interessierte Nutzer aktiv über zentrale Spielinhalte mitbestimmen. So stehen momentan vier klassische Fraktionen fest: *Haven*, *Stronghold*, *Necropolis* und *Academy*. Zwei weitere werden im fertigen Spiel folgen, um welche es sich

dabei konkret handelt, liegt in den Händen der Fans. Eine Abstimmung erfolgt zwischen Elfen und Zwergen, die andere zwischen Dungeon und Inferno. Auch über einen Teil der Einheiten für diese Fraktionen soll die Community diskutieren, ringen und schließlich entscheiden. Stephan Winter legt Wert darauf, dass es sich um eine echte Entscheidung handelt, keine der vier zur Wahl stehenden Fraktionen sei bereits entwickelt, das geschehe erst nach den Abstimmungen. Und als DLC zum Release seien die beiden unterlegenen Städte auch nicht vorgesehen.

Warum nicht alle Fraktionen umsetzen, mag man jetzt fragen. Ubi hat's doch! So einfach mahlen die Mühlen der Spiele-Entwicklung aber nicht. Als unabhängiges Studio »pitch« Limbic seine Projekte an interessierte Publisher, die wiederum stellen ein gewisses Budget zur Verfügung, abhängig vom zu erwartenden Erfolg. Im Falle von Heroes 7 reiche dieses Budget laut Winter für sechs Fraktionen, mehr seien nicht drin, keine künstliche Verknappung, sondern wirtschaftliche Branchenrealität. Dafür aber, so Winter, werde man diese Fraktionen auch so umsetzen, wie Fans das erwarten. Jede wird also einen individuellen Stadtbildschirm erhalten, auf dem alle neu gebauten



Die Fraktionen

Haven

Die Haven-Fraktion – in den deutschen Versionen meist als »Zuflucht« bezeichnet – ist seit jeher ein integraler Bestandteil der Heroes-Serie. Hier tummeln sich in der Regel Greifen, Ritter, Paladine und Engel.



Academy

Die Academy ist traditionell eine magisch-orientalisch angehauchte Fraktion. Beim Studio-besuch haben wir etwa einen Djinn gesehen, ein einzigartiges Gebäude soll es erlauben, Artefakte in Rohstoffe umzuwandeln.



Stronghold

Im Stronghold machen es sich normalerweise die Orks gemütlich. Und die Goblins. Und ein paar Barbaren. Und Zyklopen. Welche Einheiten es konkret ins neue Heroes schaffen, steht momentan noch nicht fest.



Nekropolis

Kein Heroes ohne Untote. Spannend dürfte sein, ob es erneut eine spezielle Nekromantie-Fähigkeit gibt, mit der wir gefallene Gegner nach einer Schlacht als Skelette, Vampire oder ähnlich Untotes in unsere Reihen integrieren.



Elfen/Zwerge

Der älteste Konflikt der Fantasy: Zwerge oder Elfen? Die Entscheidung darüber, welche Fraktion ins fertige Spiel integriert wird, soll bis Ende des Jahres von der Community getroffen werden. Unsere Prognose: Die armen Zwerge haben keine Chance.



Inferno/Dungeon

Genau wie bei den Zwergen und Elfen entscheidet die Community auch über die sechste Fraktion. Ebenfalls zur Wahl steht jeweils ein Teil der Einheiten. Manche werden von Limbic vorgegeben, andere sollen diskutiert werden.



Die handgezeichneten Stadtbildschirme (hier Academy) sehen wunderschön aus.

oder erweiterten Gebäude auch tatsächlich dargestellt werden. Jede besitzt acht einzigartige Einheiten, wobei wir bei der stärksten Einheit – den sogenannten Champions – zwischen zwei Alternativen wählen müssen. Der Marktplatz feiert sein Comeback, und die mit Heroes 6 eingeführte Beschränkung auf lediglich vier Ressourcen ist passé, es gibt also erneut sieben davon. Außerdem gestrichen wurden die Umwandlung von eroberten Städten (nehmen wir also eine Necropolis-Festung ein, dann bleibt sie eine Necropolis-Festung) sowie das globale Rekrutieren von Einheiten, es existieren Karawanen, um Kreaturen von einer Stadt in die nächste zu bringen, sie werden nicht einfach von A nach B gebeamt. Veteranen dürfen sich über ein Wiedersehen mit den Kriegsmaschinen freuen, Katapulte, Erste-Hilfe-Zelte und Ballisten sind mit von der Partie. Beim neuen Heroes stehen also offensichtlich die herausragenden Teile 3 und 5 Pate, es ist ein notwendiger Schritt in die richtige Richtung: zurück.

Am unverwundlichen Spielprinzip ändert sich demzufolge ebenfalls nichts, wenn überhaupt, dann will Limbic das Gefühl von Heroes 3 einfangen, jene Qual der Wahl zu Beginn eines Zuges auf der strategischen Weltkarte: Gehe ich nach links und hole mir die Schatzkiste? Oder gehe ich nach rechts und schnappe mir die Erzmine? Die gezeigten Karten jedenfalls scheinen diesem Ideal zu folgen, es wimmelt förmlich von interak-

tiven Objekten, der neue (alte) Fokus aufs Erkunden und Entdecken wäre eine Wohltat. Fraglich erscheint uns momentan allerdings, inwiefern sich diese »offene Welt« mit geskripteten Missionen im Rahmen der insgesamt sieben Kampagnen verträgt. Waren es in frühen Heroes-Teilen vor allem besonders starke Monsterarmeen, die Teile der Karte abriegelten und so die individuelle Vorgehensweise bestimmten, wurde die Serie mit Heroes 5 spürbar linearer, ein Questsystem gibt seitdem den Weg vor, von dem

Handgezeichnete 2D-Idylle

wir mal mehr und mal weniger frei abweichen dürfen. Einerseits wurde die Story auf diese Weise dynamischer inszeniert als in den typischen Textfenstern der alten Serienteile, andererseits ging ein nicht unerheblicher Teil der spielerischen Freiheit flöten. Limbic ist sich dieses Dilemmas offensichtlich bewusst und will einen Mittelweg finden. Etwa, indem wichtige Knotenpunkte organischer ins Spielgefühl integriert werden, eine Brücke lässt sich zum Beispiel zerstören oder mit dem Einsatz geeigneter Ressourcen (so vorhanden) reparieren.

Den ganz großen Retroschritt wagt Limbic aber nicht: Das Spiel bleibt 3D, lediglich die einzelnen Stadtbildschirme sind in 2D handgezeichnet. Zum Einsatz kommt übri-



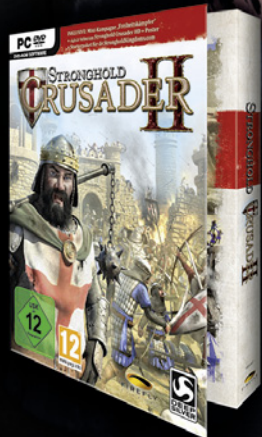
Im Hintergrund des orientalischen Wüsten-Oasenpanoramas schwebt eine exotische Stadt der Academy-Fraktion.



Dieser Held freut sich über eine neue, ertragreiche Goldmine. Gold kann man schließlich immer brauchen. Vor allem in Heroes.

Willkommen in der Wüste!

STRONGHOLD CRUSADER II



**ERHÄLTlich AB
2. SEPTEMBER!**

ZUSÄTZlich IN DER BOX:
MINI-KAMPAGNE „FREIHEITSKÄMPFER“,
STRONGHOLD CRUSADER HD
UND VIELE WEITERE EXTRAS!



Der Nachfolger zum **Echtzeitstrategie-Klassiker** Stronghold Crusader bringt Dich in den Orient. Erlebe eine **neue 3D-Engine**, den legendären **Skirmish/ Multiplayer-Modus**, **Koop-Gefechte**, **neue Einheiten**, **KI-Gegner** und vieles mehr!



gens die Unreal-Engine-3, für ein Rundenstrategiespiel eines vergleichsweise kleinen Studios wirkt Heroes 7 schon jetzt überproportional schick. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf Übersichtlichkeit, nicht auf Schönheit. Das Team weiß um die potenziellen Stolpersteine der 3D-Umgebung, interaktive Objekte und Ressourcen sollen klar erkennbar bleiben und sich für die größten

Blindfische unter uns auf Tastendruck optisch hervorheben lassen, ähnlich wie beispielsweise die Beute in einem Action-Rollenspiel. Intensiv gearbeitet wird derweil noch am Interface, die auf diesen Seiten gezeigten Bilder stammen aus einem frühen Prototypen, Bedienelemente wie das offensichtlich an Heroes 5 angelehnte Kreismenü unten rechts sind noch nicht final.

Fest steht unterdessen schon, dass die angesprochenen sieben Kampagnen keinem linearen Muster folgen. Will heißen: In welcher Reihenfolge wir sie spielen (und ob wir sie überhaupt spielen), bleibt uns überlassen. »Moment mal«, könnten spitzfindige Naturen an dieser Stelle einwenden, »warum gibt es sieben Kampagnen, wenn es bloß sechs Fraktionen gibt?« Nun ja: Die siebte Kampagne stellt quasi den Abschluss der Story dar, wir können sie theoretisch jederzeit angehen, verpassen dann aber den Hintergrund aus den übrigen sechs Feldzügen und spielen gewissermaßen unter erschwerten Vorzeichen, weil wir durch das erfolgreiche Absolvieren der anderen Kampagnen veränderte oder neue Startbedingungen freischalten. Pro Feldzug soll es zwischen vier und sechs Karten geben, die Helden werden innerhalb einer Kampagne mitsamt ihren Fähigkeiten, Zaubersprüchen und teilweise auch den gefundenen Artefakten übernommen. Schauplatz der Handlung bildet erneut die Welt von Ashan, die Story spielt allerdings deutlich vor den Ereignissen von Heroes 6. Im Zentrum steht ein Bürgerkrieg, wir übernehmen die Rolle des jungen Duke Ivan, der sechs Berater versammelt, um die Krone zu erobern. Jeder



Wie früher: In der arkanen Bibliothek (hinten) lernen wir neue Zaubersprüche.

Keine künstliche Ressourcenknappheit mehr: Nachdem Heroes 6 die Rohstoffe zum Unmut vieler Fans auf mickrige vier zusammenkürzte, sind es jetzt wieder die glorreichen sieben. Allerdings gibt's keine Edelsteine, kein Quecksilber und keinen Schwefel. Würde nicht ins Ashan-Szenario passen, sagt Limbic.

Das Kreismenü erinnert frappierend an Heroes 5, ist aber noch nicht final. Es zeigt aber jetzt schon, an welchen Serienteilen sich Heroes 7 orientiert.



Kein Heroes ohne eine Unterwelt: Die Schatzkiste da vorne blinkt ausgesprochen einladend.



Auf den Schlachtfeldern sollen deutlich mehr Hindernisse zum Einsatz kommen, um den Kämpfen eine tiefere taktische Note zu verleihen.

dieser Berater steht für eine Kampagne, sie erzählen also die Story der jeweiligen Fraktion, ohne aufeinander aufzubauen. Mit dem finalen Feldzug schließlich begleiten wir Ivan auf seinem steinigen Weg zur Krönung.

Bleibt zum Abschluss noch eine Frage: Wie sieht es mit den rundenbasierten Schlachten aus? Die Antwort: ziemlich gut. Selbst Hand anlegen durften wir zwar noch nicht, aber das Gesehene wirkt ebenso klassisch wie komplex, Limbic spielt mit spürbar mehr Hindernissen auf den einzelnen Schlachtfeldern im Schachbrettmuster, eine zusätzliche taktische Note also, lässt die Kern-

Mit Kropfzeug gewinnen

elemente aber unangetastet – gut so, was nicht kaputt ist, muss man bekanntlich auch nicht reparieren. Helden greifen übrigens genau wie in Heroes 5 aktiv mit einem Angriff pro Runde in den Kampf ein oder dürfen alternativ einen Zauberspruch aus insgesamt sechs Magieschulen wirken. Die Fertigkeiten der Helden basieren übrigens, auch das analog zu Heroes 5, auf einem

Skillrad, an dem momentan aber noch gearbeitet wird, sodass Details zum aktuellen Zeitpunkt außen vor bleiben müssen. Ebenfalls wieder dabei sind Flankenangriffe, wie gewohnt sehen wir vor jeder Attacke, mit welchen Verlusten beim Gegner zu rechnen ist – und mit welchem Echo in Form eines Vergeltungsangriffs. Spannend wird also sein, welche Spezialfähigkeiten das Team den einzelnen Einheiten spendiert und wie gut sie aufeinander abgestimmt, ausbalanciert sind. Denn eine Sache kann man dem legendären Heroes 3 bei aller Liebe nun wirklich nicht nachsagen: dass es seine Fraktionen besonders gut austariert hätte. Aber vielleicht liegt ja auch hier ein Teil der Nachfolgerprobleme begraben. Vielleicht war Heroes 3 auch deshalb so gut und ist deshalb so ungebrochen populär, weil es eben keine perfekte Balance besaß und die Spieler zum Tüfteln und Ausprobieren anregte, statt nach einer Weile nur Routine zu bieten. Wer schon einmal die Fortress-Kampagne erfolgreich absolviert hat, der weiß, wie befriedigend es sein kann, mit diesem Kropfzeug von Einheiten auch noch zu gewinnen. Das ist übrigens ein ausgezeichnetes Schlusswort. Wo habe ich doch gleich meine Heroes 3-CDs hin? **JG**



3 + 5 = 7

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Lassen Sie mich mit einem Geständnis anfangen: Mit Heroes 5 wurde ich nie richtig warm und Heroes 6 fand ich schlechterdings furchtbar – auch wenn es damals eine hohe GameStar-Wertung erhielt. Dafür liebe ich Heroes 3 und gehöre zu jenen Menschen, die Heroes 4 tatsächlich mochten. Jedenfalls nach einer Anlaufzeit, während der ich davon überzeugt war, dass es der Teufel entwickelt haben musste. Nachdem diese Kuh vom Eis ist, will ich Folgendes sagen: Heroes 7 ist seit sehr langer Zeit das erste klassische Strategiespiel, auf das ich mich mit kindlicher Begeisterung freue. Limbic hat erkannt, warum Heroes 3 großartig war, und man muss Ubisoft bei allem Ärger über Always-on-Siedler hoch anrechnen, dass sie nach Might and Magic 10 das nächste Projekt unterstützen, das vom Triple-A-Action-Adventure-Einerlei meilenweit entfernt ist. Spiele wie Heroes 7 verdienen unsere Aufmerksamkeit als Journalisten, denn sie verdienen Ihre als Leser, Käufer und Liebhaber von PC-Spielen.



Dimitry Halley,
Trainee

dimitry@gamestar.de

Zuletzt gespielt Ghost Recon Phantoms. Mit Kollege Rohe den Bezahl-Spieler in den Hintern treten.

Zuletzt gelesen Die Romane zu Star Wars Republic Commando. Spezialeinheiten im Krieg der Sterne? Was will man mehr?

Zuletzt gedacht Ein neues Republic Commando wäre mal klasse. Seufz.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Besser als der Vorgänger.

★★★★

Sacred 3 Kurzweiliger Spaß, aber der miese Humor ist ja mal ein Totalausfall.

★★

Firefall Wenn ich sinnlos latschen will, steig ich aufs Laufband.

★

GameStar-Leser fragen unseren neuen Trainee Dimitry Halley

Wo kommst du her?

Aus dem beschaulichen Trier, der ältesten Stadt Deutschlands. Dort bin ich tatsächlich geboren und aufgewachsen. Aber irgendwie will mir das keiner so recht glauben, weder in der Redaktion, noch sonst irgendwo (auch in Trier nicht). Also nehme ich einfach spontan jede Nationalität an, die mir angedichtet wird. Nasdarovje!

Warum GameStar? Hast du dir das gut überlegt?

Ich bin als Kind mit GameStar aufgewachsen und hege seither tatsächlich still und heimlich den Wunsch, so was später auch mal zu machen. Nach dem Studium habe ich dann einfach ein paar Wochen vor dem IDG-Gebäude gezeltet, bis Petra Mitleid mit mir hatte und mir Arbeit gab. Gut überlegt habe ich mir das natürlich nicht, aber zumindest muss ich die neuen Ausgaben nicht mehr bezahlen. Im Zelt wohne ich trotzdem noch.

Ist Colin Farrell mit dir verwandt?

Meine Mutter väterlicherseits heißt Colin Farrell. Aber sie hat mich vor Jahren verlassen, um als Schauspielerin groß rauszukommen. Wir reden nicht mehr miteinander, seit ich mich bei Fright Night geweigert habe, Beifall zu klatschen, aber der Film war halt einfach für die Füße.

Elder Scrolls oder Gothic?

Schwierige Frage! Wenn ich Lust auf spielerische Freiheit und ein tolles Rollenspielsystem habe, zocke ich Morrowind und manchmal auch Daggerfall, weil es so viele Fertigkeiten gibt, die in den Nachfolgern abgespeckt wurden. Wenn's mir aber um eine packende Atmosphäre geht gebe ich mir Gothic 1 und 2. Und wenn ich schon zwei oder drei Bier intus habe vielleicht auch Gothic 3.

Wie war es, die PC-Version von Rambo zu spielen?

Tatsächlich hatte ich auf eine ganz primitive Art und Weise meinen Spaß mit dem Spiel. So sehr, dass ich es zum Testen dreimal durchgespielt habe. Bis meine Kollegen dann gesagt haben, ich müsse damit aufhören, wenn ich meine journalistische Integrität behalten will.

Was ist deine große Leidenschaft?

Schreiben. Irgendwann habe ich damit angefangen, über alles Mögliche zu schreiben: fixe Ideen, alltägliche Erlebnisse, Gespräche. Manchmal bastle ich auch an kleinen Geschichten. Im Studium ging's dann weiter mit interessanten Hausarbeiten und jetzt natürlich Artikel. Mal sehen, wo die Reise letztlich hinget, aber ich schreibe für mein Leben gern. Was nicht heißt, dass ich's gut kann.

GameStar

Jochen Gebauer,
Chefredakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gesehen Das erste Preseason-Spiel der Miami Dolphins. Nur noch vier Wochen ...

Zuletzt gelesen Den neuen Frederick Forsyth, überraschend gut.

Zuletzt gedacht Ob mein Bruder seinen ersten Sohn wohl wirklich Wild Bill Hickock nennt, wie er vor Jahren mal bierselig gewettet hat?

Meine Meinung zu:

Risen 3 Hat mich 50 Stunden gut unterhalten, aber das Ende wiederum ... ach!

★★★★

Sacred 3 Ich ertrage die Sprachausgabe nicht.

★

Firefall Free2Play-Shooter sind nun wirklich nicht meins, mittelmäßige schon gar nicht.

★



Heiko Klinge,
Chefredaktion

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Mad Caddies: Dirty Rice. Entspannter Rock, ideal zum Grillen.

Zuletzt gelesen Brandon Sanderson: The Way of Kings. Famose Fantasy ohne Klischees.

Zuletzt gedacht Was für großartiger Blödsinn sich mit den Elementarzaubern in Divinity anstellen lässt.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Mehr vom Gleichen. Aber auch mehr vom Guten. Ich mag's noch immer.

★★★★

Sacred 3 Für mich als Serienfan Etikettenschwindel. Das ist kein Sacred!

★

Firefall Ein Genrehoffnungsträger wird zum Rohrkrepiere. Tragisch und schade.

★

Michael Graf,
Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Viele neue Spiele.

Zuletzt gelesen Andrzej Sapkowski: Das Schwert der Vorsehung. Gar nicht so übel.

Zuletzt gedacht CD Projekt ist immer noch das schizophorenste Entwicklerstudio, das ich kenne, gleichzeitig Profiteam und bierseliger Hühnerhaufen, gewissermaßen der FC St. Pauli der Spielehersteller. Sympathisch.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Anfangs eher abschreckend, aber die Welt zieht mich danach so wunderbar rein.

★★★★

Sacred 3 Wenn Sacred 3 draufsteht, muss auch Sacred 3 drin sein. Etikettenschwindel.

★★

Firefall Fand ich im Betatest schon müde.

★★



Andre Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gesehen Mein Gamescom-Hotelzimmer. Bisschen eintönig. Durfte aber jeden Morgen um 8:00 Uhr wieder raus.

Zuletzt gehört Man erzählte mir, Tomb Raider sei nun Xbox-exklusiv. So einen Unsinn würde Square doch niemals ... oh!

Zuletzt gedacht Hatte einen heftigen Nostalgie-Flash, als ich neben David Braben (Elite) auf der Gamescom stand.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Wo sind Herzblut und Seele der früheren Piranha-Bytes-Spiele?

★★

Sacred 3 Mogelpackung dank des Namens.

★★

Firefall Belangloser Free2Play-Shooter.

★★

GastStars **Maurice Weber**

Da schlich er über die Gänge, nahe am Wahnsinn immer wieder die Worte »Das ist kein Sacred, das ist kein Sacred!« murmelnd. Klang wie ein unheiliges Gebet.

Martin Deppe

Die Siedler 8 kommt mit Always-On und Martin fragt sich, wo man denn überhaupt dieses Internet herbekommt. Tja, diese milden älteren Herrschaften haben's halt nicht so mit Technik.

Stefan Köhler

Wenn Stefan mal groß ist, wird er General oder so was Ähnliches. Taktische Kriegsspiele wie Gettysburg: Ultimate General futtert er jedenfalls zum Frühstück.

Christopher Reimers

Als wir Christopher Halfway in die Hände drückten, ist er vor Freude in Ohnmacht gefallen. Dann haben wir ihm empfohlen, sich mal die Ohren zu waschen. Halfway! Nicht Half-Life.

Benjamin Danneberg

Benjamin müsste nach dem Rollenspielwahnsinn der vergangenen Monate (in diesem Heft Risen 3) eigentlich mal eine gescheite Shooter-Kur einlegen.

Rüdiger Steidle

Ja, der Rüdi ist ein rechter Scherzbold. Der nennt King's Bounty konsequent King's Snickers. Recht hat er, Bounty war schon immer ekelig.

Benjamin Wojkuvka

Wenn Ben übers Skaten loslegt, klingt's, als würde er eine Fremdsprache sprechen! Aber er ist der perfekte Mensch, um uns zu sagen, ob OlliOlli wirklich so gut ist.

Tobias Ritter

Tobias hat in Project Zomboid etwas Wichtiges fürs Leben gelernt: Nur in der eigenen Bude rumzuhocken ist hochgradig ungesund.



Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Wieder ein paar Unterhaltungsromane mehr.

Zuletzt gehört Vogelgezitscher. Mist, wieder zu lange in die Nacht hinein gelesen.

Zuletzt gedacht Ich vermisse dieses Papier überhaupt nicht, Ebooks sind einfach zu praktisch.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Ohne Erwartungen rangegangen. Finde es eigentlich ganz gut.

☆☆☆

Sacred 3 Der Name ist gut, das Spiel leider nicht.

☆☆

Firefall Da ist fast alles schiefgegangen, was schief gehen konnte. Schade.

☆☆

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt Tatsächlich mal wieder Counter-Strike: Source. Ich kann's noch.

Zuletzt gesehen True Detective. Ich weiß nicht, was daran toll sein soll. zzzZZZZzzz ...

Zuletzt gehört Genesis: Foxtrot. Watcher of the Skies geht einfach nicht kaputt. Und Supper's Ready ist mit seinen fast 23 Minuten nicht eine Sekunde zu lang.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Ach ja, wieder so'n Piranha-Bytes-Spiel. Nett, keine Überraschung.

☆☆☆

Sacred 3 Ganz launig, aber falscher Name.

☆☆☆

Firefall Ein Feuerzeug, das auf den Boden fällt, ist spannender.

☆☆



Sebastian Stange,
Redakteur

sebastian@gamestar.de

Zuletzt bereist: Dresden, Sächsische Schweiz, Berlin und Franken. Schön!

Zuletzt gehört: SomethingALaMode. Ganz nett, aber Neues von Justice wäre mir lieber.

Zuletzt gedacht: Ich sollte Speck drangeben.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Och, mal wieder Rollenspiel-Inselhopping? Das ist ganz cool geworden, aber andere Rollenspiele haben dieses Jahr Vorrang!

☆☆☆

Sacred 3 Ich möchte die Ur-Sacreds ja nicht so sonderlich. Zu überladen, zu sperrig. Die Neuausrichtung geht daher voll in Ordnung.

☆☆☆

Firefall Schade, dass aus dem ambitionierten Projekt nichts wirklich Tolles geworden ist.

☆☆

Team



Johannes Rohe,
Trainee

johannes@gamestar.de

Zuletzt gesehen Fargo, die Serie. Jede Menge durchgeknallte Typen und ein eiskalter Killer, fast wie in der Redaktion also.

Zuletzt gehört Viel Livemusik, gemächlich mit Bier in der Hand auf dem Balkon.

Zuletzt gedacht Ist schon praktisch, in Hörweite zum Olympiastadion zu wohnen.

Meine Meinung zu:

Risen 3 So oldschool, dass ich die Auflösung in der ini-Datei ändern musste.

☆☆☆

Sacred 3 Nette Haudraufaction aber selten habe ich ein so hässliches Interface gesehen.

☆☆☆

Firefall Als Shooter-Rollenspiel-Mix gibt's für mich nur eins: Borderlands.

☆☆



Nils Raettig,
Redakteur

nils@gamestar.de

Zuletzt gesehen Jede Menge Fotos und Testberichte von Mini-ITX-Gehäusen.

Zuletzt gelesen Die Leserempfehlung Das Spiel der Götter. Danke für den tollen Tipp!

Zuletzt gedacht Da zieht man schon von Wuppertal nach München, und dann ist der Sommer trotzdem immer noch so mau.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Langsam ist das echt zu viel vom Altbekannten. Spaß macht es aber trotzdem.

☆☆☆

Sacred 3 Dem Spiel fehlt es eindeutig an Tiefe und Charme. Und an Schnieplern.

☆☆

Firefall Die Genre-Mischung an sich gefällt mir, aber hier fühlt sich alles unfertig an.

☆☆

Jan Purrrucker,
Redakteur

jan@gamestar.de

Zuletzt gesehen Den Youtube- und Twitch-Kanal von Back2Warcraft. Nostalgie pur!

Zuletzt gehört Julius Caesar von Haftbefehl. Super Flow und ein unglaublich guter Beat.

Zuletzt gedacht Ich freu mich jetzt schon aufs PC-Basteln für die nächste Ausgabe.

Meine Meinung zu:

Risen 3 Teilweise schimmert das gewohnt tolle Gothic-Feeling durch. Da verzeih ich Risen 3 auch die altbackene Grafik.

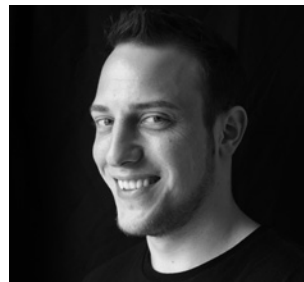
☆☆☆

Sacred 3 Für flache Witze bin ich immer zu haben. Aber diese Syncro ist ne Frechheit.

☆☆

Firefall Hübscher Comic-Look. Aber der Spielwelt fehlt es an Leben und Charme.

☆☆



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	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
6	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
7	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	
8	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
9	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
10	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9	
11	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8	
12	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8	
13	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
14	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7	
15	Rayman Legends	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	

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	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
4	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
5	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
6	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
7	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
8	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
9	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
10	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
11	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
12	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
13	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
14	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
15	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4

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 / Endlos
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	Tropico 5	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont	06/14	88	9	8	8	10	9	10	9	8	9	8
4	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
5	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
6	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
7	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
9	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
10	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9

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
2	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
4	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	EA/Ghost Games	01/14	85	9	10	9	9	7	8	7	7	9	10
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



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 Spiels 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 Erfahrungsniveau 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:

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

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

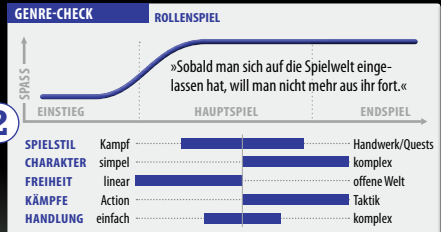
bis 1 Euro Sehr gut
bis 2 Euro Gut
bis 3 Euro Befriedigend
bis 4 Euro Ausreichend
bis 5 Euro Mangelhaft
darüber Ungenügend

TERMIN 30.5.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Divinity Original Sin

Rollenspiel

Publisher Daedalic Entertainment
Entwickler Larian Studios
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Polnisch, Russisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Steam / ohne



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
3 **WERTUNG** Sehr gut
»Die Koop-Dialoge sorgen für ein einzigartiges Rollenspiel-Erlebnis.«

4 **GRAFIK**

- + stimmiger Fantasy-Stil + vielfältige und atmosphärische Umgebungen
- + einfallsreiches Gegnerdesign
- + aus der Nähe detailarm + mäßige Animationen

7/10

SOUND

- + großartiger Soundtrack + passende Kampfgeräusche
- + fast keine Vertonung ...
- + ... und wenn, dann nur auf Englisch

8/10

BALANCE

- + fordernd, aber fair + drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Dungeon
- + unterschiedlichste Vorgehensweisen + zu Beginn schwerer als gegen Ende
- + gelegentliche Trial&Error-Rätsel

8/10

ATMOSPHÄRE

- + Spielwelt mit glaubwürdigen Regeln + jede Menge Interaktionsmöglichkeiten
- + skurriler Humor
- + schwache Inszenierung

10/10

BEDIENUNG

- + intuitive Kampfsteuerung + Schnellreisepunkte
- + freies Speichern selbst im Kampf + unübersichtliches Inventar
- + behäbige Charaktere + teils störrische Kamera

7/10

UMFANG

- + mindestens 50 Stunden Spielzeit + zahlreiche Geheimnisse und Nebenaufgaben
- + komplett im Koop spielbar
- + mitgelieferter Editor

10/10

QUESTS / HANDLUNG

- + clevere Nebengeschichten + unterschiedliche Lösungswege
- + Koop-Dialoge + Haupthandlung kommt zu langsam in Fahrt
- + belanglose Begleiter + Übersetzungspatzer

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- + völlig freie Nebenquests Entwicklung
- + zahlreiche Fähigkeiten und Kombinationsmöglichkeiten
- + Gesprächsentscheidungen beeinflussen Werte

10/10

KAMPFSYSTEM

- + anspruchsvolle Rundenkämpfe + großartige Elementar-Interaktionen
- + jede Menge kreativer Strategien möglich
- + vielfältige Gegner mit eigenen Stärken + seltene KI-Aussetzer

10/10

ITEMS

- + fast alles lässt sich aufnehmen, bewegen, beeinflussen
- + viel nützliche Beute + Crafting für Experimentierfreudige
- + Waffen und Rüstungen unterscheiden sich nur geringfügig

9/10



Sacred 3

Kein riesiges Rollenspiel mehr, dafür schnelle Koop-Schlachten: Sacred 3 ist eigentlich kein Sacred, aber auch kein schlechtes Spiel. Von Maurice Weber



Immer wieder kriegen wir es mit imposanten Bossen wie diesem Eisriesen zu tun, fast alle davon gehören zur Marke »groß, aber langsam«.



Zwischen den Storymissionen können wir uns für Gold und Erfahrung in kurze Arenaschlachten stürzen.

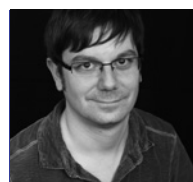
Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Keen Games (Sacred 3 ist das PC-Erstlingswerk)**
Termin: **1.8.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch, Russisch, Japanisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Sacred 3 ist mehr Action- als Rollenspiel und heißt wohl nur aus Versehen so, wie es heißt. Mit einer von vier Klassen wirbeln wir durch Heerscharen von Zombies und Dungelelfen, die wir mit knalligen Spezialschlägen über den Bildschirm kegeln. Um unsere begrenzten Heiltränke nicht zu erschöpfen, hechten wir übers Feld, durch kreisende Klingenfallen hindurch und aus der Bahn heranstürmender Feinde. Außerdem wählen wir zum Beginn der Mission immer zwei feste Spezialfähigkeiten. Aber Moment, nur zwei Talente? Ja, die Kämpfe sind simpel gestrickt, mehr Kampfmanöver oder komplexere Kombos hätten keinesfalls geschadet. Dafür spielen sich die Schlachten herrlich flüssig, und hinter jeder Attacke steckt ordentlich Schmackes. Die Tastatursteuerung erfordert Eingewöhnung, anders als von Sacred gewohnt bewegen wir unseren Helden nämlich per WASD und benutzen die Maus nur zum Zielen. Nach etwas Eingewöhnung turnen wir zwar auch so problemlos durch die Feindeshorden, dennoch ist Sacred 3 spürbar aufs Gamepad ausgelegt.

Ein Gamepad brauchen wir auch, wenn wir mit einem Freund am gleichen PC loslegen wollen. Sacred 3 lässt sich komplett im Koop spielen, und dank der eingängigen Spielmechanik können wir auch

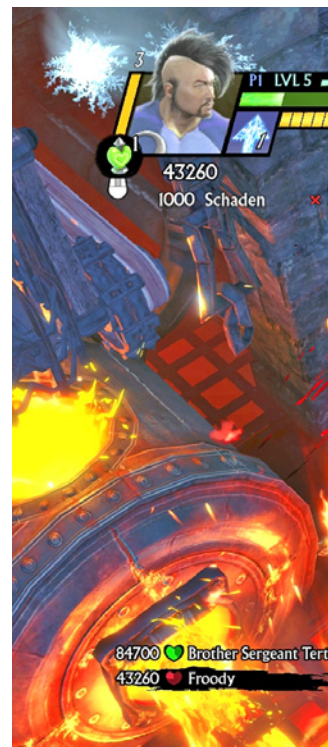
Duo zu entwickeln. Den vollen Funktionsumfang im Koop kriegen wir nur online, hier können bis zu vier Helden losziehen, und jeder darf seinen eigenen Charakter mitbringen. Warum das nicht auch an einem Gerät geht, bleibt uns schleierhaft, denn gerade gemeinsam macht Sacred 3 am meisten Laune. Das Spiel ist eindeutig auf Koop ausgelegt, im Team bekommt jeder Held noch eine zusätzliche Fähigkeit, das sogenannte Kampf-



Das ist kein Sacred!

Heiko Klinge
Chefredaktion
heiko@gamestar.de

Mag ja sein, dass Sacred 3 für sich gesehen ein gutes Spiel ist. Allerdings habe ich als Serienfan eben nicht nur ein gutes Spiel, sondern verdammt noch mal ein gutes Sacred erwartet. Und dieser Erwartungshaltung tritt Sacred 3 mit jedem Schlauchlevel, jedem Flachwitz und jeder lediglich Gold ausspuckenden Truhe mit Anlauf in die Fresse. Wenn ich »Sacred« auf die Packung schreibe, dann muss ich gefälligst auch ein umfangreiches Action-Rollenspiel mit offener Spielwelt, komplexer Charakterentwicklung und tonnenweise zufallsgenerierter Beute liefern. Und kein Koop-Prügelspiel! Ja, das ist der – vielleicht ungerechte – Frust eines enttäuschten Fans. Aber ich werde garantiert nicht der Einzige sein, der so denkt.



Gar nichts mehr heilig

mit einem unerfahrenen Mitspieler ganz unkompliziert ab der ersten Minute Spaß haben. Praktisch: Der Charakter des Mitspielers wird immer der Stufe unseres eigenen Helden angepasst, wir müssen also nicht von vorne anfangen. Blöd aber, dass ein solcher Gastcharakter auch nicht gespeichert wird, wir erstellen für jede Runde einen neuen Kurzzeit-Helden, statt gemeinsam ein dauerhaftes



Spaß ohne Ehrgeiz

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wer Sacred 3 als das akzeptiert, was es ist, der kann einigen Spaß damit haben. Es steht zwar der Name einer großen Rollenspielserie drauf, in erster Linie geht's hier aber um kurzweiliges Koop-Prügeln für zwischendurch. Und das ist passabel umgesetzt, der Spielfluss stimmt, mein Held fühlt sich mächtig an und steuert sich flüssig. Darüber liegt aber eben der Schatten verpasster Möglichkeiten, denn Sacred 3 ist auch ein enorm oberflächliches Spiel – ohne komplexe Kombos oder vielfältige Beute bietet es wenig, in das ich mich wirklich langfristig versenken kann. Es bleibt also beim schnellen Metzelspaß für zwischendurch, weshalb sich Sacred 3 auch mehr wie ein Downloadspiel als wie ein Vollpreistitel anfühlt.

gebet. Als Bogenschütze ziehen wir einen Kreis zwischen uns und einem Verbündeten und frieren alle Feinde darin ein. Sacred 3 ist also nicht nur kein Sacred, auch das grundsätzlich spaßige Koop-Konzept hat Keen Games nicht zu Ende gedacht.

Peinliche Witze

Um eine packende Handlung bemüht sich Sacred 3 ebenfalls nicht, es wütet mal wieder ein finsternes Imperium, wir schreiten zur Gegenwehr. Mühe haben die Schreiber nur in eine Sache gesteckt, und zwar uns ohne Unterlass mit einer peinlichen Witzlei nach der anderen zu bombardieren. Da schwadronieren etwa die Generäle des Imperiums über ihren Speiseplan (Fischstäb-

chen und Nachos, haha) und führen uns mehr als einmal in Versuchung, einfach den Ton auszuschalten. Fantasy-Stimmung kommt so jedenfalls keine auf, und Lacher gibt's auch keine. Im Laufe der Story arbeiten wir uns auf einer Weltkarte voran, einzelne Einsätze dauern selten länger als 20 Minuten. Am Ende warten Bossgegner wie ein Eisriesen oder ein feindliches Flaggschiff, das mit Wurfbomben versenkt werden will. Abgesehen davon folgen aber alle Missionen dem gleichen Schema: Wir kämpfen uns geradewegs von A nach B und murksen alles ab, was uns dabei über den Weg läuft. Gelegentlich mal einen Schlüssel zu erbeuten oder durch eine fallengespickte Passage zu wandern, ist schon das höchste der Gefühle.

Gold ist die Währung für alles in Sacred 3, nach jedem Levelaufstieg kaufen wir uns damit Fähigkeitenupgrades. Talentbäume gibt's aber keine, wir hangeln uns an einer Kette von Verbesserungen entlang, etwa »mehr Schaden« oder »mehr Reichweite«. Weil wir außerdem fast immer genügend Gold haben, treffen wir kaum bedeutsame Entscheidungen. An Waffen hat jeder Held gerade mal drei zur Auswahl, ein Bogen durchschlägt etwa Feinde, der andere lässt zwei Geschosse auf einmal von der Sehne. Waffen rüsten wir auf die gleiche Weise auf wie unsere Fähigkeiten, also eher linear und langweilig. Würze bringen immerhin die Waffengeister: Immer eines der Phantome darf unsere Waffe beseelen und uns so individuelle Vor- und Nachteile beschern.

Grafisch gewinnt Sacred 3 keine Preise für die detailreichsten Charaktere, dafür inszeniert es seine Schlachten mit ordentlichem Spektakel. Unsere Reise führt uns durch belagerte Städte und Festungen, alte Zwergebollwerke, trutzige Eisfestungen und

verfluchte Friedhöfe – nichts, was Fantasy-Veteranen nicht schon mal gesehen haben, aber schick und abwechslungsreich gestaltet. Es ist eher die Spielmechanik, die auf Dauer eintönig wird – Sacred 3 ist ein Spiel für spaßige Abende, aber nicht für durchgezockte Wochenenden. Maurice Weber

TERMIN	1.8.2014	PREIS	50 Euro	USK	ab 12 Jahren
Sacred 3 Action-Rollenspiel					
Publisher	Deep Silver				
Entwickler	Keen Games				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, vier weitere				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs				
Kopierschutz	Steam				

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (4)
SPIELTYPEN Internet, Lokal DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Im Koop gut. Aber nur im Netz, am selben PC nervt das Gast-Speicherverbot.«

GRAFIK	7/10
knallige Schlachten	flüssige Animationen
gelungene Umgebungen	
manche Figuren und Effekte detailliert	

SOUND	8/10
passende Schlachtgeräusche	guter Fantasy-Soundtrack
eigentlich erstklassige Sprecher ...	
... die aber nur Unsinn verzapfen	

BALANCE	8/10
drei Schwierigkeitsgrade	großzügige Checkpoints
Schlachten teils hektisch und fordernd ...	
... teils aber auch zu einfach und anspruchslos	

ATMOSPHÄRE	5/10
stimmig umgesetzte, typische Fantasy-Örtlichkeiten	
aufdringlicher und miserabler Humor	
lineare, größtenteils leblose Spielwelt	

BEDIENUNG	7/10
mit Gamepad perfekt	auch mit Maus und Tastatur flüssig spielbar ...
... allerdings erst nach etwas Eingewöhnung	
widersinnige Ausweichrollensteuerung	

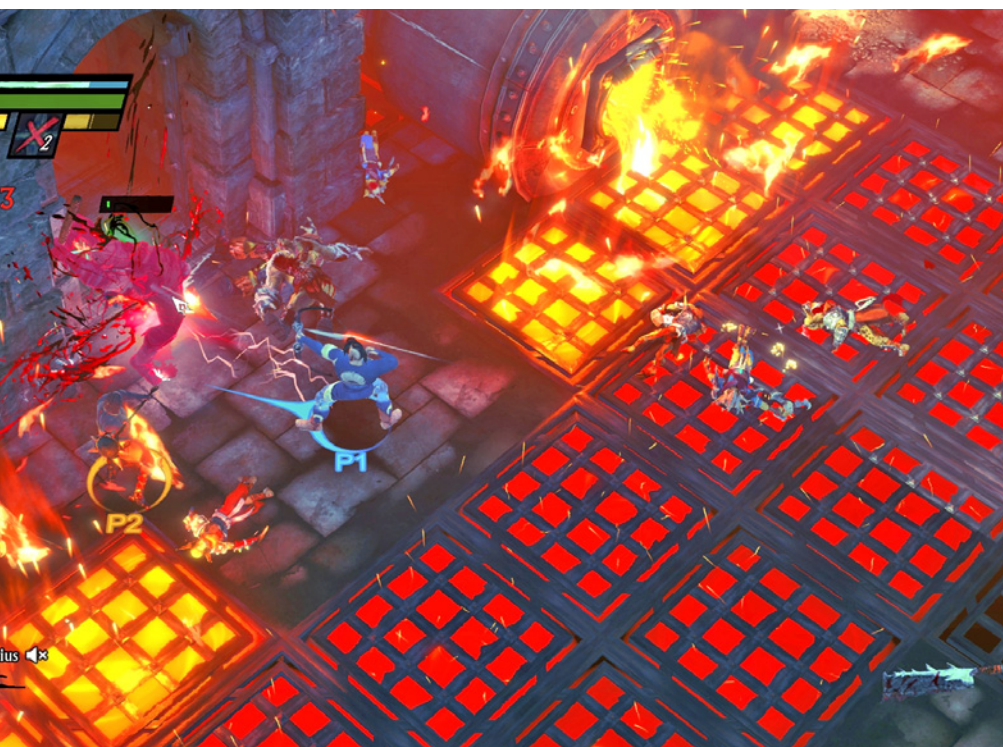
UMFANG	7/10
zehnstündige Kampagne	komplett im Koop spielbar
oberflächliche Spielmechanik dämpft Langzeitmotivation	
geringer Widerspielwert	

QUESTS / HANDLUNG	6/10
Bossgegner am Ende jeder Mission	Arenakämpfe lockern Storymissionen auf
keinerlei abwechslungsreiche Missionen	keinerlei abwechslungsreiche Missionen
banale Handlung	platte Charaktere

CHARAKTERSYSTEM	7/10
individuelle Klassen	aufrüstbare Fähigkeiten
nur zwei Spezialfähigkeiten gleichzeitig nutzbar	
sehr geringe Auswahl an Fähigkeiten und Upgrades	

KAMPFSYSTEM	9/10
kurzweilige Massenschlachten	Gegner mit gefährlichen Spezialattacken
Umgebungen mit Fallen und Bombenhageln	
Gegnerarten widerholen sich nach einer Weile	

ITEMS	7/10
Waffengeister mit eigenen Vor- und Nachteilen	
aufrüstbare Waffen	nur drei Waffen und eine Rüstung pro Klasse
keinerlei motivierende Beutejagd	



Gemeinsam mit dem Koop-Kameraden kämpfen wir uns durch ein Verließ.

Risen 3 Titan Lords

Risen 3 gelingt ein Kunststück: besser zu sein als Risen 2 und trotzdem eine niedrigere Wertung zu bekommen. Von Jochen Gebauer und Benjamin Danneberg

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen 2, GS 06/12: 85 Punkte)**
Termin: **14.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

Auf DVD: Test-Video



Falls Sie zu jenen Menschen gehören, die grundsätzlich zuerst die Wertung lesen, dann könnten Sie jetzt denken: Hoppla, Risen 3 ist ja schlechter als sein Vorgänger. Der nämlich erhielt von uns einen Gold-Award und 85 Wertungspunkte, nach einem umfangreichen Patch werteten wir das Rollenspiel sogar noch um einen Punkt auf. Nun also sind's 83, obwohl Risen 3 insgesamt das bessere Spiel ist und so manche Fehler des kontroversen zweiten Teils glattbügelt. Reine Willkür? Kein Herz für deutsche Entwickler? Die Wahrheit ist viel banaler: Ri-

sen 3 hat uns im Test zwar Spaß gemacht, für einen Gold-Award und eine uneingeschränkte Kaufempfehlung ist das Gebotene aber zu routiniert, folgt zu offensichtlich dem Schema F, überrascht nicht, traut sich wenig – und lässt deshalb umso schmerzhafter eine gehaltvolle Geschichte vermissen. Es erinnert an jenen schrulligen Onkel, der auf jedem Familienfest den gleichen Witz erzählt: hat Charme, gehört irgendwie dazu, aber man kennt die Pointe halt schon.

Als namenloser Piratenkapitän befinden wir uns nach einem kurzen Tutorial zusammen mit Schwester Patty auf Schatzsuche an der

Krabbenküste. Statt Gold finden wir allerdings eine Höhle und ein mysteriöses Kristallportal. Unser Held berührt das Portal, ein Schattenlord erscheint und saugt dem armen Kapitän die Seele aus dem Leib. Eine Beerdigung und drei Wochen später wirkt ein gewisser Bones – Serienveteranen kennen den Kerl noch aus Risen 2 – seinen Voodoo über unserem Grab und stellt den Helden wieder auf die Beine. Zwar haben wir immer noch keine Seele, aber immerhin eine sehr persönliche Aufgabe: Während sich unsere Seele im Schattenreich befindet, müssen wir nämlich Angst haben, zu einem Schergen dieses Schattenreichs zu



Auf der feurigen Totenkopfsinsel kämpfen wir gegen einen gefährlichen Lindwurm. Dank unseres magischen Säbels haben wir eine gute Siegchance.



Die blitzschnellen Snapper überraschen uns im Kampf schon mal mit Sprungattacken.

werden. Zumindest sagt Bones, dass wir davor Angst haben sollen. Spürbar wird das leider zu keinem Zeitpunkt, unser Held nimmt sein Schicksal mit der Teilnahmslosigkeit einer Parkuhr hin.

Nach dem mäßigen Start präsentiert sich Risen 3 aber auch gereift: Die vergleichsweise lineare Spielführung des zweiten Teils weicht der spielerischen Freiheit eines Gothic. Nach dem ersten Gespräch mit Bones

Kopierschutzhinweis

Die im Handel erhältliche First-Edition sowie die Collector's Edition von Risen 3 kommen beide ohne Kopierschutz aus und umfassen die sonst separat erhältlichen DLCs mit zusätzlichen Items und Quests. Diese Inhalte sind im Spiel bereits aktiviert, eine Online-Aktivierung ist nicht erforderlich. Darüber hinaus gibt es eine Steam-Version, die einmalig aktiviert werden muss. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

steht uns die gesamte Südsee offen. Um unsere Seele wiederzuerlangen, brauchen wir mächtige Magie. Suchen wir die zuerst bei den Eingeborenen auf Kila? Oder doch lieber bei den Magiern auf Taranis? Oder schauen wir mal bei den Dämonenjägern auf Calador vorbei? Die Freiheit ist groß, die Welt wunderbar einladend. Allerdings beißt sich dieser Ansatz mit dem vermeintlich dringenden Dilemma des Helden. Während wir über malerische Inseln streifen und eine Aufgabe nach der anderen erledigen, könnte ihm das eigene Schicksal kaum gleichgültiger sein. Die Autoren versuchen zwar, durch regelmäßige Albtraumsequenzen im Schattenreich einen Spannungsbogen aufzubauen, bloß funktioniert das bestenfalls leidlich. Legen wir uns nicht ins Bett, dann sind wir auch nie im Schattenreich unterwegs, können nicht mit bestimmten Geistern sprechen und ihnen magere Informationen oder die Position von Schätzen entlocken. Legen wir uns doch ins Bett, dann empfinden wir die Albträume meist eher als lästige Unterbre-

Lästige Albträume

chung. Diese Inkonsequenz zieht sich durch die gesamte Geschichte. Warum etwa weiß Margoloth, das angeblich älteste Wesen der Welt, nichts über die Anwesenheit eines Schattenlords in der Höhle direkt nebenan? Andere Handlungsansätze wiederum verschenken viel Potenzial. So hätte der Konflikt zwischen Magiern und Inquisition genug Nährstoff für eine eigene kleine Geschichte geboten, bleibt stattdessen aber völlig belanglos.

War es im Ur-Gothic noch sehr erfrischend, dass Figuren in einem Computerspiel plötzlich ungeniert »Scheiße« oder »Arschloch« sagten und damit den typischen High-Fantasy-Duktus des Genres konterkarierten, wirkt das beim sechsten Mal längst nicht mehr so originell. Zumal die zahlreichen Kraftausdrücke nicht kaschieren können, dass (fast) keine Figur – am wenigsten der namenlose Held selbst – eine Persönlichkeit



Karibische Freiheit

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ach ja, da ist es wieder, das alte Lied vom vergebenen Potenzial: Risen 3 hätte herausragend werden können, denn die Welt, die Kämpfe, das Charaktersystem sind geradezu gemacht für ein erstklassiges Rollenspiel. Aber die Geschichte baut keine Spannung auf. Sie erfüllt ihren Zweck, bleibt aber beliebig und wirkt an vielen Stellen zu konstruiert. Und: Durch die völlige Freiheit, das zu tun, was ich gerade will, nimmt die Handlung nie Fahrt auf. Erst gegen Ende erhöht sich die Schlagzahl – und dann soll ich plötzlich das Tutorial noch einmal spielen. Das Grundgerüst für eine tolle Seeschlacht habt ihr doch schon drin, liebe Entwickler, warum macht ihr dann nichts draus? Dass Nicht-Vorbesteller um zwei Inseln gebracht werden, finde ich zusätzlich ziemlich daneben, sowas muss einfach nicht sein. Aber Risen 3 zieht – wenn ich die langweiligen ersten Stunden hinter mich gebracht habe – mit zunehmender Spieldauer in seinen Bann. Das liegt an der hervorragenden Atmosphäre (danke für Margoloth, ich habe mich selten in einem Spiel so vorzüglich gegruselt wie bei diesem Monstrum!), dem hinten raus auftrumpfenden Kampfsystem und der tollen Welt, in der ich irgendwelches Gerümpel, sogar Messer und Gabel aus gottverlassenen Hütten, auf eine ganz altmodische Weise als Beute, als Belohnung empfinde. Risen 3 hätte ein Meisterwerk werden können – geworden ist es aber »nur« ein gutes Rollenspiel mit mächtigem Umfang.

entwickelt. Hinter dem auf Krawall gebürsteten Humor steckt keine Tiefe, entweder mag man den derben Charme oder nicht. Auf das Dialogsystem wurde zudem noch ein unnötiges Moralsystem gesetzt. Sind wir lieb und nett, gibt's Pluspunkte aufs Seelenkonto, halten wir's mit boshafter Frechheit, purzeln die Punkte. Mit eingesammeltem Seelenstaub können wir uns die Menschlichkeit bei einem späteren Begleiter aber unkompliziert wieder zurückkaufen – was das System ad absurdum führt.

Die qualitative Berg- und Talfahrt der Story wird aber durch die Fraktionswahl abgefedert: Wir dürfen wahlweise Wächter, Dämonenjäger oder Voodoo-Pirat werden. Der Beitritt zu einer Gemeinschaft erschließt jeweils neue Fähigkeiten und Zauber. Jede Fraktion besitzt eine eigene Karriereleiter, die wir durch das Erledigen von Fraktionsaufgaben erklettern. Werden wir schließlich befördert, erfahren wir jene Befriedigung, die der eigentlichen Handlung weitgehend fehlt: das Gefühl, etwas Bedeutendes erreicht zu haben. Hier schlummert auch der Wiederspielwert von Risen 3, denn der Fraktionsbeitritt hat handfeste Auswirkungen auf die Spielweise, nach dem ersten Durchgang juckt es uns in den Fingern, die anderen Gemeinschaften und Fraktionsquests auch noch auszuprobieren.



Für gelöste Quests und getötete Feinde sacken wir Ruhmpunkte ein, mit denen wir unsere Charakterwerte steigern.



Neue Fertigkeiten erhalten wir im Gespräch mit den zahlreichen Lehrmeistern, die über alle Inseln verteilt sind.

Aber genug von der Geschichte, dafür hatte Piranha Bytes mit Ausnahme des ersten Gothic ohnehin noch nie ein Händchen – wohl aber ein goldenes für gelungene Atmosphäre. Selbst wer nach Risen 2 vom Piratensetting die Nase gestrichen voll hatte, wird feststellen, dass die Welt des Nachfolgers eine dichte, optisch abwechslungsreiche und trotz der veralteten Technik wunderschöne Spielwelt geworden ist. Große Klasse: die Insel der Diebe mit ihren kleinen, urigen Gnomen, die wildes Kauderwelsch quatschen und alles klauen, was nicht an die Wand genagelt wurde. In meist hervorragend vertonten Dialogen erhalten wir zwar jede Menge Aufgaben aus dem Rollenspiel-Baukasten (Hol was! Bring was! Töte was!), die Arbeit geht uns aber nie aus, und schon nach zwei Stunden quillt unser Journal über. Super: Quests werden auf verschiedene Weise aktiviert, entweder wir finden die entsprechenden Gegenstände, lesen ein Buch oder bekommen einen Auftrag. Erkunden lohnt sich immer, denn hinter jedem Stein gibt es etwas zu entdecken: Schatzkisten, seltene Pflanzen, die Attribute steigern, oder Bücher, die Positionen von legendären Gegenständen verraten. Dazu gibt es massenweise Materialien für Handwerksberufe, die wir bei entsprechenden Trainern lernen. Während wir von Beginn an Fleisch an La-

gerfeuern braten dürfen, versetzt uns der Beruf des Schnapsbrenners in die angenehme Lage, heilenden Fusel selbst zu mischen. Der Schmiedeberuf macht unter anderem das Zusammensetzen von Bruchstücken seltener Waffen möglich. Und wer gern mit Zaubern um sich wirft, der stellt sich seine eigenen Spruchrollen her.

Je länger wir durch Dschungel, Sumpfgebiete oder alte Ruinen streifen, desto mehr zieht uns Risen 3 in einen ganz eigentümlichen Bann: Wir wollen nur noch schnell die nächste Quest erfüllen, eben noch die

Nur noch schnell...

Pflanze da vorn pflücken, kurz ausprobieren, ob sich der nächsten NPC nicht irgendwie zur Weißglut bringen und vermöbeln lässt. Außerdem ist die Welt mit Monstern und Tieren geradezu gepflastert. Kämpfe laufen flüssiger ab als noch in Risen 2 – zumindest wenn wir lang genug durchhalten. Denn zu Beginn wirken wir mehr wie ein fuchtelnder Fechtamateure. Drei Klicks in den richtigen Momenten sorgen für eine Schlagfolge. Halten wir die linke Maustaste gedrückt, lädt sich ein schwerer Hieb auf.

Defensiv arbeiten wir mit Ausweichen und Parieren, jetzt auch gegen Tiere. Das hört sich zwar immer noch ein bisschen nach Klickorgie an, hat aber einen Clou: das Timing. Gegnerische Hiebe lassen sich unterbrechen, wenn wir schnelle Treffer setzen, sobald der Gegner seine Deckung öffnet. Haben wir diese Mechanik verinnerlicht und nutzen in den richtigen Momenten die Fernwaffen unserer Zweithand, erlegen wir mit etwas Geschick schon nach kurzer Zeit auch starke Gegner. Spezielle Fähigkeiten sorgen im weiteren Spielverlauf für eine angenehm komplexe Note, wir können auch Konterangriffe lernen oder einen vierten Hieb in die Kombo-Schlagfolge integrieren, das lockert die anfangs eher trägen Kämpfe spürbar auf. Dafür allerdings brauchen wir Ruhm, den wir in Attribute wie Nahkampf, Magie oder Fingerfertigkeit investieren. Neue Fähigkeiten kosten nämlich nicht nur Gold, sondern erfordern auch gewisse Schwellenwerte im zugehörigen Attribut: Schwertmeister etwa wird nur, wer seinen Nahkampfwert auf 100 Punkte erhöht, was locker 20 Stunden oder mehr dauern kann.

Der Haken an der eigentlich motivierenden Sache: Nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe bleiben die Kämpfe zumindest leidlich herausfordernd. Selbst vermeintlich starke



Im Laufe des Spiels gewinnen wir immer mehr Begleiter dazu. Bevor wir eine Insel betreten, können wir auf dem Schiff einen Helden auswählen.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

© 2014 Gearbox Software LLC. All Rights Reserved.



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



NEU!

BORDERLANDS Band 2:
Unbesiegbar
ISBN 978-3-8332-2822-3

BORDERLANDS™

DIE OFFIZIELLE
ROMANREIHE ZUM
SF-ROLLENSPIEL
VON GEARBOX.

© 2014 Digi Game Studios Ltd. All Rights Reserved.



KINGS OF THE REALM:
ERNTE DES KRIEGES
Softcover mit Klappen, € 14,99
ISBN 978-3-8332-2944-2

DER ERSTE OFFIZIELLE ROMAN ZUM MITTELALTER-
CROSS-PLATTFORM-BESTSELLER

KINGS OF THE REALM

EIN ROMAN UM
INTRIGEN, KRIEG,
VERRAT UND
RITTERTUM.



DER NEUE DRAGON AGE ROMAN

DRAGON AGE™

Von Patrick Weekes, einem
der Hauptautoren beim
Spieleentwickler BioWare.

DRAGON AGE:
DAS MASKIERTE REICH
Softcover mit Klappen, € 14,99
ISBN 978-3-8332-2892-6



© 2014 Electronic Arts Inc. / BioWare. All Rights Reserved.

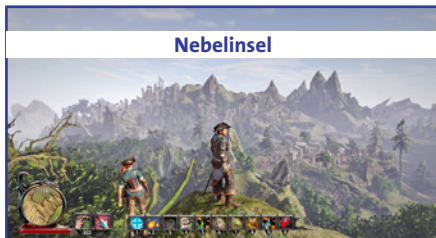
Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

panini BOOKS



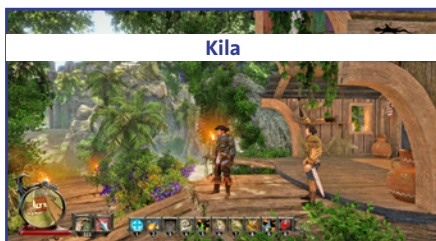
Calador

An diesem weitläufigen Küstenabschnitt haben es sich die Dämonenjäger in einer Zitadelle gemütlich gemacht. Beherrscht wird Calador von hohen, zerklüfteten Bergen, ein (unüberwindlicher?) Lavastrom zieht sich durch die Mitte. **Spielzeit:** circa 15 Stunden



Nebelinsel

Ein geheimnisvolles Eiland, von dem Ihnen Bones schon zu Spielbeginn erzählt. Allerdings nur, wenn Sie Risen 3 vorbestellt haben, alle anderen gucken wie bei der Insel der Diebe in die Röhre. Ärgerlich. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



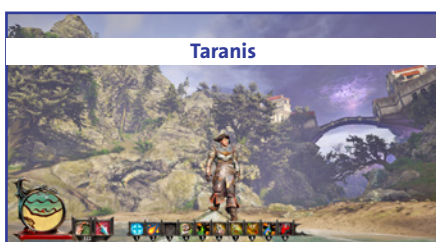
Kila

Auf dieser weitläufigen Insel können wir uns den Eingeborenen anschließen und Voodoo-Magie lernen. Erinnert ebenfalls an Risen 2, dafür ist die Lichtstimmung in der üppigen Dschungelvegetation sehr hübsch. **Spielzeit:** circa 12 Stunden



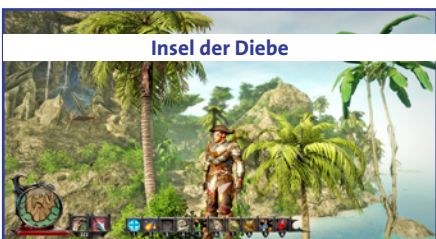
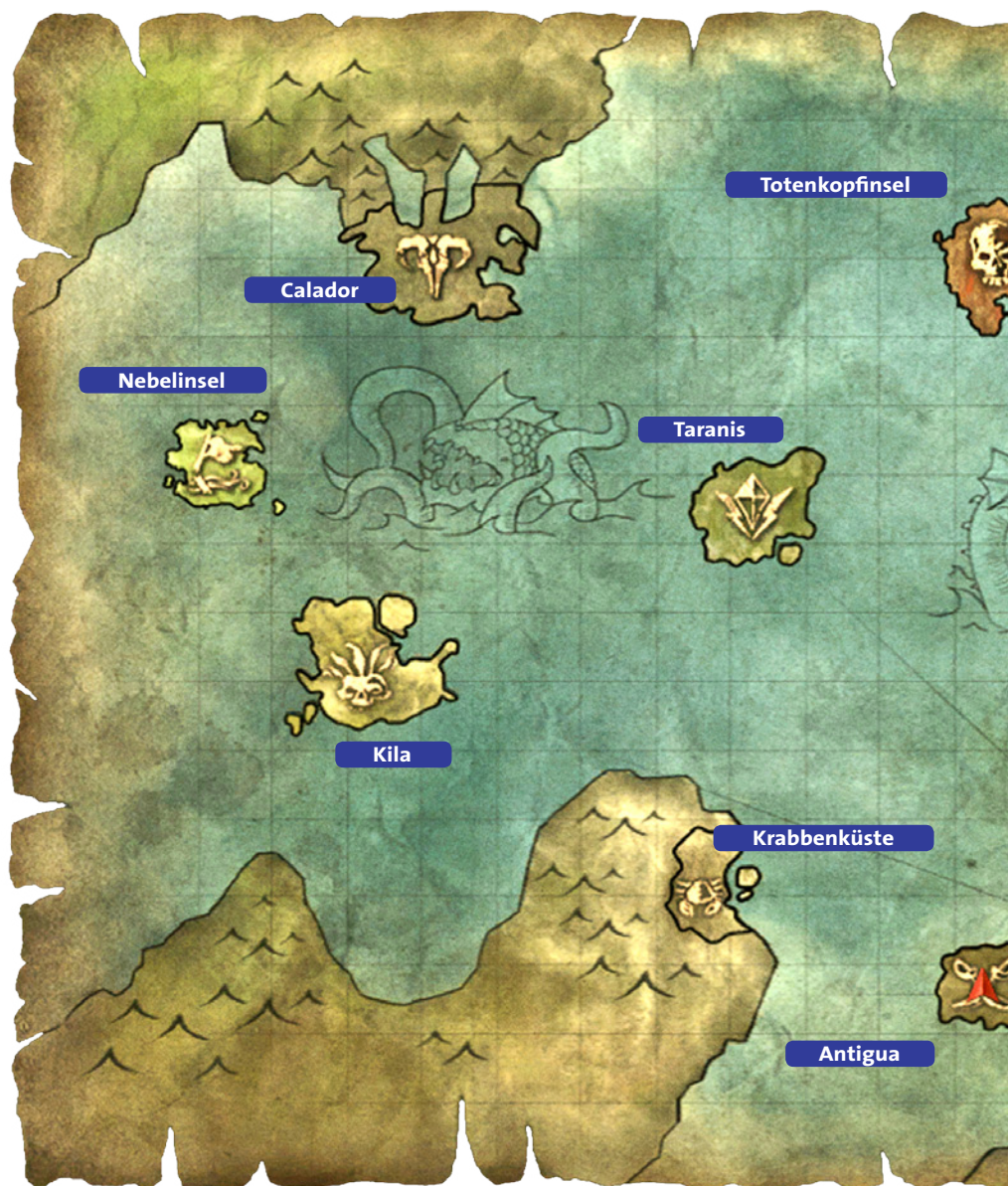
Totenkopfinsel

Die mysteriöse Totenkopfinsel wird erst zum Finale des Spiels freigeschaltet. Der Endkampf geht im Gegensatz zum Vorgänger völlig in Ordnung, der folgende Abspann leider nicht. Sehr enttäuschend. **Spielzeit:** circa 5 Stunden



Taranis

Auf der sogenannten Donnerinsel haben die Magier ihr Hauptquartier, beschützt werden sie von der Fraktion der Wächter. Die mittel-europäische Landschaft der Insel erinnert an die Gothic-Spiele, Palmenflair gibt's hier nicht. **Spielzeit:** circa 12 Stunden



Insel der Diebe

Heimat der niedlichen Gnome und deshalb ein Paradies für hinterliste Langfinger, denn bei den kleinen Kerlen ist die Klauerei eine Tugend. Die Insel der Diebe ist ein exklusiver Vorbesteller-Inhalt. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



Takarigua

Die aus den Vorgängern bekannte Inquisition hat ihren Sitz auf Takarigua, sie spielt für die Handlung aber so gut wie keine Rolle. Serienveteranen kennen die Insel schon aus dem Vorgänger. **Spielzeit:** circa 5 Stunden



Krabbenküste

Der Ausgangspunkt des Spiels erinnert frappierend an den von vielen Serienfans ungeliebten Vorgänger. Palmen, azurblaues Meer, kleine Äffchen, bunte Papageien und Seeteufel: fühlt sich an wie Risen 2. **Spielzeit:** circa 3 Stunden



Antigua

Das Hauptquartier der Piraten wurde von Schergen des Schattenreichs überrannt, am Hafen wimmelt es von Höllenhunden. Erst wenn wir die beseitigen, gehen die Bewohner wieder einem geregelten Tagwerk nach. **Spielzeit:** circa 4 Stunden



Schattenlords oder riesige Bestien jagen irgendwann nur noch überzeugten Abstinenzlern so etwas wie Ehrfurcht ein. Alle anderen kippen sich einfach literweise Fusel hinter die Binde, eine Abklingzeit existiert nicht, die alkoholhaltigen Heiltränke sind übermächtig, zumal wir in mehr als 50 Stunden nie auf dem Trockenen saßen. Hinzu gesellen sich ungewöhnlich taffe Begleiter. Bones, Patty, Jaffar und Co. entwickeln zwar nie eine echte Persönlichkeit, bringen aber immerhin eine Reihe von persönlichen Quests mit – und sind in den Kämpfen teils unkaputtbar. Während Patty wenigstens gelegentlich mal umkippt, metzelt sich Voodoo-Schamane Bones fluchend durch so ziemlich alles, was ihm vors Messer läuft. Trotzdem: Das zügige Filettieren von Feinden macht Laune, wir fühlen uns irgendwann richtig mächtig. Bis wir auf eine gewisse Margoloth treffen. Und auch der Endkampf ist – anders als in Risen 2 – nicht nach zwei Minuten beendet.

Damit erschöpfen sich die echten Neuerungen allerdings auch fast schon, Risen 3 wirkt in vielerlei Hinsicht wie eine verbesserte Version des Vorgängers, die man um einen erheblichen Teil des Karibik-Kitsches

erleichtert hat – auch wenn's von Piraten allenthalben immer noch wimmelt. In der Südsee nichts Neues also? Nun ja: Der Held kann inzwischen schwimmen, und offenbar haben die Entwickler in der Zwischenzeit mal in Assassin's Creed 4: Black Flag gespielt. Denn in wenigen, aber gut gemachten Sequenzen lenken wir unser Schiff gegen ein Seeungetüm und versenken das Vieh mit unserer Bugkanone. Aus diesem Ansatz hätte man allerdings mehr machen können, weder dürfen wir gegen andere Schiffe ran, noch frei von Insel zu Insel schippern – hier gibt's Ladebalken.

Den Gebieten sieht man die betagte Engine zwar an, vor allem die teils grobschlächtigen Texturen fallen ins Auge, aber Piranha Bytes zaubert aus den veralteten Mitteln ein mehr als beachtliches Gesamtbild. Herrlich abwechslungsreiche, detaillierte Inseln, die zwischen Südsee-Flair und Gothic-Einfluss pendeln, machen fast jede Momentaufnahme zu einem Erlebnis. Auch die Animationen sind weicher und runder geworden. Allerdings werden die Gespräche noch immer sehr statisch inszeniert, und die Zwischensequenzen versprühen mittlerweile den spröden Charme von Kniestrümpfen. Erfreulicherweise sind wir aber über fast keine Bugs gestolpert.

Möglicherweise hätte am Abschluss der langen redaktionsinternen Diskussionen doch ein Gold-Award gestanden, wenn Piranha Bytes die Höhepunkte der Handlung nicht wieder kolossal in den Sand gesetzt hätte. An einem solchen »Höhepunkt« nämlich dürfen wir als Lohn der vorangegangenen Mühe das Tutorial noch einmal spielen – mitsamt den Tasten-Tipps, die uns verraten, wie man ein Schwert zieht. Und nach dem eigentlich guten Endkampf komplimentiert uns das Spiel mit zwei sehr kurzen Sequenzen wortlos (!) zur Tür hinaus.



Knapp daneben

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

In seinen lichten Momenten entwickelt Risen 3 jenen einzigartigen Fluss, den ich als Liebhaber der Piranha Bytes-Werke unglaublich befriedigend finde: Nur noch diese eine Höhle, nur noch diese eine Quest, nur noch diese eine Truhe. In seinen wenigen lichten Momenten wirken die Bemühungen allerdings geradezu amateurhaft. Die Story würde ich in jedem Groschenroman belanglos finden, gewisse Figuren lösen das Bedürfnis aus, mir einen stumpfen Gegenstand auf den Kopf zu schlagen. Beim ersten Mal war das irgendwie schuldig. Beim sechsten Mal allerdings muss ich selbst als Liebhaber feststellen: Langsam ist die Luft raus. Uneingeschränkt empfehlen kann ich Risen 3 also nicht. Aber wenn Sie die Serie mögen, dann werden Sie auch den dritten Teil mögen. Mit allen Schwächen. Vielleicht auch gerade deswegen.

Eine gute Trilogie lässt ihre Spieler mit einem Gefühl der Befriedigung zurück. Risen 3 lässt seine Fans hingegen ziemlich im Regen stehen. Benjamin Danneberg / JG

TERMIN 15.8.2014 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Risen 3

Titan Lords

Publisher Piranha Bytes
Entwickler Deep Silver
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-BOX, 1 DVD

Kopierschutz Steam / keiner (Box)

GENRE-CHECK	ROLLENSPIEL
SPASS	»Schwacher Einstieg, danach wird's gut; wenig herausragende Momente.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SPIELSTIL	Kampf
CHARAKTER	Handwerk/Quests
FREIHEIT	komplex
KÄMPFE	offene Welt
HANDLUNG	Taktik
	komplex

GRAFIK

- stimmige Spielwelt
- gute Weitsicht
- schöne Landschaftsmomente
- insgesamt veraltet
- aus der Nähe oft grobe Texturen
- teils steife Animationen

SOUND

- atmosphärische Musik
- gute Effekte
- glaubwürdige Umgebungsgesänge
- gute deutsche Sprecher ...
- ... die nicht immer passend betonen

BALANCE

- fast alle Talente sinnvoll
- Gold lange Zeit angenehm knapp
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... aber mäßig ausbalanciert

ATMOSPHÄRE

- drei schön weitläufige Inseln
- Erkunden wird belohnt
- Margoloth!
- typisch-derbe Piranha Bytes-Dialoge ...
- ... die statisch und langweilig inszeniert werden

BEDIENUNG

- gute Maus- und Tastatursteuerung
- sinnvolle Menüführung
- freischaltbare Schnellreisepunkte
- hakeliges Klettern
- Inventar trotz Sortierfunktion schnell unübersichtlich

UMFANG

- lange Spielzeit
- viel zu entdecken
- Wiederspielwert durch drei Fraktionen
- viele Nebenaufgaben

QUESTS/HANDLUNG

- Quests lassen sich auf mehrere Weisen aktivieren
- alternative Lösungswege
- im Ansatz ordentliche Handlung ...
- ... die erst spät in Fahrt kommt
- persönlichkeitsbefreier Held

CHARAKTERSYSTEM

- viele Fähigkeiten
- lässt Freiraum zur individuellen Entwicklung
- Fraktionswahl beeinflusst Skills
- Aufstieg in hohe Fraktionsränge

KAMPFSYSTEM

- dynamisch und flott
- Timing als taktisches Element
- sinnvolle Begleiter ...
- ... von denen einige zu stark geraten sind
- KI lässt sich leicht austricksen

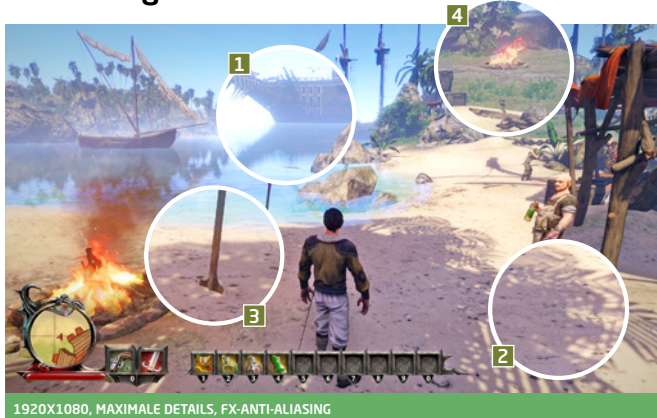
ITEMS

- motivierende Jagd nach legendären Gegenständen
- reichhaltige Beute
- umfangreiche Handwerksmöglichkeiten
- wenig Ausrüstungsvariation



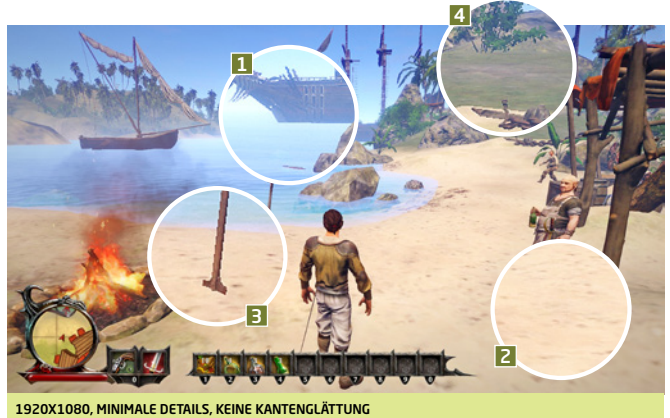
Technik-Check Risen 3: Titan Lords

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, FX-ANTI-ALIASING

Selbst in höchsten Einstellungen erreicht Risen 3 kein Top-Niveau, trotzdem stechen die Wasserspiegelungen **1** und das Feuer positiv hervor. Der weiche Schattenwurf **2** und durch FXAA geglättete Kanten **3** sorgen für ein stimmiges Bild – auch entfernte Details **4** sind sichtbar.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KEINE KANTENGLÄTTUNG

Auf niedrigsten Details sieht Risen 3 sehr altbacken aus. Reflexionen **1** verschwinden mit den Schatten **2** komplett aus der Spielegrafik. Das hübsche Feuer bleibt, doch wirkt das Bild aufgrund fehlender Kantenglättung **3** sehr unruhig. Auch die Sichtweite **4** leidet extrem.

Wichtige Grafikeinstellungen



1 Die Wasserspiegelungen in Risen 3 sind insgesamt sehr gelungen und tragen maßgeblich zum Karibik-Feeling bei. Schalten Sie die Wasserspiegelungen aus, schwindet ein großer Teil der Atmosphäre und die Grafik wirkt sehr unnatürlich. Wir empfehlen daher, diese Option nicht zu deaktivieren, auch wenn Sie je nach Grafikkarte bis zu zehn Prozent Leistung kostet.

2 Bei den Schatten gibt es eine Vielzahl an möglichen Einstellungen. Von den neu implementierten »Soft Shadows« in der Ultra-Einstellung bis hin zum etwas scharfkantigen Schattenwurf auf mittlerer Stufe ist für jede Leistungskategorie eine gangbare Option dabei. Schalten Sie die Schatten aber nicht ganz ab: Zwar kosten sie mit am meisten Leistung, allerdings tragen sie auch maßgeblich zur Atmosphäre und Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei.

3 Im Gegensatz zu anderen aktuellen Spielen, die eine Vielzahl möglicher Kantenglättungsoptionen bieten, verwendet Risen 3 nur FXAA, ein Post-Antialiasing, welches zwar kaum Leistung kostet, aber auch einen leichten Unschärfe-Effekt über das Bild legt. Wer ein scharfes Bild bevorzugt, muss mit unsauberen Kanten leben – was vor allem bei dichter Vegetation negativ auffällt.

4 Die Sichtweite wird von mehreren Einstellungen beeinflusst. Durch Landschaftsqualität wirken Berge auf niedriger Stufe sehr grob modelliert. Die Landschaftssichtweite dagegen wirkt sich praktisch nur auf den Schattenwurf entfernter Objekte aus. Zudem beeinflusst die Objektsichtweite Schatten, Komplexität, sowie Texturschärfe entfernter Objekte – je nach System erfordert das Suchen des besten Kompromisses etwas Zeit.

So läuft Risen 3: Titan Lords auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die **schwächere Komponente** ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 200/400	GTX 250	GTX 260	GTX 285	GTX 450	GTX 460	GTX 470	GTX 480						
		Geforce 500/600	GTX 550 Ti	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 560 Ti	GTX 660	GTX 570	GTX 670	GTX 580	GTX 680				
		Geforce 700				GTX 750	GTX 750 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti				
		Radeon HD 4/5000	HD 4850	HD 5770	HD 4870	HD 4890	HD 5850	HD 5870							
		Radeon HD 6/7	HD 6790	HD 7770	HD 6850	HD 6950	HD 7850	HD 6970	HD 7870	HD 7950	HD 7970				
		Radeon RX 200			R7 260X	R7 265	R9 270	R9 270X	R9 280X	R9 290	R9 290X				
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 250	II X3 450	II X4 640								
		Phenom II			X2 510	X3 740	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T					
		FX						FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350				
		Core 2 Duo/Quad	E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650							
		Core i 2xxx				i3 2100	i5 2400	i5 2500K	i7 2600K	i7 2700K					
		Core i 3xxx/4xxx				i3 3220	i5 4570	i5 3570K	i5 4670K	i7 3770K	i7 4930K				
3		Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384				

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, Mittlere Details, 8xAA, keine Kantenglättung	läuft so flüssig: 1920x1080, Hohe Details, Wasserspiegelungen und Tiefenunschärfe aktiviert	läuft so flüssig: 1920x1080, Maximale Details, aktivierte Kantenglättung
		ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Risen 3: Titan Lords macht optisch selbst auf maximaler Stufe nicht allzu viel her, daher kommen auch Besitzer veralteter Hardware in den Genuss des neuen Piranha Bytes-Rollenspiels. Selbst mit einer betagten Grafikkarte wie der Nvidia Geforce GTX 560 Ti oder AMD Radeon HD 6950 können Sie, zusammen mit einem alten Dual-Core Prozessor und 2,0 GByte RAM schon in höchsten Einstellungen spielen.
- Sollten Sie dennoch Probleme mit der Performance in Risen 3 haben, empfiehlt es sich zuerst die Schattenqualität, Objektsichtweite und die Vegetationsqualität zu reduzieren. Auch die Texturqualität hat bei älteren Grafikkarten vergleichsweise großen Einfluss auf die Performance des Spiels, allerdings werden schon ab der Einstellung »mittel« die Texturen teilweise sehr unscharf, weshalb wir davon abraten. **ML**

Checkliste

- Dual-Core-CPU mit 2,4 GHz Takt
- 2,0 GByte RAM
- 8,0 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9, Windows XP, Vista, 7 oder 8/8.1

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!



AB 21. AUGUST NUR IM KINO

GEWINNE mit ONE.de*

1. Preis

Eine 1-wöchige Reise inklusive
Übernachtungen für 2 Personen
nach **NEW YORK**

2. bis 20. Preis



je 1x Bluray-Doppelbox
Expendables &
Expendables 2

*Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/theexpendables3



**Taipan Battlefield 4
Gaming Maus**

4G Dual-Sensor-System – 8200dpi

9 programmierbare
Hyperresponse-Tasten

Design für Rechts- und
Linkshänder geeignet

49.⁹⁹ 3)
€

Art-Nr. 15323



Versandkostenfrei!



**BlackWidow Ultimate
BF 4 Gaming Keyboard**

komplett beleuchtete mechanische
Tasten mit 50g Betätigungsgewicht

5 zusätzliche Makrotasten /
Multi-Media-Steuerelemente

Audio-Ausgänge/ Mikrofoneingänge /
USB-Passthrough

89.⁹⁹ 3)
€

Art-Nr. 15322

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 30. September 2014 und nur solange Vorrat reicht. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

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





Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22633

769.- €
oder Finanzkauf² z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W // IN WIN Mana 136 Tower Schwarz

Motion Picture Artwork © 2014 Lionsgate Entertainment Inc. All Rights Reserved

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R7 240

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

399.- €
oder Finanzkauf² z.B. 15,15 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Sharkoon Vaya II Tower, inkl. 1 Gratis-Spiel aus Never Settle Forever

Art-Nr. 21459



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher


2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

529.- €
oder Finanzkauf² z.B. 17,16 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W // IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22868



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

559.- €
oder Finanzkauf² z.B. 15,93 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W // Sharkoon BD28 Tower, inkl. 4 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever

Art-Nr. 22793



Intel® Core™ i5-4690 Prozessor
mit 4 x 3.30 GHz

8 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.- €
oder Finanzkauf² z.B. 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W // Thermaltake Versa H23 Tower, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22867

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⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 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

Intel® Core™ i7-4930K Prozessor
mit 6 x 3.40 GHz

16 GB DDR3 Speicher

6 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN BLACK

120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22533

2399.- *

oder Finanzkauf* z.B. 44,91 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner / Blu-Ray ROM, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 730W / Cooler Master Cosmos SE Tower, inkl. Gratis-Spiel: Borderlands – The Pre-Sequel

THE EXPENDABLES 3
AB 21. AUGUST NUR IM KINO

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!

AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. 4 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever

Art-Nr. 22774

Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1099.- *

oder Finanzkauf* z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Deluxe SH-891 Tower, inkl. Gratis-Spiel: Borderlands – The Pre-Sequel

Art-Nr. 22637

Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB AMD Radeon™ R9 290

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1149.- *

oder Finanzkauf* z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 750W / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition Tower, inkl. 4 Gratis-Spiele aus Never Settle Forever

Art-Nr. 22975

Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti

120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1599.- *

oder Finanzkauf* z.B. 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte Z97P-D3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / Thermaltake Overseer RX-I Tower, inkl. Gratis-Spiel: Borderlands – The Pre-Sequel

Art-Nr. 22636

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. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsyste 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 K56-4D

Bis Intel® Core™ i7-4910MQ Prozessor

Bis 16 GB DDR3L Speicher
Bis 1000 GB Festplatte + mSATA

2048 MB NVIDIA® GeForce® 840M

Art-Nr. 22877

ab **559.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,93 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate



39,62cm/15,6" HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, bis Blu-ray Brenner, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

Die ONE Gaming Notebook Serie 2014

Non-Glare

39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-4F

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 850M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader
- Inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

ab **699.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,85 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate



Art-Nr. 22878

Non-Glare

39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-402

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3L L1 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader
- Inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

ab **749.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



Art-Nr. 22912

Non-Glare

39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L 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

ab **999.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

beleuchtete Tastatur

Art-Nr. 22872

Non-Glare

43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L 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, Thunderbolt, USB 3.0, Nummernblock, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **1049.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 19,64 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

beleuchtete Tastatur

Art-Nr. 22873

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. * Abbildung enthält Sonderausstattung. ³⁾ Sonderpreis gültig bis 30. September 2014 und nur solange Vorrat reicht! Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

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



Firefall

Drei Jahre Betatest und dann trotzdem nur ein Spiel, das so unterhaltsam ist wie tote Hummer an der Copacabana. Von Jürgen Stöffel

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Red 5 Studios** Entwickler: **Red 5 Studios (Firefall ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**
Termin: **29.7.2014** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **kostenlos**

Facts

- sechs Gebiete
- ein PvP-Modus
- fünf Klassen mit fünf Waffen
- vier Zweitwaffen

Auf DVD: Test-Video

Ein typischer Tag an der Copacabana. Die Korallenwälder leuchten in der Mittagssonne, ein gigantisches Wrack dümpelt vor der Küste, und eine Horde aggressiver Hummerkrabben hat es aus uns unbekannten Gründen auf unseren Gesteinsbohrer abgesehen. Doch zum Glück haben wir eine dicke Plasmakanone dabei, und nach ein paar Schüssen ähnelt der Traumstrand einem Krabbenbuffet nach dem Ansturm einer Horde Pauschaltouristen. Diese Szene entstammt nicht etwa einem Albtraum nach dem Verzehr verdorbener Schalentiere, sondern beschreibt unseren Heldenalltag in Firefall. Der Free2Play-Shooter war bereits seit 2011 in der Betaphase und wurde immer wieder radikal umgestaltet. Erfolgos.

Doch warum wird die schöne Copacabana von Killer-Hummern heimgesucht und was hat es mit den Korallenwäldern auf sich? Das alles hängt mit dem Wrack der »Arc-light« zusammen. Jenes Riesenraumschiff

Killer-Hummer!

sollte mit einem neuartigen Sprungantrieb den Raum krümmen und so ohne Zeitverlust zu weit entfernten Orten vordringen. Leider ging der Start gehörig schief, das Schiff stürzte in die Bucht von Rio de Janeiro



Mit unserem Jetpack können wir uns hoch in die Luft erheben und die Laufwege so abkürzen.

ab und riss ein Loch ins Raum-Zeit-Gefüge. Daraus ploppte ein Energiefeld und umhüllte in Windeseile einen Großteil der Welt. Alles was verschluckt wurde, ist verloren, und seitdem strömen immer wieder Aggro-Vieher und Mutanten mit futuristischen Waffen daraus hervor. Diese »Chosen« sind unsere Hauptfeinde, und unser Charakter ist ein Söldner, der im Auftrag der Menschheit gegen die Mutantenbande kämpft.

Unser Held beginnt seine Karriere als Söldner-Rekrut in einem knappen Tutorial-Level. Danach wirft uns Firefall sogleich an die Co-

pacabana, dem Brückenkopf der Menschheit gegen die Chosen. Während wir ein wenig den Strand von Rio erkunden, fallen uns die extremen Kontraste in der Grafik auf. Die Landschaften gefallen uns sehr gut. Die Korallenwälder strahlen prächtig im Sonnenlicht, das sich auch malerisch auf dem Ozean spiegelt, während unsere Heldenfigur wie ein grober, reingeklebter Manga-Fremdkörper darin wirkt.

Nachdem wir unsere Ausbildung abgeschlossen und unseren ersten Kampfanzug angelegt haben, erhalten wir unsere Ein-



Die Grafik ist vor allem eins: ganz schön bunt. Hier kämpfen wir in dichter grüner Flora.



Shooter auf Sparflamme

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In Firefall fehlt die klare Linie. Das Spiel wurde im Laufe der Entwicklungszeit so oft umgestellt und neu konzipiert, dass es am Ende nur ein Mischmach aus vielen Einzelideen wurde, die als Gesamtwerk nicht harmonisieren. Doch das Schlimmste an Firefall sind klar die einfallslosen Standardquests und die endlos langen Laufwege! Und wer hatte denn die glorreiche Idee, dass ich erst mit Level 25 ein permanentes Fahrzeug bekomme, das ich auch noch mühsam selbst herstellen muss? Es scheint, als ob mich die Entwickler durch die langen Laufwege zum Geldausgeben nötigen wollen!



Über einen automatisierten Bohrer sammeln wir wertvolle Ressourcen.

Die Umgebung? Schick! Unsere Charaktere? Blöderweise detailarm.

stiegsmission. Wir sollen mit einem Landungsschiff ins Melding vordringen und ein paar abgestürzte Kameraden retten. Doch kaum haben wir die Jungs gefunden, haut unser feiger Pilot ab und wir müssen unter Zeitdruck Ersatzteile für ein kaputtes Fluggerät bergen, während uns Chosen-Sturmtruppen Plasmageschosse um die Ohren ballern. Die Gegner stellen sich zwar an wie die letzten Mutanten, aber da es viele sind und das Zeitlimit uns zur Eile zwingt, kommt dennoch ordentlich Spannung auf.

Zurück vom Einsatz wollen wir gleich wissen, wie die Geschichte weitergeht, doch weit gefehlt! Die nächste Storymission kommt erst wie in The Elder Scrolls Online

Die letzten Mutanten

mit Stufe zehn. Also gehen wir zu einer Art schwarzen Brett und holen uns einen Auftrag. Dummerweise können wir immer nur eine Quest annehmen, und darüber hinaus sind diese Aufgaben in etwa so originell wie die Story einer Folge von Die Bergretter. Doch das Schlimmste an den Nebenquests sind die langen Laufwege. Fahrzeuge gibt es vorerst nur als Einwegmodelle, die wir andauernd erneuern müssen. Ein permanentes Gefährt bekommen wir erst ab Level 25. Oder wir kaufen es uns für über 15 Euro.

Unser Held trägt einen Kampfanzug. Diese Rüstungen haben allesamt ein Jetpack eingebaut, mit denen wir kurze Zeit fliegen

können. Ideal, um im Kampf schnell die Position zu wechseln und Gegner von oben mit Geschossen einzudecken. Außerdem stellen die Rüstungen in Firefall die Charakterklasse dar. Jede Rüstung hat außerdem charakteristische Waffen eingebaut. Bei unserer Rüstung vom Typ Stürmer ist es eine Plasmakanone. Obendrein verfügt unser Held über eine schwache Zweitwaffe mit unendlicher Munition. Da wir die Sekundärwaffen austauschen können, versuchen wir dasselbe mit dem nagelneuen Maschinen-gewehr, das wir soeben aus dem Nest der Hummerkrabben gerettet haben. Pech gehabt: Diese Waffen können nur von Zerstörer-Kampfanzügen angelegt werden!

Gut, dann ziehen wir uns eben einen Zerstörer an. Die Überraschung: Ohne Vorwarnung beginnen wir mit der neuen Rüstung wieder auf Stufe eins! Der Level-Fortschritt auf unserem Stürmer bleibt zwar bestehen, aber wenn wir alle Waffen effektiv spielen wollen, müssen wir alle Kampfanzüge grob auf demselben Level halten, denn auf höheren Stufen sind sogar die Mutantenummer eine echte Gefahr! Firefall ist also ein Shooter, in dem wir jeweils mit nur einer gescheiterten Waffe rumrennen, es sei denn, wir questen uns einen Wolf!

Firefall ist grundsätzlich kostenlos spielbar. Im Shop gibt's vor allem überflüssige Kosmetik. Angesichts der langen Laufwege, dem Ärger mit den Rüstungen und der schnarchigen Nebenquests empfehlen wir, Firefall aber erst mal gar nicht zu spielen. Das kostet nämlich auch nix. Jürgen Stöffel



Die Chosen sind zwar schwer bewaffnet, aber auch saublöd. Wie alle Feinde in Firefall.

TERMIN 29.7.2014 PREIS kostenlos USK ab 16 Jahren

Firefall

Multiplayer-Shooter

Publisher Red 5 Studios
Entwickler Red 5 Studios
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- exotische Umgebung
- Tag-Nacht-Wechsel
- schöne Explosionen
- grobe Animationen
- detaillarme Charaktere ohne Mimik
- matschige Texturen

SOUND

- gute Sprecher
- voll vertonte Quests
- ordentlicher Soundtrack
- Sprachausgabe nur auf Englisch
- Waffen Sounds eher mäßig

BALANCE

- viele Events auch alleine spielbar
- jede Klasse hat Vor- und Nachteile
- Gegner im Regelfall zu leicht
- Gefahr entsteht nur über Masse
- neue Kampfanzüge starten auf Level 1

ATMOSPHÄRE

- Melding als übermächtiges Hindernis
- actionreiche Massengefächte
- voll vertonte Dialoge
- weitgehend leere Gebiete
- Nebenquests werden nur als Funksprüche erklärt

BEDIENUNG

- einfache Shooter-Steuerung
- intuitiver Jetpack-Einsatz
- Waffenfunktionen werden kaum erklärt
- wichtige Funktionen sind gar nicht oder doppelt belegt
- Tutorial kaum hilfreich

UMFANG

- große Gebiete
- viele Nebenquests und Events, ...
- ... die aber alle recht ähnlich ablaufen
- minimalistische Waffenauswahl
- PvP nur auf einer offenen Karte

MISSIONSDISEIN

- abwechslungsreiche Gebiete
- große Areale mit verschiedenen Zonen
- unfassbar lange Laufwege
- Gegner und Events meist nur im Umkreis der Stützpunkte
- geringe Gegnervielfalt

KAMPFSYSTEM

- Shooter-Kampfsystem
- im Team spaßig
- Feinde gehen nicht in Deckung
- KI bevorzugt saubläde Frontalangriffe
- Masse statt Klasse

WAFFEN & EXTRAS

- futuristische Waffensysteme
- frei wählbare Zweitwaffe
- keine Fertigkeitenauswahl
- Waffe an Kampfanzug gebunden
- sekundärer Schussmodus oft nutzlos

HANDLUNG

- originelle Hintergrundstory
- spannender Handlungsbogen
- Story-Instanzen packend inszeniert
- sympathische NPCs
- Handlung wird zu Beginn kaum erklärt
- viel nur über Funk



kiebel.de empfiehlt Windows



KCS GAMING

GAMING THUNDER

KCS GAMING

MOBILE THUNDER


- ▲ Intel Core i5 4590 4x3.3 GHz Quadcore (Haswell)
- ▲ NVIDIA GeForce GTX 770 2048 MB
- ▲ Seagate 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▲ Samsung 840 EVO SSD 250 GB, SATA-600
- ▲ 8 GB DDR3-1600 Kingston Value RAM
- ▲ ASUS H97M-E Sockel 1150, mATX, H97
- ▲ 630 Watt Thermaltake Berlin 80+
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

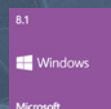
- ▲ Intel Core i7-4710MQ 4x 2.5GHz (Haswell)
- ▲ nVidia GeForce GTX 880M 8192MB
- ▲ Seagate 1000 GB 2,5 Zoll SATA
- ▲ Samsung 840 EVO SSD 250 GB, SATA-600
- ▲ 16 GB DDR3-1600 Kingston HyperX Impact
- ▲ 43,9cm (17.3") Full HD non-glare mit LED
- ▲ Cardreader 9-in-1 | Webcam 2,0MP
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert



Art.Nr. 190422

999 €

Art.Nr. 111899

1799 €

**BORDERLANDS
THE PRE-SEQUEL**
ERLEBE DURCHSCHLAGENDE GRAFIK

Erhalte Borderlands: The Pre-Sequel Gratis beim Kauf einer GeForce GTX 770, 780, 780 Ti und TITAN BLACK Grafikkarte.


**THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED™**


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



Drachen gehören zu den begehrtesten Kämpfern in der eigenen Truppe, weil sie aufgrund ihrer vielen Trefferpunkte kaum je Verluste erleiden.



Obwohl die Engine über sechs Jahre alt ist, wirkt die Umgebung immer noch hübsch. Uns stört aber nach wie vor der zu kleine Bildausschnitt.

King's Bounty Dark Side

Wieder und wieder aufgewärmt verkocht selbst ein Drei-Sterne-Menü zum Reste-eintopf, wie die vierte Fortsetzung des Fantasyspiels demonstriert. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **1C Soft** Entwickler: **1C Soft Club (Men of War: Condemned Heroes, nicht getestet)**
Termin: **28.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **25 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Wir könnten es uns jetzt wirklich einfach machen und sagen: Wer wissen will, wie sich King's Bounty: Dark Side spielt, möge doch bitte unseren Test von King's Bounty: The Legend in GameStar 12/2008 lesen. Oder den von King's Bounty: Armored Princess, das ein Jahr später erschien. Oder vielleicht einen Blick auf das Standalone-Addon King's Bounty: Crossworlds werfen. Oder sich an King's Bounty: Warriors of the North erinnern. Denn wie wir von der Serie inzwischen leider gewohnt sind, unterscheidet sich auch Dark Side nur in winzigen Details von seinen Vorgängern.

Genauer gesagt können wir die Neuerungen an einer Hand abzählen. Da wäre erstens die Story. Wie der Untertitel vermuten lässt, verschlägt es uns diesmal auf die finstere Seite der Macht. Unser Alter Ego ist zur Abwechslung mal kein strahlender Ritter in funkelnder Rüstung, sondern wahlweise ein Ork (Krieger), ein Untoter (Magier) oder eine Dämonendame (Hybrid). Allerdings hat der Frontenwechsel weder größere Auswirkungen auf den Spielablauf, noch vermittelt uns die Geschichte (die wir mal wieder aus etlichen Questbeschreibungen und Dialog-

texten zusammenpuzzeln müssen) wirklich das Gefühl, für das Böse zu kämpfen. Auch die zweite Neuerung entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Mogelpackung: Bei den versprochenen frischen Einheiten handelt es sich in den meisten Fällen nur um neue Versionen alter Bekannter. Beispielsweise gibt es nun auch weibliche Vampire, die freilich über nahezu die gleichen Talente

wie ihre männlichen Kollegen verfügen. Die dritte Änderung betrifft unseren Begleiter. Der Geist Blackie übernimmt die gleiche Rolle wie der Drache in Armored Princess oder die Walküren in Warriors of the North: eine lebende Superwaffe, die mit großen Flächenzaubern und Kontrollformeln mächtig reinhaut, allerdings zuvor mit Wut (der zweiten Magieressource neben Mana) erst



Unser Helfer Blackie ist mit seinen Flügen und Flächenzaubern unsere stärkste Waffe. Für den Einsatz benötigen wir Wut, die wir im Gefecht verdienen.



Braucht kein Mensch

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade als Fan von The Legend, Armored Princess & Co. hat mich Dark Side enttäuscht. Das Spiel macht fast nichts besser (oder auch nur anders) als seine Vorgänger, aber manches schlechter. Selbst die für ihre Innovationsarmut gescholtenen Macher von FIFA oder Call of Duty lassen sich für ihre Fortsetzungen mehr einfallen als die Entwickler von King's Bounty. Es ist ja nicht so, dass es nichts zu verbessern gäbe. Wie wäre es mal mit einem komfortablen Questlog? Oder vernünftigen Übersichtskarten, in die ich nicht alle wichtigen Infos per Hand eintragen muss? Oder einer flexibleren Kamera mit mehr Zoomstufen? Weniger langweiligen Botengängen?

Wer die Serie noch nicht kennt, der ist mit den früheren Teilen besser bedient. Sie spielen sich flüssiger und kosten weniger. Und wer sie kennt, der dürfte genau wie ich vom Mangel an frischen Ideen frustriert sein. Wer also braucht Dark Side? Nur die Macher für einen schnellen Euro.

aufgeladen werden muss. Die Sprüche heißen anders als früher und sehen anders aus, haben aber sehr ähnliche Effekte.

Dasselbe in dunkel

So weit, so wenig aufregend. Zum Glück bringt Blackie noch zwei weitere Änderungen mit sich. Zum einen kann er unsere Truppe in Windeseile an jeden beliebigen Ort teleportieren, den wir einmal besucht haben. Die langwierigen Seereisen von früher gehören damit zwar größtenteils der Vergangenheit an. Dafür haben die Entwickler die Questreihen und Nachschubstationen nun über noch größere Strecken verteilt, sodass wir im Endeffekt doch wieder ewig herum wandern. Beispielsweise springen wir regelmäßig das Hauptquartier un-

serer finsternen Welteroberungspartei an, das im Spielverlauf immer weiter anwächst und als zentraler Umschlagplatz für Truppen, Upgrades und Aufgaben dient. Die letzte nennenswerte Neuerung verkürzt die Wartezeiten zumindest etwas: Blackie macht nämlich in Gefechten ab und an Gefangene, mit denen wir nach der Schlacht eventuelle Verluste in den eigenen Reihen ausgleichen können. Leider ist diese Möglichkeit denkbar unelegant mittels Dialogoptionen ins Spiel eingebunden und deckt auch nur einen kleinen Teil der Truppentypen ab.

Der Rest ist altbekannt: Wir ziehen mit unserem Helden und seiner Armee in Echtzeit durch die Lande, erkunden die Umgebung, sammeln unterwegs Schätze und Upgrades ein, lernen neue Fähigkeiten und treffen Auftragsgeber. Stoßen wir auf feindliche Armeen, wechselt das Spiel auf eine Hexfeldkarte, wo wir das entstehende Scharmützel rundenweise austragen. Ziel ist stets, so wenig Verluste wie möglich einzustecken. Denn die sind, wie beschrieben, nur sehr umständlich auszugleichen, auch weil der Nachschub begrenzt ist – und zwar noch stärker als früher. Jedenfalls mussten wir im Test immer wieder auf schwächliche Hilfstruppen ausweichen, weil wir von unseren Wunscheinheiten einfach zu wenige finden konnten. So spielt sich King's Bounty wie ein Might & Magic: Heroes oder ein Age of Wonders ohne Wirtschaftssystem. Kein Wunder, schließlich war das originale King's Bounty aus dem Jahr 1990 der Urvater all dieser Nachfahren. Allerdings haben sich die im Laufe der Zeit weiterentwickelt – King's Bounty tritt auf der Stelle.

Tatsächlich gefällt uns Dark Side in einigen entscheidenden Punkten sogar weniger als die eigenen Vorgänger. So vermissen wir auf den neuen Karten den Spielfluss, der uns früher von Schlacht zu Schlacht, von einem Schatz oder Questziel zum nächsten trieb. Diesmal stolpern wir eher umher, auch weil die Gegner und Gegenstände seltsam planlos verteilt wirken und viele Missionsbeschreibungen furchtbarlich vage sind. Ein



Für jede erledigte Aufgabe und jede gewonnene Schlacht erhalten wir Erfahrungspunkte, die wir in neue Fertigkeiten für unseren Helden investieren dürfen.

Beispiel: Zu Beginn der Kampagne durchqueren wir eine Höhle, in der diverse Spinntiere nisten. Was die Hausfrau eklig findet, freut Veteranen von King's Bounty, denn wir können die Nester der Achtbeiner plündern und mit den Jungtieren unsere eigene Armee verstärken. Nur: Warum gibt es da gefühlt 100 Eier, die wir alle einzeln einsammeln müssen? Solche Leveldesignsünden gibt es immer wieder. Vor allem in puncto Spielfluss ist Dark Side ist also eher Rück- als Fortschritt. Rüdiger Steidle / JG

TERMIN 28.8.2014 PREIS 25 Euro USK ab 12 Jahren

King's Bounty Dark Side

Publisher 1C Soft
Entwickler 1C Soft Club
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung 1 DVD, Handbuch

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- detailverliebte Karten
- Schlachtfelder werden je nach Umgebung generiert
- viele verschiedene Einheiten
- spärliche Animationen
- unflexible Kamera

SOUND

- orchestrierter Soundtrack
- atmosphärische Umgebungsgesäusche
- keine vertonten Dialoge
- kaum Soundeffekte

BALANCE

- ausgewogene Zauber und Spezialangriffe
- Heldenspezialisierungen
- Klassen insbesondere zu Beginn unausgeglichen
- zu einfach für Veteranen
- zu kurze Einführung für Neulinge

ATMOSPHÄRE

- Geschichte mit vielen Popkulturreferenzen
- optisch abwechslungsreiche Welt
- keine Textstory; keine Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- Funktionen schnell erreichbar
- einfache Steuerung
- keine Zugrücknahme oder Wiederholung
- neue Funktionen unkomfortabel eingebunden

UMFANG

- lange Kampagne
- große Spielwelt
- drei Charakterklassen
- viele taktische Feinheiten
- geringer Wiederspielwert
- spätere Gefechte sehr langwierig

MISSIONSDSIGN

- viele Quests und Nebenmissionen
- teils verschiedene Lösungsansätze
- lesenswerte Missionsbeschreibungen
- ... aber teils sehr vage
- lange Laufwege

KAMPFSYSTEM

- taktische Tiefe durch Wutgeist und Zauber
- Schere-Stein-Papier-Prinzip
- kleine Schlachtfelder
- keine Terrainauswirkungen

EINHEITEN

- einzigartige Monster für jede Fraktion
- Einheiten mit Spezialfertigkeiten
- sehr viele Truppen ...
- ... von denen nur wenige etwas taugen

KAMPAGNE

- viele Belohnungen
- Upgrades für Helden und normale Einheiten
- immer wieder die gleichen Aufgaben

7/10



Wayward Manor

Neil Gaiman schreibt tolle Comics und Bücher. Von Spielen sollte er lieber die Finger lassen. Von Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **Moonshark** Entwickler: **The Odd Gentlemen**
(Wayward Manor ist das erste PC-Spiel des Entwicklers)
Termin: **15.7.201** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **9 Euro**

Fakten

- ✗ fünf Kapitel
- ✗ 25 Räume
- ✗ zwei Stunden Spielzeit
- ✗ einige Bugs

Eigentlich muss man Neil Gaiman fast schon dankbar sein für Wayward Manor. Das verkorkste Adventure beweist nämlich, dass der britische Schriftsteller letztlich doch nur ein Mensch ist und nicht, wie lange fälschlicherweise von vielen Redaktionsmitgliedern angenommen, eine gottgleiche

Entität. Bisher gingen wir schlicht davon aus, dass selbst das, was Gaiman nach einer durchzechten Nacht frühmorgens auf ein feuchtes Stück Klopapier kritzelt, besser ist als vieles, für das alljährlich der Literaturnobelpreis verliehen wird.

Immerhin gehen unter anderem der Kultcomic Sandman oder der Roman American Gods auf sein Konto. Aber so kann man sich täuschen, denn die Story, die Gaiman für Wayward Manor geschrieben hat, wirkt genau wie etwas, das er nach einer durchzechten Nacht frühmorgens auf ein feuchtes Stück Klopapier gekritzelt hat. Und das ist definitiv nicht besser als vieles, für das alljährlich der Nobelpreis verliehen wird.

Gaimans Gefühl für die richtigen Wörter an der richtigen Stelle ist auch in Wayward Manor gewohnt gut. Aber die Handlung um ein altes Haus, das einen Geist (uns!) darauf ansetzt, eine nervige Familie und ihre Bedienstete aus seinen Mauern zu vertreiben, um wieder Ruhe zu haben, präsentiert sich schlicht zu knapp, um Tiefe oder auch nur eine oberflächliche Spannung zu entwickeln. Wie soll das auch gehen, in gerade mal zwei Stunden Spielzeit, in denen wir zwischen den insgesamt fünf Kapiteln nur hin und wieder ein bisschen vom Haus selbst erzählt bekommen?

Wayward Manor ist also trotz Gaiman in Sachen Handlung oberflächlich und obendrein wahnsinnig kurz. Taugt's denn wenigstens spielerisch? Nun, wir sagen es mal so: Die Handlung ist noch das Beste am Spiel. Oder drastischer: Wie gut, dass Wayward Manor nur etwa zwei Stunden dauert, länger könnte man den Murks auch nicht ertragen!

Woran liegt's? Schlicht und ergreifend am wenig motivierenden, wenig fordernden und oft unlogischen Rätseldesign. In den fünf Kapiteln müssen wir in unterschiedlichen Räumen unterschiedliche Personen erschrecken, indem wir mit Dingen interagieren. Wir schauen von oben auf die Zimmer, in denen unsinnige Gegenstände unsinnig (man kann's auch liebevoller als abstrakt bezeichnen) arrangiert sind: Flaschen auf Dachbalken, mehrere Ritterrüstungen mitten im Raum, Obstkörbe, Paravents, dahinter Grammophone, Tröge voller Süßigkeiten, Mini-Umkleiden, kotzende Puppen, Spreng-



Wenn ein Butler so aussieht, dann führt er nichts Gutes im Schilde.

Ein Spiel für niemand

Nachdem ich Wayward Manor durch hatte, hab' ich mich gefragt, für wen Gaiman das Spiel wohl gedacht hat. Für Kinder ist es wahrscheinlich oft zu undurchschaubar, für alle ab 12 aufwärts die meiste Zeit zu stumpfsinnig. Also gibt's keine wirkliche Zielgruppe. Gaiman sollte in Zukunft besser die Finger von Spielen lassen oder sich ein Projekt aussuchen, in dem er seine Stärke (Erzählungen) in vollem Umfang einsetzen kann. Wie wäre es mit einem klassischen Textadventure?



Petra Schmitz



Bewohner erschrecken: Klingt lustig, ist es aber nicht.

stofffässer und so weiter. Das alles klicken wir dann an, wenn unser Opfer in der Nähe ist, und irgendetwas passiert. Eine Flasche fällt dem Zimmermädchen auf den Kopf, die Dame des Hauses schlüpft in eine zuvor von uns ruinierte Robe und so weiter.

Dann gruselt es die Hausbewohner und unsere Geisterenergie steigt an. Mit steigender Energie schalten wir mehr Objekte zum Interagieren frei. Haben wir schließlich genug erschreckt und so unsere Energie ans Maximum getrieben, reicht ein weiterer Klick, um alle Gegenstände durchs Zimmer tanzen zu lassen und die Bewohner aus dem Raum zu jagen. Danach verrät uns eine Einblendung, welche besonderen drei Erschreckmöglichkeiten es gegeben hätte. Das klingt jetzt erst mal gar nicht so übel, spielt sich aber schnell wahnsinnig repetitiv und ohne tieferen Witz. Hin und wieder wird's gar unlogisch, weil unsere Aktionen in keinem rechten Zusammenhang zum Ergebnis stehen. Und die besonderen Gruselen gelingen, wenn überhaupt, aus Zufall, da es im Vorfeld keinerlei Hinweis auf die Details gibt.

Zum ohnehin schon traurigen Zwischenstand kommen dann noch eine maue Optik (auch wenn die Charaktere in ihrer stilisierten Darstellung einen gewissen Charme haben), eine nette, aber sich dauernd wiederholende Musikantermalung sowie nervige Bugs. Genauer ein Bug, der immer wieder auftritt und dazu führt, dass wir nicht mehr mit den Gegenständen interagieren können. Des Rätsels Lösung: den Raum neu starten. Vermeiden lässt sich das jedoch ganz simpel: Lassen Sie die Finger von Wayward Manor. **PET**

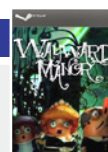
Wayward Manor

Publisher: Moonshark Entwickler: The Odd Gentlemen
Sprache: Englisch Ausstattung: -

PRO / KONTRA

immerhin kurz

- stumpfsinnige Rätsel
- hin und wieder unlogisch
- maue Optik
- nervige Bugs



Schlechtes Spiel eines großartigen Schriftstellers.

GAMESTAR-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE
& ANDROID

NEWS, TESTS UND
VIDEOS ZU SPIELEN
UND HARDWARE
DIREKT AUF IHR
SMARTPHONE



QR- UND BARCODE-
SCANNER IN DER APP

ALLE
GAMESTAR-
VIDEOS JETZT
AUCH MOBIL

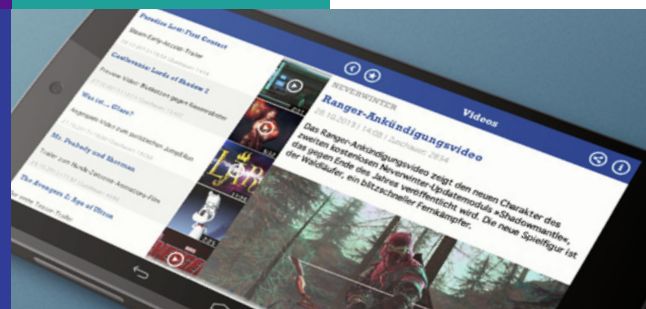
SPIELE UND
HARDWARE IM
PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF
AUF UNSERE SPIELE-
DATENBANK

ARTIKEL
KOMMENTIEREN UND
PER FACEBOOK &
TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE
FAVORITEN-
FUNKTION



JETZT RUNTERLADEN
GameStar.de/apps



OlliOlli

Die Tony Hawk-Reihe ist de facto tot, da kommt OlliOlli wie gerufen. Auf der PS Vita ist der Skateboard-Sidescroller längst ein Klassiker. Und die PC-Version ist mindestens genauso gut. Von Benjamin Wojkuvka

Genre: **Geschicklichkeitsspiel** Publisher: **Devolver Digital**

Entwickler: **Roll7 (OlliOlli ist das Erstlingswerk)**

Termin: **22.7.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **11 Euro**

Fakten

- X innovative Steuerung
- X über 100 Abschnitte
- X fünf Settings
- X tägliche Herausforderungen

Neon City, 23:37 Uhr: Auf unserem Skateboard spiegeln sich die bunten Reklametafeln der Stadt, während wir in 50 Metern Höhe über eine 300 Meter lange Rail grinden, abspringen und gekonnt mit einem Laserflip auf einem riesigen Plastik-Godzilla landen. Da uns unser Leben lieb ist, versuchen wir uns an solchen waghalsigen Stunts aber lieber nur im 2D-Skateboard-Spiel OlliOlli und nicht im echten Leben. Denn auf den Straßen der zweidimensionalen Welt legen wir Kombos hin, bei denen selbst die alternde Skatelegende Tony Hawk vor Neid erblassen würde.

Um den Skatostar im Ruhestand in seine Schranken zu weisen, brauchen wir aber fast zwingend ein Gamepad, die Tastatur-Steuerung wird nämlich der fließenden Spielmechanik einfach nicht gerecht. Und selbst mit dem Controller dauert es ein Weilchen, bis wir uns an die spezielle Tastenbelegung gewöhnen. Tricks führen wir mit dem linken Analogstick aus: Für den klassischen Kickflip drücken wir den Stick etwa nach links. Anspruchsvollere Bewegungen vollführen wir mit Viertel-, Halb- und Ganzkreisbewegungen fast so wie bei Street Fighter. Was hier zunächst abstrakt klingt, geht uns nach etwas Übung in Fleisch und Blut über.

OlliOlli lebt von seinem brillanten Streckendesign. Viele der Level sind darauf ausgelegt, dass wir sie in einer einzigen, gigantischen Kombo fahren. Da reihen wir schon mal 20 Tricks aneinander: Während wir durch eine Militärbasis rollen, springen wir mit einem Laserflip auf einen Helikopter, wechseln dann in einen Nosebluntslide,

Auf die Bretter!

Ich war schon auf der Playstation Vita eine großer Fan von OlliOlli. Die kurzen, aber gut designten Level sind perfekt für zwischendurch. Auf dem PC macht die zweidimensionale Skate-Orgie genauso viel Spaß. Die Daily Grinds, Spots und natürlich der Karriere-Modus laden immer wieder zu noch einer Runde ein. Obendrein hat der Entwickler Roll7 ein paar kleine Unstimmigkeiten ausgebessert, zum Beispiel kann ich Lieder überspringen, die mir so gar nicht gefallen. Kurzum: Jeder, der mal wieder das Verlangen nach digitalem Skateboard-Fahren verspürt, sollte unbedingt zugreifen. Alle anderen übrigens auch.

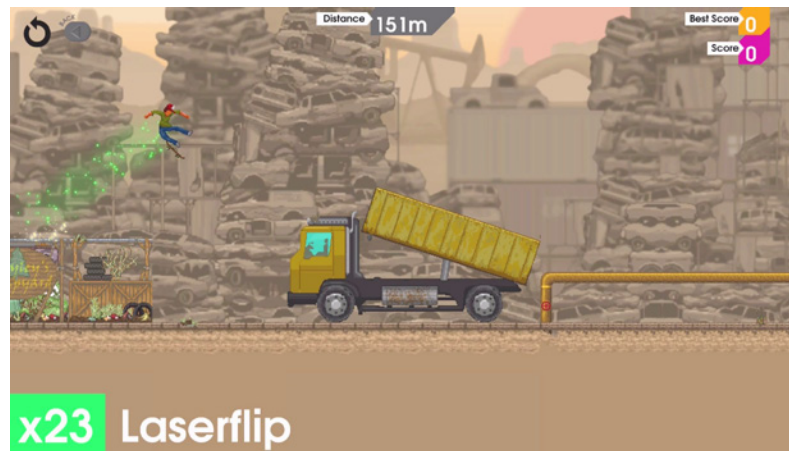


Benjamin Wojkuvka



x14 Five-O

Neon City ist mit Abstand die schönste Gegend. Viele bunte Reklametafeln machen die Szenerie trotz Pixelgrafik lebendig.



Die Levels sind auf extreme Kombos ausgelegt, da ist ein 20- bis 50-facher Multiplikator keine Seltenheit.

hüpfen via Impossible auf einen Panzer und so weiter; für jeden aneinandergereihten Trick steigt unser Punkte-Multiplikator. Perfekte Landungen geben Extrapunkte. Aber es geht nicht nur um lange Kombos und die höchste Punktzahl. Wie in Tony Hawk's Pro Skater stellt uns jedes Gebiet vor spezielle Aufgaben. Wir sammeln beispielsweise Sprühdosen auf oder müssen besonders knifflige Tricks ausführen. Durch die abwechslungsreichen Gebiete gepaart mit den interessanten Missionen kommt so schnell keine Langeweile auf. Außerdem können wir im Spot-Modus antreten. Dort haben wir nur einen Versuch, um die längste Trickkette aus den Strecken herauszukitzeln. In der Daily Challenge messen wir uns mit den besten digitalen Skatern der Welt. Die täglichen Herausforderungen bieten immer ein frisches Level, doch auch hier haben wir nur einen Versuch, um uns mit einem Highscore in die Online-Bestenlisten einzutragen. Man merkt OlliOlli an, dass es ursprünglich für eine portable Spielekonsole gemacht worden ist. Die Strecken sind oft schon nach wenigen Sekunden vorbei, perfekt für ein paar flote Versuche im Bus oder der U-Bahn. Dennoch entwickelt es ein unvergleichliches »Das muss noch besser gehen«-Gefühl, das uns auch am PC immer wieder an den Monitor fesselt.

Der Soundtrack ist leider weniger gut gelungen. Die ruhigen Elektro-Jazz-Klänge passen nicht recht zur flotten Skateraktion. Auch die pixelige Optik erinnert auf den ersten Blick eher an kostenlose Flash-Games. Insbesondere die urbane Startwelt und die nukleare Basis sind grau, langweilig und wenig einladend. Der Rest übertrifft dafür mit vielen netten Details: vom bunten Schrottplatz, auf dem liegengeliebene Autos neben riesigen Kränen stehen, über den Hafen, wo Schiffe im Hintergrund schwanken und Möwen kreischen, bis hin zu Neon City, die mit Reklametafeln und riesigen Plastikstatuen zugekleistert ist. Auch wenn optische und musikalische Untermauerung dem Leveldesign hinterherhinken, ist OlliOlli ein gelungenes Paket und verwandelt uns in tollkühne Skateprofis – wenn auch nur in der digitalen Welt. **BW**

OlliOlli

Publisher Devolver Digital

Sprache Englisch

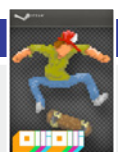
Entwickler Roll7

Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- + viele Level
- + innovative Steuerung
- + abwechslungsreiches Leveldesign
- + gutes Flow-Gefühl

- Pixelgrafik ist Geschmackssache
- Musik manchmal unpassend



2D-Skaten mit hohem Suchtpotenzial.

FEAR GOOD MOVIES

FANTASY

FEAR GOOD MOVIES



FANTASYFILMFEST.COM

FILM FEST

27.08. – 21.09.2014

BERLIN, FRANKFURT, STUTTGART, NÜRNBERG
MÜNCHEN, HAMBURG, KÖLN

© ROSEBUD ENTERTAINMENT VERANSTALTUNGS UND MEDIEN GMBH

TV
SPIELFILM

MAGNA MANA
PRODUCTION

GameStar

METAL
HAMMER

GAMEPRO

INTRO



Halfway

Rundenstrategie trifft Retro-Optik. Halfway verströmt trotz pixeliger Oldschool-Grafik viel Atmosphäre, offenbart aber auch Schwächen in der Spielmechanik. Wir klären, was dem Sci-Fi-Spiel zum Taktik-Hit fehlt. Von Christopher Reimers

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Chucklefis**

Entwickler: **Robotality (My Little Dungeon, nicht getestet)**

Termin: **22.7.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

Fakten

- ✗ 8 verschiedene Charaktere
- ✗ 16 aktive und passive Skills
- ✗ über 30 Missionen

Auf den ersten Blick wirkt Halfway wie ein Spiel aus einer anderen Zeit. Doch die pixelige Retro-Grafik liegt gerade wieder voll im Trend. Das Sci-Fi-Spiel kombiniert diese Optik allerdings geschickt mit einem rundenbasierten Kampfsystem à la XCOM sowie einem interessanten Szenario: Im Jahr 2450 erforscht die Menschheit dank fortschrittlicher Technologie weit entfernte Galaxien. Seit kurzem aber verschwinden immer mehr Raumschiffe spurlos. Ein Fehler der Hochgeschwindigkeitstechnik? Oder steckt da mehr dahinter? In der Haut von Kriegsveteran Morten Lannis erwachen wir an Bord des riesigen Weltraumkreuzers Goliath aus dem Kälteschlaf. Kurz darauf treffen wir auf die beunruhigte Sanitäterin Linda. Der Rest unserer Crew ist verschwunden. Plötzlich springt das Raumschiff in den Hyperraum. Nur Sekunden später attackiert uns ein mutiertes Besatzungsmitglied. Glücklicherweise können wir den Cyborg-Angreifer mit unserem Gewehrkolben erschlagen – höchste Zeit also, der Sache auf den Grund zu gehen! Zusammen mit Linda greifen wir zu den Waffen und machen uns auf den Weg, das gewaltige Raumschiff zu erforschen.

Bei der Erkundung der Station verbreitet Halfway sehr viel Retro-Charme: Der Grafikstil erinnert an klassische 16-Bit-Rollenspiele der 90er-Jahre, nur mit deutlich hübscherer Beleuchtung. Der quadratische Levelaufbau, die pixeligen Charaktere sowie die melancholische Musikuntermalung mit Synthie-Pop-Anleihen verdichten die Oldschool-Atmosphäre. Nach einem kurzen Zwiegespräch mit Begleiterin Linda treffen wir plötzlich auf weitere Mutanten, woraufhin das Spiel automatisch in den rundenbasierten Taktikmodus schaltet. Jetzt heißt es: Deckung suchen! Jedes unserer Gruppenmitglieder besitzt zwei Aktionspunkte, die wir entweder in Fortbewegung oder in eine Kampffraktion investieren. So können wir bei-



In dieser halbhohen Deckung haben wir eine Fifty-fifty-Trefferchance.



Pro Runde investieren wir zwei Aktionspunkte in Bewegung und Angriff.

Viel Stimmung pro Pixel

Schon mit wenigen Mitteln zog mich Halfway für einige Stunden in seinen Bann. Die Technik ist zwar simpel, die Aufmachung dafür jederzeit stil-sicher. Seine dichte Atmosphäre ist die große Stärke des Indie-Spiels. Nach den ersten Missionen sehnte ich mich aber nach mehr Kampfoptionen und größerer spielerischer Freiheit. Letztlich steht und fällt Halfway mit seiner speziellen Aufmachung. Diesen Retro-Stil mag nicht jeder, ich empfand ihn zu meiner Überraschung als sehr passend.



Christopher Reimers

spielsweise ein paar Felder vorrücken und anschließend schießen. Alternativ entscheiden wir uns für extralange Spurts oder einen besonders gut gezielten Schuss. Je nach Entfernung und Deckung unserer Feinde haben wir eine mehr oder minder große Chance auf einen Treffer. Die ständige Abwägung zwischen Offensive und Defensive, zwischen Bewegung und Attacke macht den Reiz dieser Taktikgefechte aus. Wie viel Risiko gehen wir ein? Wie erhöhen wir unsere Chancen auf den Sieg?

Leider erschöpft sich dieses solide Spielprinzip durch die fehlende Abwechslung recht schnell. Auf Dauer bieten sich zu wenige Optionen in Form von Charakteranpassungen oder Spezialfähigkeiten. Unsere Partymitglieder spielen sich sehr ähnlich und besitzen nur wenige Kampfwerte. Die fehlende Komplexität und der immer gleiche Spielablauf (Gruppenaufstellung im Lager, Erkundung, Kampf, Plünderung) sorgen dafür, dass sich die Missionen sehr gleich anfühlen. Einzig der Schwierigkeitsgrad zieht nach und nach merklich an. Kleine Fehler werden nach den ersten Spielstunden konsequent bestraft. Solide, aber ähnlich seicht wirkt auch das Charaktersystem: Neben den Waffen und Rüstungen unterscheiden sich unsere Charaktere lediglich durch die drei Werte Leben, Mobilität und Zielgenauigkeit sowie durch je eine aktive und passive Fähigkeit. So macht Linda etwa effektiveren Gebrauch von sämtlichen Medikits, während unser Protagonist Morten Lannis alle fünf Runden einen besonders gezielten Schuss abfeuern kann, der genauer trifft.

Die interessante Prämisse von Halfway und die Befreiung von immer mehr Gruppenmitgliedern, die uns zusätzliche Optionen bieten, lockern den recht gleichförmigen Missionsalltag auf. Die Geschichte wird zwar nur durch kurze, englische Gespräche in Textfenstern ohne Dialogoptionen erzählt, dennoch wollten wir stets wissen, was es denn nun mit den ungebetenen Zombie-Gästen und verschollenen Raumschiffen auf sich hat. Wer ein Faible für düstere Weltraum-Settings hat, und sich auf den Stil von Halfway einlässt, wird hier für etwa zwölf Stunden gut unterhalten. Trotz der leicht zugänglichen Spielmechanik könnten sich ungeduldige Naturen aber auch schnell frustriert vom Rundentaktik-Acker machen, denn Halfway besitzt weder unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, noch lässt es sich während einer Mission abspeichern. Trotz solcher Frustmomente und mangelnder Abwechslung müssen wir festhalten: Halfway erzeugt mit nur wenigen Pixeln eine sehr dichte Sci-Fi-Atmosphäre, lässt aber noch genügend Freiraum für unsere Fantasie. CR

Halfway

Publisher Chucklefis

Sprache Englisch

Entwickler Robotality

Ausstattung – (Downloadspiel)

PRO / KONTRA

- Party mit Spezialfähigkeiten
- interessantes Sci-Fi-Setting
- lange Spielzeit
- stimmiger Retro-Stil
- passender Soundtrack

- gleichförmige Missionen
- geringe spielerische Freiheit
- simples Charaktersystem
- wenige Animationen

Stimmige Retro-Taktik mit seichter Spielmechanik.



Sigils

BATTLE FOR RAIOS



"League of Tablets"

GAMEPRO



You Tube

KÄMPFE. SIEGE. RETTE IHRE WELT!

WWW.SIGILS.GAMEFORGE.COM



Christian Schneider



Johannes Rohe

Early Access

Eiszeit im Jurassic Park: Weil die Entwickler von The Stomping Land sich in Schweigen hüllen, fordern viele Kunden ihr Geld zurück.

Dinos waren ja noch nie besonders große Quasselstripes, die Entwickler von Supercrit stellen die Protagonisten ihres Survival-Abenteuers The Stomping Land in Sachen Schweigsamkeit aber nochmal in den Schatten. Seit einigen Wochen ist es um das Spiel, das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, verdächtig still geworden. Die versprochenen wöchentlichen Updates bleiben aus, Anfragen von Fans und Journalisten werden ignoriert. Die Kunden wittern Betrug – über 2.000

Käufer fordern in einer Petition ihr Geld zurück. Inzwischen hat sich der leitende Entwickler Alex »Jig« Fundora aber doch zu Wort gemeldet. Er begründet die Funkstille mit privaten Problemen und hat große News im Gepäck: The Stomping Land werde auf die Unreal Engine 4 portiert. Weitere Nachfragen beantwortete er jedoch nicht. Obwohl die Einnahmen scheinbar doch nicht in die Nachzucht echter Dinos geflossen sind, raten wir bis auf weiteres vom Kauf des Spiels ab. **CHS / JO**

Update

Kerbal Space Program	Der Karrieremodus kommt in Schwung. Endlich müssen wir uns auch um die Finanzierung unseres Raumfahrtprogramms kümmern und können dafür Verträge abschließen und Aufgaben erfüllen.
Shadows: Heretic Kingdoms	Auch Dämonen brauchen ein Zuhause, deshalb hat unser Devourer jetzt ein heimeliges Versteck. Außerdem gibt's neue Gebiete, Skills, Gegner, einen weiteren spielbaren Charakter sowie Gamepad-Unterstützung. Der Publisher kündigte an, Shadows in zwei Teilen (Bücher genannt) zu veröffentlichen. Buch eins erscheint im November 2014, Buch zwei erhalten alle Käufer im Frühjahr 2015 kostenlos.
Secret Ponchos	Das wurde auch Zeit: Der Multiplayer-Shooter unterstützt neben Gamepads jetzt auch Maus und Tastatur. Zusätzlich gibt's einen neuen Kämpfer, eine neue Karte sowie den Deathmatch-Modus.
Frozen Cortex	Aus Frozen Endzone wird Frozen Cortex. Neben der plötzlichen Namensänderung gibt es fünf weitere Stadien, eine klügere KI und ein verbessertes Interface. Sehr angenehm: Die Ladezeiten sollen jetzt deutlich kürzer sein, dadurch werden die nervigen Wartezeiten zwischen zwei Zügen reduziert.

Running with Rifles

Nicht nur wer früher gern mit Plastiksoldaten gespielt hat, sollte Running with Rifles eine Chance geben, denn in diesem Top-Down-Shooter steckt deutlich mehr als hirnlose Ballereien. Von Johannes Rohe

Termin: **4. Quartal 2014**
Sprache: **Englisch** Preis: **10 Euro**
Status: **kaum Bugs, wirkt bereits sehr rund**

Running with Rifles wirkt zunächst wie eine Neuinterpretation des Amiga-Klassikers Cannon Fodder. Aus der Vogelperspektive steuern wir einen Soldaten und schießen uns gemeinsam mit anderen Spielern sowie KI-Kameraden über neun große Karten. Un-

Ran an die Gewehre

Als ich vor dem Spielen Screenshots und Videos von Running with Rifles gesehen habe, dachte ich, mich erwartet eine typische Arcade-Ballerei. So kann man sich täuschen. Das günstige Indie-Spiel bietet ähnliches Schlachten-Feeling wie Battlefield. Teilweise sogar mehr, denn auf den Karten tummeln sich zahlreiche KI-Soldaten, die zwar dumm sind, aber für reichlich Action sorgen. Der Zustand der Early-Access-Version ist bereits vorbildlich, es fehlen nur genügend Mitspieler – also los, ran an die Gewehre!



Johannes Rohe

ser Ziel: mit unserem Team die Kontrolle über wichtige Punkte auf der Map erlangen und schließlich die gegnerische Basis einnehmen. Doch schnell merken wir, dass hinter der unscheinbaren Fassade deutlich mehr Tiefgang steckt. So viel Tiefgang, dass wir erstmal das offizielle Wiki zurate ziehen müssen, um das erstaunlich komplexe Spielprinzip mit Fahrzeugen, Levelsystem und Waffenkäufen vollständig zu begreifen. Zwar bleibt die Action im Grunde recht simpel, das Drumherum zeigt aber deutliche Parallelen zu Battlefield und ist der großen Konkurrenz aus Schweden teilweise sogar eine Gewehrlänge voraus. Etwa wenn wir mit einer kleinen Armee aus menschlichen- und KI-Kollegen einen Stützpunkt stürmen, dabei über Funk Artillerieschläge oder Fallschirmjäger anfordern und den uns unterstellten Soldaten Befehle erteilen. Das geht jedoch erst, wenn wir den benötigten Rang erreicht haben. Unser Soldat erklimmt nach und nach die Karriereleiter und schaltet damit neue Waffen und Fähigkeiten frei. Neben der Kampagne, in der wir online oder alleine ein Land von den feindlichen Armeen befreien, gibt es auch klassische PvP-Kämpfe ohne KI-Beteiligung. **JO**

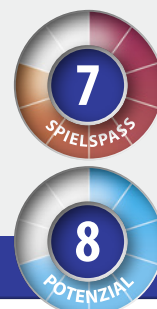


Soldaten, Fahrzeuge, Fallschirmjäger und Artillerie – auf den Schlachtfeldern ist einiges los.

Running with Rifles

PRO / KONTRA

- einfache Steuerung
- Rangsystem
- Fahrzeuge
- vielfältiges Arsenal
- neun große Maps
- spannende Eroberungsschlachten
- kein Tutorial
- Höhenunterschiede schwer erkennbar
- KI neigt zu Aussetzern



Überraschend komplexe Multiplayer-Schlachten.

Ultimate General Gettysburg

Das Indie-Echtzeit-Strategiespiel hat der großen Konkurrenz in Sachen KI und Steuerung schon jetzt einiges voraus. Mit letzten Detailverbesserungen könnte Gettysburg zur Taktik-Überraschung werden. Von Stefan Köhler

Termin: 3. Quartal 2014

Sprache: Englisch Preis: 8 Euro

Status: nahezu fertig, Multiplayer fehlt noch.

Die Schlacht von Gettysburg tobte vom 1. bis zum 3. Juli 1863 und gilt als einer der Wendepunkte des Amerikanischen Bürgerkriegs. Lediglich diese drei schicksalhaften Tage dienen als Bühne für Ultimate General. Das klingt zunächst nach wenig, doch die Schlacht ist in zahlreiche Teilabschnitte, Offensiven und Gegenoffensiven zerlegt. Das Team rund um den bekannten Mod-Entwickler Nick Thomadis (DarthMod für mehrere Total War-Spiele) achtet akribisch auf historische Genauigkeit und verspricht eine geographisch präzise Karte auf Basis heutiger Satellitendaten und des historischen Kartenmaterials. Die beiden Fraktionen Union (Nordstaaten) und Konföderierte (Südstaaten) unterscheiden sich durch Ausrüstung und Moral. Während der Norden seine industrielle Stärke in zahlenmäßige Überlegenheit ummünzen kann, beweisen die Südstaatler eisernen Kampfeswillen. Allerdings müssen wir gut auf unsere Truppen achten, denn einfach neue Einheiten ausheben, das geht in Gettysburg nicht. Wer schon am ersten Tag der Schlacht in einem unüberlegten Angriff seine Kavallerie aufreibt, muss auch später auf sie verzichten.

Als General kontrollieren wir keine einzelnen Einheiten, sondern wie in den Spielen der Total War-Reihe ganze Brigaden. Trotzdem ist der typische Strategiebegriff »Mikromanagement« im Falle von Gettysburg noch untertrieben. Wenn sich 60 Einheiten gegenüberstehen und alle Befehle erwarten, kommen wir ganz schön ins Schwitzen. Gerade die große Anzahl an Kanonen erfordert viel Feinjustierung – das sollten die Entwickler noch komfortabler gestalten. Immerhin lässt sich das Spiel jederzeit pausieren. Die wirklich ansprechende Steuerungsmechanik hingegen dürfte unserer



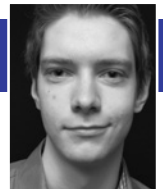
Mit einfachen Pfeilen befehlen wir unseren Truppen, die Gegner in die Zange zu nehmen.

Meinung nach gerne in jedem Strategiespiel dieser Art Schule machen: Statt per Klick unsere Truppen irgendwohin zu scheuchen, »ziehen« wir einen Pfeil von der ausgewählten Einheit zu ihrem Bestimmungsort. Wenn unsere plänkelnde Kavallerie zuerst über ein Feld laufen, einen Wald umzirkeln und dem Feind schließlich in die Flanke fallen soll, dann zeichnen wir diesen Plan einfach auf die Karte, und schon galoppiert unsere Reiterei los. Ein weiterer Vorteil: Durch die Pfeile auf der Karte wissen wir zu jeder Zeit, was welche Einheit gerade tut. Genauso genial wie die Steuerung ist die Auswahl der Gegner-KI. Statt dem üblichen »leicht, mittel, schwer«-Triplet bietet Ultimate General ein Zwei-Achsen-Diagramm aus Intelligenz und Aggressivität, über das wir die Gegner-KI festlegen – mit gut spürbaren Ergebnissen: Offensive aber dumme Generäle verheizen ihre Truppen etwa in allzu stürmischen Angriffen.

So gut die globale KI-Routine funktioniert, so schwach ist sie auf der Ebene unserer eigenen, einzelnen Einheiten, denn gerne haben die Truppen Aussetzer, beispielsweise das Vor-

Clevere Ideen

Mir gefällt der kurzweilige Ansatz von Gettysburg: reinspringen, zwei Stunden angestrengt kämpfen, jubeln und wieder ausmachen. Ultimate General bietet nicht den Umfang eines Total War, dafür werde ich wegen der vielseitigen KI-Optionen jede Minute gefordert. Dank der innovativen Steuerung und spannenden, asymmetrischen Schlachten kann ich Gettysburg trotz kleiner KI-Aussetzer schon jetzt jedem Hobby-Feldherrn empfehlen, der auf unterschiedliche Maps und Basisbau verzichten kann.



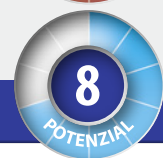
Stefan Köhler

stürmen in ausweglose Situationen. Immerhin haben die letzten Patches bereits spürbare Verbesserungen gebracht. Und auch beim 2D-3D-Grafikmix, der wie eine Modellandschaft wirkt, sollte noch nachgebessert werden. Sämtliche Gebäude bestehen nämlich nur aus flachen 2D-Sprites und trüben die Illusion, sobald Einheiten ohne Kollisionsabfrage durch die Texturen marschieren. Außerdem sind Höhenunterschiede schwer erkennbar. Dabei setzt Ultimate General besonders auf den taktischen Einsatz der Terrainbeschaffenheit. Hügel bieten Kampfboni oder brechen Sichtlinien. **SK**

Ultimate General Gettysburg

PRO / KONTRA

- spannende Schlachten
- clevere Einheitensteuerung
- vielfältige KI-Optionen
- historisch sehr akkurat
- Schlachtverlauf beeinflussbar
- Höhenunterschiede schwer erkennbar
- KI-Aussetzer bei eigenen Einheiten
- geringer Umfang
- wenige Einheitentypen



Für Strategie-Füchse erwacht Gettysburg hier zum Leben.



Technisch ist Gettysburg zwar eher zweckmäßig, doch die Optik ist in sich sehr stimmig.

Project Zomboid

Project Zomboid sieht zwar aus wie ein DayZ von 1985, doch hinter der zweckmäßigen Fassade schlummert ein komplexes und atmosphärisches Survival-Spiel, das eine Menge Spannung bereithält. Von Tobias Ritter

Termin: 2014

Sprache: Englisch Preis: 14 Euro

Status: Grundmechanik fertig, große Ziele fehlen.

»Das ist die Geschichte deines Todes«, wirft uns Project Zomboid ziemlich unverfroren an den Kopf, bevor wir überhaupt einen Fuß in die von Zombies überlaufene Spielwelt setzen. »Na, das wollen wir doch mal sehen«, denken wir uns – und schon finden wir uns in einem gemütlichen Eigenheim mit Bett und vollem Kühlschrank wieder. In Ruhe sammeln wir Vorräte ein, bewaffnen uns mit einem Brotmesser und zerreißen ein paar Bettlaken zu Bandagen. Als dann jedoch das erste Fenster klirrend zu Bruch geht, ist es mit der Gemütlichkeit vorbei. Umständlich halten wir uns noch den ersten Zombie vom Leib, während bereits weitere Untote durch die anderen Fenster krabbeln. Unsere Klinge zerbricht, panisch reißen wir die Haustür auf. Super Idee! Das war sie also, die Geschichte unseres Todes.

Eine sehr kurze, aber dafür sehr lehrreiche Geschichte: Es gilt, in Windeseile sämtliche brauchbaren Teile im Starthaus einzusammeln und sich zügig aus dem Staub zu machen. Zudem nutzen sich aufgenommene Waffen schnell ab und müssen repariert oder ersetzt werden. Dafür lassen sich viele Gegenstände auch modifizieren oder kombinieren. Mit Hilfe von Brettern und Werkzeug können wir etwa Fenster verbarrikadieren. Project Zomboid ist mit seiner pixeligen Iso-Perspektive zwar das hässliche Entlein unter den Survival-Spielen, bietet allerdings eine Vielzahl an Möglichkeiten, die in anderen Genre-Vertretern gar nicht möglich sind. So können wir etwa aus einem Wasserhahn trinken, vorausgesetzt, wir erwischen in der kleinteiligen Pixelwelt auch den richtigen Hotspot zum Klicken. Es gibt zahlreiche Variablen wie Hunger, Durst und Gesundheit, auf die stets geachtet werden muss. Kompliziert wird es, wenn



Wer sich ein sicheres Plätzchen erschaffen hat, kann sich dem Obst- und Gemüseanbau widmen.

die Wasser- und Stromversorgung irgendwann ihren Geist aufgibt und unsere Nahrung in den Kühlschränken verdirbt. Zum Glück können wir im Garten Obst und Gemüse züchten und Regenwasser mit großen Tonnen auffangen.

Nach ein paar Neustarts wissen wir, wie der Zombie schlurft, und richten uns ein erstes »Safe-House« ein. Damit ist das Spiel dann aber auch mehr oder weniger zu Ende, denn wer sich sicher genug verschanzt hat, muss sich künftig nicht mehr mit den Untoten herumärgern. An diesem Punkt gibt es dann kaum noch Aufgaben oder Ziele, ein Verlassen der Selbstversorger-Farm ist eigentlich nicht notwendig. Für die Zukunft wollen die Entwickler hier Abhilfe schaffen. Geplant sind Nicht-Spieler-Charaktere und eine Story als grober Leitfaden, außerdem sollen viele Animationen und die Steuerung noch verfeinert werden.

Wem die vermeintliche Sicherheit in der eigenen Holz-Festung auf Dauer zu eintönig wird, kann sich der unberechenbarsten aller Variablen widmen: anderen Menschen. Seit

Und jetzt?

Wer auf komplexe Überlebens-Simulationen steht und sich von der simplen Grafik oder der hakeligen Steuerung nicht abschrecken lässt, ist bei Project Zomboid genau richtig. Der Weg zum Selbstversorger mit eigener Festung ist zwar ein steiniger, aber auch ein äußerst spannender. Das Einzige, was dem Spiel bisher neben reichlich Feinschliff (auch beim Mehrspieler-Modus) noch abgeht, ist die Langzeitmotivation durch größere Aufgaben und langfristige Ziele. Ich bin gespannt auf die kommenden Inhalte!



Tobias Ritter

einiger Zeit verfügt Project Zomboid über einen Multiplayer-Modus, der zwar durchaus spannende Aufeinandertreffen und Kooperationen mit anderen Spielern verspricht, aber derzeit noch eher rudimentär wirkt. Die Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern sind noch sehr begrenzt. Wer jedoch schon einmal gemeinsam mit einigen Verbündeten durch Häuser und über Zäune vor einer marodierenden Zombie-Horde geflüchtet ist oder sein mühsam aufgebautes Safe-House versehentlich abgeackelt hat, weiß, wie packend Project Zomboid sein kann. Tobias Ritter

Project Zomboid

PRO / KONTRA

- viel spielerische Freiheit
- spannender Überlebenskampf
- umfangreiches Crafting
- Ereignisse beeinflussen unsere Charakter-Werte
- ungenaue Steuerung
- rudimentäre Grafik
- bislang fehlende Langzeitmotivation
- unausgereifter Multiplayer



Spannender Überlebenskampf ohne Langzeitspaß.



Der Multiplayer ist noch nicht ausgereift. Ohne Stamm-Server ist meist schon alles geplündert.

Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾

PC-Systeme direkt vom Hersteller!

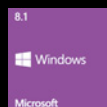
XMXX Gaming Computer Core i5-4690K

- Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.30 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8 GB High End DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770 Gainward Phantom
- 250 GB SSD + 1000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 550 Watt Corsair VS 550/ Enermax Fulmo ST
- MSI Z97 PC MATE
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Gratis-Spiel: Borderlands - The Pre-Sequel

1199.- €

z.B. 99,92 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

ÜBERTAKTET!



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

Art. Nr. 50251

XMXX Gaming Computer Core i7-4790K

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 16 GB High End DDR3 Speicher
- 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti Gainward Phantom
- 250 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM
- High End Wasserkühlung
- 730 Watt Thermaltake Smart Series 80+/ Coolermaster Cosmos SE
- Gigabyte GA-Z97X Gaming 3
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Gratis-Spiel: Borderlands - The Pre-Sequel

1899.- €

Art. Nr. 50254

z.B. 158,25 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmxx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der TCOM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Darkwood

Auf Rotkäppchens Spuren: Darkwood schickt uns auf einen Horrortrip in einen verfluchten Wald. Dort warten aber nicht Großmutter und der böse Wolf, sondern Kreaturen aus unseren schlimmsten Albträumen. Von Johannes Rohe

Termin: **2. Quartal 2015**

Sprache: **Englisch, Polnisch** Preis: **14 Euro**

Status: **die Basis steht, Feinschliff und Vielfalt fehlt**

Wenn Grimms Märchen uns eines gelehrt haben, dann wohl, dass man sich von tiefen, finsternen Wäldern tunlichst fernhalten sollte. Im Horror-Survivalspiel Darkwood landen wir jedoch unfreiwillig mitten in so einem düsteren Dickicht und kämpfen fortan

Ein gruseliger Rohbau

Darkwood ist vom perfekten Horrorerlebnis noch ein ganzes Stück entfernt. Das pixelgenaue Absuchen der Umgebung nervt, der Waffeneinsatz ist fummelig, und das erste Kapitel stellt deutlich mehr Fragen, als es beantwortet. Doch das Spiel packt mich schon jetzt mit seiner finsternen Atmosphäre voller bizarrer Kreaturen. Die Entwickler von Acid Wizard müssen ihre stimmungsvolle Welt jetzt vergrößern und weitere Features einbauen. Mit einem geplanten Release 2015 ist dafür noch genug Zeit.



Johannes Rohe

ums Überleben. Tagsüber erkunden wir mit unserer Spielfigur aus der Vogelperspektive den Forst und sammeln Gegenstände, aus denen wir in einem simplen Handwerksmenü Waffen und anderen nützlichen Kram basteln. Gefundene Pilze können wir einkochen, uns anschließend spritzen und so neue Fähigkeiten freischalten. In Gesprächen mit einem Wolf im Kapuzenpulli oder einem mutierten Jungen mit Violine erhalten wir Aufgaben. Feinde treffen wir am Tag nur selten; doch spätestens wenn die Nacht hereinbricht, sollten wir uns in unserer Starthütte verschanzen. Dann gehen nämlich dunkle Kreaturen auf Menschenjagd. Vor Spielbeginn wählen wir, ob wir nach unserem Ableben lediglich Ausrüstung und Fähigkeiten verlieren oder komplett von vorne beginnen müssen. In der Early-Access-Version können wir das erste Kapitel spielen, das jedoch viele Fragen offen lässt. Wer ist unsere Spielfigur? Woher kommen die Monster? Wir wissen es nicht. Außerdem fehlt es noch an Gegnervielfalt und Feinschliff. Die pixelige Grafik ist zwar eher zweckmäßig, doch die düstere Optik erzeugt zusammen mit der dichten Soundkulisse eine wirklich gelungene Gruselstimmung. **JO**



Nur innerhalb unseres Sichtkegels erkennen wir Gegner und nützliche Gegenstände.

Darkwood

PRO / KONTRA

- tolle Gruselstimmung
- dichte Soundkulisse
- skurrile Kreaturen
- stimmungsvoller Prolog
- umständliche Bedienung
- erst ein Kapitel
- altbackene Pixelgrafik
- nachts nur wenig zu tun



Ein ordentlicher Appetithappen für Horrorfans.

Action Henk

In Action Henk schlittern wir uns den Hintern wund. Vorhang auf für den Porutsch-Simulator. Von Benjamin Wojkuvka

Termin: **noch nicht bekannt**

Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Status: **Die ersten 25 von 50 Levels sind spielbar.**

In Action Henk bekommt der Spruch »Jemandem Feuer unterm Hintern machen« eine ganz neue Bedeutung, rutschen wir doch auf unserem Funken sprühenden Hinterteil über 2D-Spielzeugkurse, die stilecht in einem virtuellen Kinderzimmer aufge-

Auf dem Po durchs Zimmer

Action Henk ist eine Ode an meine Kindheit, habe ich doch selbst den Großteil meiner frühen Jahre mit Actionfiguren, dem Super Nintendo und Matchbox-Autos verbracht. Das flotte Jump&Run packt all diese Erinnerungen unter einen Hut und geht schon in der Alpha-Version fantastisch von der Hand. Jedes Level bietet neue Hindernisse oder Ideen: von Loopings über riesige Schluchten bis hin zu einem Enterhaken. Auch an Nachschub mangelt es nicht, die Entwickler veröffentlichen regelmäßig neue Levels.



Benjamin Wojkuvka

baut sind. So rennen, hüpfen und schlittern wir als übergewichtige Actionfigur unter anderem über Holzbauklötzchen, Rampen und Plastikröhrchen. Im Hintergrund entdecken wir derweil viele Anspielungen auf vergangene Zeiten, darunter Bausteine, die das Logo von Space Invaders formen oder eine explodierende Super-Nintendo-Konsole. Wer da nicht an seine Kindheit denkt, hat definitiv was verpasst. Die simple Bedienung ist schnell erlernt, trotzdem verlangen die Hüpf- und Rutschpassagen Schnelligkeit und gutes Timing. So nutzen wir etwa Half-Pipes und Loopings, um mehr Schwung zu bekommen und unsere Bestzeit zu unterbieten. Einen Mehrspielermodus gibt es zwar nicht, dafür können wir uns die Ghost-Daten anderer Spieler herunterladen und uns die besten Kniffe von Profis abgucken. Auf diese Weise entdecken wir auch die teils versteckten Abkürzungen. Der Schwierigkeitsgrad hält sich momentan noch in Grenzen. Die wirkliche Herausforderung liegt darin, die Goldmedaille jedes Parcours einzuheimsen. Der Umfang wächst stetig: Mit jedem Patch gibt es neue Level und eine Vielfalt an frischen Ideen. Daher lohnt sich auch schon die frühe Alpha-Version. **BW**



Die Liebe der Entwickler zu Actionfiguren und Kinderspielzeugen ist nicht zu übersehen.

Action Henk

PRO / KONTRA

- viele Anspielungen auf Kindheitstage
- sehr gute Jump&Run-Mechanik
- abwechslungsreiche Kulissen
- Spielmechanik wird nicht erklärt
- geringer Umfang
- könnte anspruchsvoller sein



Rasantes Jump&Run mit coolen Action-Figuren.

JETZT AM KIOSK!



168
prallvolle
Seiten!

Profi-Panzer-Guides für ALLE Panzer!

Die besten Taktiken für ALLE Maps in 3D!

So knacken Sie jeden Panzer – garantiert!

RIESENPOSTER: Tech-Trees & WoT-Artwork

Oder direkt bestellen **GAMESTAR.DE/WOT**



Erst das Testen, dann die Moral Konsumenten in der Pflicht

► Christian Schmidt hat in seinem Essay sicherlich wichtige Dinge angesprochen und gute Argumente vorgebracht. Ich teile den Wunsch nach einer freien und unabhängigen Presse. Das gilt auch für Spielmagazine. Aber ich suche vergebens nach Worten, die auch den Leser ansprechen und mit dem Finger auf den Spieler zeigen. Wir leben scheinbar in einer Zeit, in der jegliche Verantwortung des Konsumenten schlicht und einfach nicht mehr existiert. Friss und stirb! Gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, alle Informationen, ob aus dem Fernsehen, dem Radio oder der Zeitung, unüberlegt einzunehmen und zu verdauen? Ganz sicher nicht! Natürlich hat der Journalist, in diesem Fall also auch der Spieletester, die Pflicht gegenüber seinen Lesern frei und ohne Einmischung von außen seine Meinung über ein Spiel zu äußern. Er hat sich, zumindest in unserer Hemisphäre, einem freien und unabhängigen Journalismus zugewandt und sich dadurch auch einem gewissen Kodex unterworfen. Freie und unabhängige Presse ist ein Grundpfeiler unserer Demokratie! Das heißt aber nicht, dass im Umkehrschluss jegliche Eigenverantwortung des Konsumenten erlischt. Es heißt eben nicht, dass der Leser eines Artikels über ein Spiel zu glauben hat, was dort steht. Der Leser eines Zeitungsartikels, der Zuschauer einer Fernsehsendung hat die persönliche Verantwortung, was er mit den Informationen tut, die er erhalten hat. Überprüft er diese? Vergleicht er sie mit anderen Informationen? Freie, unabhängige Presse entlässt mich als Konsumenten nicht aus der Pflicht, mein eigenes Gehirn einzuschalten! **Florian Hafner**

Kein Kauf ohne Recherche

► Zunächst einmal muss ich der GameStar-Redaktion eine gewisse moralische Größe zusprechen. Solch eine, wie ich empfand, sehr harsche Kritik am System und vor allem auch an einzelnen Aussagen der Mitarbeiter so prominent Platz einzuräumen, ist

Leserbriefe

in heutiger Zeit sehr außergewöhnlich. Nun aber zur Diskussion selbst: Verfälschte Tests in Spielmedien in der momentanen Form tangieren mich nur peripher. Mal ganz abgesehen davon, dass ich Kaufentscheidungen niemals ohne eigene Recherche treffen würde, könnte doch kein Magazin (oder keine Website) der Welt eine oder mehrere absurd verschobene Wertungen vergeben und danach noch ernst genommen werden. Wer würde einen 84er-Test zu Colonial Marines sehen und dem jeweiligen Redakteur danach noch weiter trauen, als er ihn werfen kann? Hoffentlich niemand. Dazu gesellen sich noch sämtliche Absurditäten des Wertungssystems allgemein: Wie sollen Zahlen die Erfahrungen beim Spielspaß ausdrücken? Ich nehme an, das feingestaffelte Wertungssystem der GameStar ist (auch) deshalb entstanden, um die, vielleicht irrationale, Meinung des jeweiligen Testers im Zaum zu halten. Trotzdem kann man Verfälschungen nicht vermeiden. Im Zeitalter von Youtube-Videos, die einem oft einen genaueren Überblick über das Produkt verschaffen, bevor man es kauft, haben die Wertungen keine Bedeutung mehr für mich. Ich lese (und kaufe) die GameStar jeden Monat primär wegen der interessanten, tiefgehenden Artikel (hier ergoht für die letzte Ausgabe wieder einmal großes Lob an Michael Graf; aber auch der Artikel zu Kanalisationen in Videospielen oder die Gewalt- und Folterartikel verdienen meine größte Wertschätzung). Spieletests lese ich fast nur noch, um mich entweder über Verrisse zu belustigen oder eben um die persönlichen Erfahrungen und Blickwinkel des Redakteurs in Hinblick auf das Spiel zu erfahren. Der Spieletest als Reisebericht sozusagen. Dabei ist der Inhalt für das Lesevergnügen oft weniger wichtig als die Art des Geschriebenen. Kluge Wortspiele, kleine Witzchen und ein guter Aufbau des Artikels zählen. Ich würde mir mehr Platz für freiere Artikel wünschen, die (selbstverständlich auch mit Spoilern) einen Diskurs über Spiele, Handlungen und vielleicht sogar einzelne Spielmechaniken führen können. Ein gutes Beispiel wären mehrere Interpretationen von verschiedenen Redakteuren über das Ende von Bioshock Infinite gewesen. Die Spiele sollten nicht getestet und dann weggeworfen werden, gerade in der Retrospektive bietet sich so viel mehr Inhalt für intelligente, schön geschriebene Artikel.

Tjard Gude

Es ist kompliziert

► Christian Schmidts Gastkommentar lässt mich mit gemischten Gefühlen zurück. Natürlich möchte man ihm als Leser erst einmal beipflichten, jedoch denke ich, dass die Realität häufig abweicht. An erster Stelle eines jeden Unternehmens steht die Wirtschaftlichkeit, und auch wenn man das gerne verdrängt, Verlage sind Unternehmen.

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.

Die Beziehung zwischen den »bösen« Herstellern und den Magazinen stünde bei Facebook wohl auf »Es ist kompliziert«. Beide Parteien profitieren voneinander, denn ohne Spiele kein Magazin, und ohne Tests in Magazinen weniger Umsatz für den Hersteller. Es ist auch nur natürlich, dass die Hersteller jede Möglichkeit der Einflussnahme wahrnehmen. Bezahlte Flüge klingen erst einmal befremdlich, die Privatmailen und Steam-Codes sowieso, jedoch sollte man wiederum weder die wirtschaftliche, noch die menschliche Komponente außen vor lassen. Auch wenn ich natürlich großen Respekt vor den Menschen haben, die ihr Berufsethos über alles stellen. Wenn man von Journalisten erwartet, jedes Bier an der Hotelbar als Bestechungsversuch abzulehnen, uff, das hat für mich etwas von Selbstgeißelung. Dazu kommt in meinen Augen, dass Aktivitäten nach Feierabend sowieso Privatsache sind. Was die Sachwerte angeht, die haben schon eher Geschmäcke, aber auch hier hilft mir ein Perspektivwechsel. Niemand wird als Redakteur reich. Und ich glaube, es ist ein naheliegender Gedanke zu sagen: »Das Spiel muss ich mir schon mal nicht mehr kaufen«, oder »Das macht schon mal 200€ weniger für den Urlaub«. So gut wie jeder Mensch zieht private Vorteile aus seiner beruflichen Tätigkeit. Man kann Journalisten natürlich jetzt als Kämpfer für die Wahrheit hochstilisieren. Aber ob die Welt das hergibt? Ich befürchte nicht. Und da ist es egal, welcher Sparte das Magazin angehört.

Martin Schüßler

Das liebe Geld

► Man muss euch schon Respekt zollen, Christian Schmidt bereitwillig drei Seiten zu spendieren, und dies auch unkommentiert stehen lassen. Allein das ist für mich schon Grund genug, euch zu vertrauen. Ich finde,

Bei einer subjektiven Erfahrung wie Computerspielen wird's Manipulation wohl immer geben – auf die eine oder andere Art wird ein Redakteur immer sich selbst einbringen (müssen) – und genau das macht ihn nicht zum Übermenschen, so wie Herr Schmidt das mit Kodex und dergleichen fordern möchte. Ein Blick auf andere Printmedien sei hier gestattet: Fragt doch mal einen Spiegel-Redakteur, ob der einen kritischen Artikel über den größten Anzeigenkunden veröffentlicht bekommt. Was ich hingegen bedenklich finde, ist, wenn Material, das noch nie wirklich von einem Redakteur gespielt wurde, als echte, selbst gespielte Preview veröffentlicht wird. Außerdem möchte ich erwähnt wissen, dass auch ihr bei der E3 oder ähnlichen Veranstaltungen halt einen Tag vorher reindürft. So, wie die Blogger oder Youtube-Stars. Was euch von der Spreu trennt, ist euer Einfluss als Medium, das seine Integrität zu wahren weiß. Diese Diskussion ist ein Schritt dorthin. Liebe GameStar, ihr macht das schon richtig. **Aaron Leufen**

◀ Previews kennzeichnen wir ja schon seit etlichen Jahren entsprechend. Wenn wir über ein Spiel berichten, das wir nur anschauen konnten, ist der Artikel mit einem »Angeschaut« markiert, bei Titeln, die wir angespielt haben, steht analog ein »Angespielt«. Bei Videos verschwimmt die Grenze allerdings manchmal tatsächlich, insbesondere dann, wenn der Kommentator von »wir« spricht, das Material aber eigentlich vom Entwickler stammt. Da geloben wir Besserung – ich erwähne es zum Beispiel diesmal in meinen Videos zu Dragon Age: Inquisition. **Michael Graf**

Regeltreue

► Ein großes Lob an euch, dass ihr das kontroverse Thema mit einem der härtesten Kritiker von euch, Christian Schmidt, begeht. Das Thema Vorteilsnahme oder Korruption, denn darüber reden wir ja hier, ist in allen Lebensbereichen präsent. Ob es das Trinkgeld beim Mechaniker ist oder fünf Euro für die Kaffeekasse auf dem Recyclinghof, wenn man Gartenabfälle hat. Oder ein Geschenk aus dem Urlaub für den Lehrer, eine Flasche Tequila für den Chef, ein Steam-Code von einem Publisher auf einer Präsentationsveran-

staltung. All dies führt immer wieder zu einer Diskussion: Ist das einfach nur nett oder wird nun etwas erwartet? Als ich dem Mitarbeiter vom Recyclinghof das Kaffeegeld wie immer geben wollte, sagte der: »Wir dürfen das nicht mehr, wegen der Compliance oder so. Besser gesagt, ich fliege sonst raus, weil ich bestechlich sein könnte.« Diese Compliance mag man nun gut oder schlecht finden. Ich finde es schlecht, weil ich den Mitarbeitern des Recyclinghofes etwas Gutes tun wollte, immerhin keulen die von Montag bis Samstag für wenig Geld, und drei Euro sind nun wirklich ein Witz. Aber es schützt andererseits den Mitarbeitern vor dem Vorwurf der Bestechlichkeit. Dieser Vorwurf ist oft haltlos, aber es gibt eben viele stramme Mitbürger, die überall Verbrechen ausmachen. Und diese Vorwürfe gipfeln dann in den Compliance Rules, denn niemand kann festlegen, wie viel denn nun Peanuts sind und ab wo die Korruption beginnt. Also was heißt das für euch? Ich würde euch raten, dass ihr euch auch Regeln macht und diese veröffentlicht. Und euch natürlich daran haltet. Wie ihr mit dem Thema »bezahlte Reisen« umgehen werdet, ist vielleicht schwierig, denn immerhin ist eines eurer finanziellen Fundamente, dass ihr diese Reisen bezahlt bekommt. Ihr könntet vermutlich die Reisen gar nicht selbst bezahlen, immerhin sind die bei euch ein großer Kostenblock. Ihr könntet aber diese Reisekosten (Flug und Hotel) ausweisen. Und vielleicht sogar aus Transparenzgründen zum Jahresabschluss alle Reisekosten pro Publisher ausweisen. Warum nicht? Ihr müsst verstehen, dass diese Vorwürfe sonst immer im Raum stehen bleiben. Auch wenn viele das eher aus Neid machen, es schützt eure Integrität. Erstellt eine Compliance Liste und veröffentlicht die vom Publisher getragenen Kosten. So wie ihr die Kritik von Christian Schmidt veröffentlicht, so solltet ihr auch eure Spielregeln veröffentlichen. Das wäre einfach zeitgemäß. **Michael Raudies**

Lob Tolle letzte Ausgaben

► Ich möchte ein Lob für das aktuelle Heft aussprechen. Seit über zehn Jahren bin ich treuer Leser Ihres Magazins, doch die letzten Ausgaben haben mich besonders angesprochen. Dank ausführlicherem Magazinteil und informativen Hintergrundberichten gewinne ich als Leser stärker Einsicht in die Szene. Dass außerdem Formaten wie dem Essay von Christian Schmidt Platz eingeräumt wird, ist nur wünschenswert. Kurz gesagt: eine tolle Mischung. Gerne mehr davon. **David B.**

Der richtige Weg

► Euer Magazin begleitet mich nun schon seit über zehn Jahren und war damals (die Maiausgabe von 2003 war mein erstes Heft) eine wunderbare Entdeckung für einen Spieler wie mich, der nur auf dem PC zockt. Zwischenzeitlich hatte ich ein wenig das Interesse daran verloren, neben den produzierten Videos auch noch die Tests im Heft



Unverschämt! Die Risen-3-Ausgabe macht Urlaub am Strand von Kuba. Ohne uns. Dafür mit unserem Leser Steven Klameth.

zu lesen, da sich viele Informationen oft doppelten. Mittlerweile lese ich mir aber wieder (fast) jeden Artikel durch und in diesem Zusammenhang möchte ich besonders die Ausgabe 08/2014 loben. Ich war sehr positiv überrascht, dass diesmal Platz für gleich drei interessante Reportagen und das Essay von Christian Schmidt eingeräumt wurde. Besonders die acht Seiten zum Ersten Weltkrieg und dessen Thematisierung in Spielen waren sehr aufschlussreich. Diese neue Ausrichtung mit mehr Hintergrundberichten, Kommentaren und ähnlichem abseits von den üblichen Tests und Previews, ist nach meiner Meinung genau der richtige Weg und wird der GameStar noch mehr positive Alleinstellungsmerkmale geben. Davon würde ich mir auf jeden Fall mehr wünschen und ich bin auch bereit, für ein solches Magazin mehr Geld auszugeben, vor allem weil ich tatsächlich zum Lesen noch immer lieber ein Buch beziehungsweise ein Heft in den Händen halte, anstatt auf einen Bildschirm zu starren. **Felix Ritter**

Beeindruckt

Großes Lob für das letzte Heft! Schon allein das Cover hat mich zum Kauf des Magazins verleitet und die gebotenen Reportagen (Erster Weltkrieg, Indiespiele, Oculus Rift) sowie viele kleinere Beiträge wie der Gastkommentar vom Herrn Schmidt haben mich sehr beeindruckt. Auch eure Offenheit in Bezug auf schwierige Themen wie GameStar Plus oder die Diskussion um gekaufte Wertungen gefällt mir sehr. **Maximilian Paleschke**

In den Bann gezogen

Für die heutige vierstündige Zugfahrt holte ich mir ein Magazin am Kiosk. Die GameStar lachte mich direkt an. Was?! Acht Franken für eine Zeitschrift? Geht's noch?! Erst war ich skeptisch. Doch bereits nach Lesen der Titelstory zu Civ 5 (ich bin ein riesiger Civ 2 Fan) habt ihr mich wieder vollends in den Bann gezogen! Ihr habt auch nach so vielen Jahren nicht an Qualität verloren und man kann kaum genug von euren Artikeln bekommen. **Urs Guertler, Schweiz**

Das beste Cover

► Ich wollt mich nur kurz melden und sagen, dass dies wohl das beste GameStar-Cover ist, das es jemals gab. Und ich lese die Zeitschrift schon seit dem Erscheinen.

Gerhard Stranzinger

◀ Ja, wir sind auch alle sehr glücklich über das Cover. In Zukunft soll's übrigens generell aufgeräumter werden. **Jochen Gebauer**



Der Stapel Spiele und Goodies für die monatliche Aboverlosung auf dem Schreibtisch unserer Assistentin Isa Stamp.



SHARK FORCE



Become a Fan on
Facebook



Bring Farbe in dein Spiel!

Ob weiß, grün, pink oder schwarz: bei diesen coolen Trendfarben findet jeder seine passende SHARK Force Gaming-Maus!

Mit sechs Tasten, optischen Sensor, maximalen 4000 FPS und einer Einstellmöglichkeit von 600, 1000 bis zu 1600 DPI hast Du die optimalen Voraussetzungen um Dich mit anderen Spielern meisterhaft zu messen. Das ergonomische Design der SHARK Force bietet dank der speziell gummierten Oberfläche maximalen Halt und liegt dabei perfekt in der Hand.

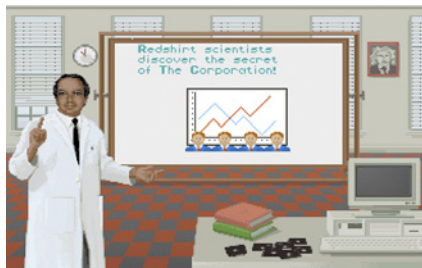
Die SHARK Force ist bereit für Dich, bist Du bereit für sie?



Sid Meier Der Spiele-Professor

Der Civilization-Schöpfer gilt als lebende Legende, als Meister der Spieldesign-Wissenschaft - und der Bescheidenheit. Ein Porträt. Von Michael Graf

Ich habe nachgedacht«, sagt Sid Meier, setzt sich zu uns und stellt die Schachtel mit dem Hühner-Wrap ungeöffnet auf den Tisch. Es ist Mittagspause, aber Sid kann jetzt nicht essen, er muss ein Problem lösen: »Ich habe darüber nachgedacht, wie man den Fußball reparieren könnte.« Mit Luftpumpe und Klebespray? Aber nein, Sid spricht ja nicht von einer undichten Gummikugel, sondern von der ganzen Sportart. Am Vortag hat Deutschland das Finale der Fußball-Weltmeisterschaft gegen Argentinien gewonnen, das entscheidende Tor fiel in der Verlängerung. Doch während Letztere in Berlin und Buenos Aires den Fan-Blutdruck bis an die Explosionsgrenze trieb, versank Sid gähmend in seiner Couch: »In der Verlängerung geht es einfach so weiter wie vorher, das Spiel wird bloß in die Länge gezogen. Das ist kein gutes Design. Es wäre doch viel spannender, wenn man die Regeln ändern würde ... zum Beispiel, wenn beide Teams in der Verlängerung ohne Torwart antreten müssten!« Nun hat sich Sid diesen Geistesblitz bestimmt vorab als Smalltalk-Eisbrecher zurechtgelegt, dennoch beweist er zweierlei. Erstens darf man mit Nordamerikanern einfach nicht über Fußball reden. Zweitens sind Regeln für Sid Meier das A und O; man muss sie analysieren, diskutieren – und dann so radikal ändern, dass sie das Spiel komplett umkrempeln. Sid brütet gerne über solchen Gedankenspielen, dreht Ideen, Formeln, Systeme so lange hin und her, bis sie funktionieren; er ist der Wissenschaftler unter den Entwicklern. Das hat ihn erfolgreich gemacht, sein Name steht



Sid Meier taucht immer mal wieder in seinen Spielen auf, hier als Forschungs- und Tutorial-Berater in Civilization sowie als Psi-Soldat in XCOM.



für Klassiker wie Civilization, Pirates!, Railroad Tycoon. In den Neunzigern gehört das Meier'sche Gesamtwerk ins Spieleregal wie der Brockhaus ins Wohnzimmer, Sid verantwortet schlaflose Nächte und Beziehungskrisen, begeisterte Schulhofgespräche und gescheiterte Prüfungen. Doch heute ist es ruhig geworden um die lebende Legende, aus dem Rampenlicht hat sich Sid weitgehend zurückgezogen. Umso gespannter setzen wir uns mit ihm zusammen, um über seine Karriere zu plaudern, über seine Philosophie, über Höhe- und Tiefpunkte. Und natürlich über die Sache mit den Dinosauriern.

An Höhepunkten mangelt es Sid Meiers Karriere gewiss nicht, das Kapitel »Auszeichnungen« in seinem Lebenslauf ist dicker als die Polizeiakte von Niko Bellic. Ein Auszug: 1996

krönt ihn die Website Gamespot zum einflussreichsten Designer aller Zeiten, nennt ihn »unseren Hitchcock, unseren Spielberg«. 1999 verewigt ihn die Academy of Interactive Arts & Sciences als zweiten Entwickler nach dem Mario-Vater Shigeru Miyamoto in ihrer Hall of Fame. Und seit 2008 führt ihn das Guinness-Buch der Spielerekorde als meistgeehrten Designer. Kurzum: Sid Meier darf in keiner Ruhmeshalle fehlen, er hat die Spieleindustrie geprägt wie Henry Ford die Automobilindustrie. Doch wer Sid gegenüber sitzt, erlebt keinen Exzentriker wie Richard Garriott, kein wirres Genie wie Will Wright, keinen Rhetorik-Gentleman wie Peter Molyneux. Sid Meier ist ein kleiner Mann mit sanfter Stimme und hoher Stirn. Er ist nicht der Typ, mit dem man sich vorstellen könnte, ein Bier trinken zu gehen. Er ist nicht

Chopper Rescue (1982)



Der junge Sid Meier experimentiert mit Arcade-Spielchen, darunter dieser Heli-Titel: Man fliegt durch 2D-Welten, ballert und rettet Geiseln.

Formula 1 (1982)



Ein Formel-1-Spiel? Von Sid Meier? Ja, allerdings abermals ein sehr arcadiges, aus der Vogelperspektive lenkt man vier kleine Pixelboliden.

Floyd of the Jungle (1982)



In Sids Vier-Spieler-Hüpfittel weicht man Alligatoren, Elefanten und sonstigem Getier aus, um ein Mädchen aus dem Dschungel zu retten.

Spitfire Ace (1982)



Die Flugsimulation, Sid Meiers erstes »richtiges« Spiel, begeistert auf dem Atari mit ihrem »kippenden« Horizont – technisch grandios.



Das erste Civilization ist zugleich das letzte, für das Sid Meier direkt verantwortlich zeichnet, das aktuelle Civilization 5 stammt von Jon Shafer.

der Typ, von dem man sich vorstellen könnte, dass er überhaupt Bier trinkt. Seine Kollegen beim Civilization-Studio Firaxis beschreiben ihn als ruhig, bescheiden. Im Büro gegenüber sitzt seine Ehefrau Susan, sie kümmert sich um Personalfragen, die beiden haben sich in der Kirche kennengelernt, singen gemeinsam im Chor, Sid spielt zudem Orgel. Alles wirkt so ... familiär, als hätte sich Sid bei Firaxis einen Kokon gesponnen, in dem er sich in Ruhe seinen Gedankenspielen widmen kann.

Sid Meier repariert den Fußball

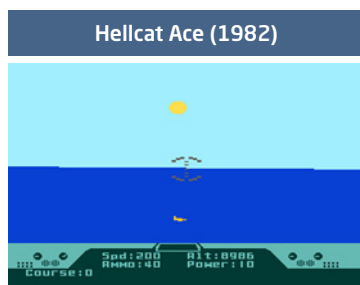
Ruhig, bescheiden, familiär – das ist also einer der Führungsköpfe dieser Industrie? Ja und nein. Sid ist Kopf, aber kein Anführer. »Ich will mich nicht um Geschäftliches, um Verwaltung kümmern«, sagt er. Firaxis wird daher nicht von ihm selbst geleitet, sondern von Steve Martin, der in den Neunzigern bei Microprose das Rechnungswesen lenkte. Ah, Microprose, der Name klingt bis heute, zu Sids legendärem Studio kommen wir gleich. Vorerst verharren wir bei Firaxis, bei dem Sid heute fungiert als ... ja, als was eigentlich? Bei fast allen Großprojekten hält er sich im Hintergrund, schon beim Firaxis-Meilenstein Alpha Centauri führt sein alter Weggefährte Brian Reynolds Regie, für den aktuellen Civ-Ableger Beyond Earth zeichnen die Nachwuchsdesigner David McDougall und Will Miller verantwortlich. Laut Sid will Firaxis so sicherstellen, dass alte Serien frisch bleiben. »Die Grundlage von Civ ist ja immer gleich. Da hilft es, wenn man neue Leute mit neuen Ideen reinbringt.«

Mag sein, der wahre Grund für Sids Zurückhaltung ist aber – Langeweile! Schon 1995, noch bei Microprose, reicht er die Design-Hoheit über Civ 2 an Brian Reynolds weiter, weil er keine Lust mehr darauf hat. »Ich hatte schon im ersten Teil alles umgesetzt, was ich umsetzen wollte. Die Menschheitsgeschichte bleibt die Menschheitsgeschichte. Ich wollte etwas anderes machen.« Sid sucht Herausforderungen, das war damals so, das ist bis heute so. Bei Firaxis feilt er an Konzepten, an neuen Ideen. »Manche davon werden umgesetzt, andere nicht«, sagt er. »Aber ich probiere immer etwas Neues aus und mache etwas Spaßiges, selbst wenn es sich vielleicht nicht vermarkten lässt.«

Neu und spaßig sind für Sid vor allem alternative Plattformen. Weil er den PC auswendiger kennt als der Papst die Bibel, wandelt er vermehrt abseits ausgetretener Windows-Pfade und erfreut sich neuer Herausforderungen. Das Konsolen-Spinoff Civilization: Revolution betreut er deshalb ebenso als Chefdesigner wie die Facebook-Variante Civilization World, zuletzt entwirft er das Doppeldecker-Taktikspiel Sid Meier's Ace Patrol für iOS. An seinen früheren Ruhm kann er so aber nicht anknüpfen, Civilization: Revolution gilt unter Serienveteranen als seicht; Civilization World läuft nach 20 Monaten Entwicklungszeit nicht einmal zwei Jahre lang und stirbt den Servertod, als die Social-Games-Blase platzt und Entwickler merken, dass doch nicht jeder Farmville-Klon lastwagenweise Geld einfährt. Auch Sids letzte PC-Projekte entwickeln nicht den Tiefgang, den man von ihm erwartet, etwa 2006 die müde Modelleisenbahn-Simulation Sid Meier's Railroads!. Sid ficht das nicht



»Ich könnte mir keinen besseren Job vorstellen«



Wenn man eine gute Technologie hat, dann melkt man sie auch: Kurz nach Spitfire Ace veröffentlicht Microprose diesen Quasi-Nachfolger.



Moment, hier wird ja gar nicht geschossen! Nach zwei Kampfspiele entwirft Sid einen zivilen Flugsimulator, in dem man Post liefert.



Sid Meiers erstes Strategiespiel ist zugleich einer der ersten (pausierbaren) Echtzeittitel und behandelt den Dritten Weltkrieg.



Sids nächste Flugsimulation gilt als erster Genrevtertreter mit 3D-Jets. Das Flugmodell ist eher unrealistisch, aber das stört damals kaum.



»Wieso macht es einen Unterschied, ob die Siegchance 2 zu 1 oder 20 zu 10 beträgt?«



In seinem kreativ-chaotischen Büro plaudert Sid Meier mit Michael Graf.

schied, ob die Siegchance 2 zu 1 oder 20 zu 10 beträgt? Das ist rechnerisch dasselbe!«, aber das genügt schon, um zu zeigen, wie er tickt: Sid ist ein Mensch der Zahlen, der Logik, der Regeln. Damit beschäftigt er sich am liebsten, das ist für ihn das Spannende an seinem Job. Er ist der Regelmacher.

Sid ist Kopf, aber kein Anführer

Sids akademischer Ansatz kommt nicht von ungefähr, Ende der Siebziger studiert der gebürtige Kanadier Informatik, zu einer Zeit also, als Heimcomputer ähnlich weit verbreitet sind wie Privatjets. Schon damals interessiert er sich für Spiele: Als er den Uni-Großrechner, ein geradezu steinzeitliches Lochkarten-Monstrum, dazu missbraucht, eine Tic-Tac-Toe-Variante zu basteln, fliegt er beinahe von der Schule. Doch Sid kriegt die Kurve und den Abschluss, Anfang der Achtzi-

an, er macht weiter, was ihm Spaß macht: »Ich liebe es, zu programmieren, zu experimentieren.« Könnte er sich denn nach nun 32 Jahren im Spielegeschäft gar nicht vorstellen, mal die Branche zu wechseln, etwa wie Chris Roberts zum Film? »Nein, ich kann mir keinen besseren Beruf vorstellen. Ich bin Spieler und Spieledesigner.« Und auch bei den Spielen selbst hat Sid seine Prinzipien, er würde niemals Free2Play-Titel entwickeln, die Spieler frustrieren, um sie zum Geldausgeben zu zwingen: »Es gibt gute Arten von Free2Play-Spielen. Aber wenn es nur darum geht, Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen, dann schwimmt die Grenze zwischen Designer und Geschäftsmann. Dafür bin ich nicht zu haben.« Und

noch etwas kommt für ihn nicht infrage: »Shooter sind mir zu brutal.« Sid ist ein Mann der leisen Töne.

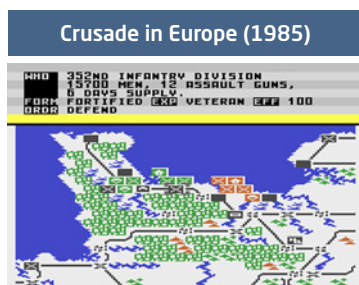
Wer wissen möchte, welche Aspekte des Spielermachens Sid am meisten begeistern, der muss den Vortrag anschauen, den der Designer anno 2010 auf der Games Developers Conference gehalten hat. Unter dem Titel »Die Psychologie des Spieldesigns: Alles, was ihr wisst, ist falsch« referiert Sid über die Hinterstübchen der Spieler. Spannende Sache, doch Sid ist kein begnadeter Redner, er reißt nicht mit, wirkt eher wie ein vergeistigter Professor. Nur an einer Stelle blüht er auf: als es um Zahlen geht, genauer gesagt um Siegchancen in einem Strategiespiel. »Wenn das Spiel vor dem Kampf berechnet, dass die Wahrscheinlichkeit für einen Sieg 3 zu 1 beträgt, dann heißt das rein rechnerisch, dass man einen von vier Kämpfen verliert«, doziert Sid. »Doch wenn die Spieler tatsächlich verlieren, ärgern sie sich. Wenn sie hingegen bei einer umgekehrten Siegchance von 1 zu 3 gewinnen, wundern sie sich nicht, sondern denken, sie hätten es verdient.« Eine solche Denkweise ist Sid fremd: »Ich bin Mathematiker und betrachte mich als logisch denkende Person. Aber das hat nichts mit Mathematik zu tun, da muss Psychologie dahinterstecken.« Sid treibt dieses Problem noch weiter (»Wieso macht es für viele Spieler einen Unter-



Als Ex-Pilot zeigt sich Sids Microprose-Mitstreiter John »Wild Bill« Stealey gerne in Fliegerkluft, auch 1998 bei seinem Besuch in der GameStar-Redaktion.



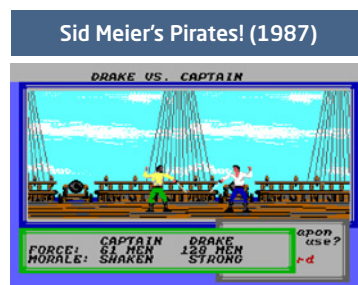
In seine erste U-Boot-Simulation baut Sid auf Anraten seines Kollegen Bill Stealey ein Deckgeschütz ein, das überaus beliebt wird.



An diesem Zweiter-Weltkriegs-Wargame wirkt Sid als Co-Designer mit, es ist das erste einer Serie von fünf historisch korrekten Kriegsspielen.



Weil seine erste komplett dreidimensionale (Hubschrauber-)Simulation zu viel Leistung frisst, lernt Sid 3D-Mathe zur Optimierung.



Das legendäre Piratenabenteuer trägt als erstes Spiel Sids Namen im Titel, um das Interesse von Simulationsfans zu wecken. Klappt!



Sowohl Civilization 2 als auch Alpha Centauri (Mitte) stammen eigentlich von Sid Meiers altem Weggefährten Brian Reynolds.

ger arbeitet er als Programmierer beim Mikrochip-Hersteller General Instrument, auch nach Feierabend hockt er am Rechner und entwirft Arcade-Spielchen. Bei einer Konferenz in Las Vegas erzählt er das einem Kollegen: John Wilburn »Wild Bill« Stealey ist Geschäftsmann, Ex-Kampfpilot und das genaue Gegenteil von Sid: gesellig, ruppig, laut. »Er sagte zu mir, wenn du ein Spiel machst, kann ich es verkaufen!«, erinnert sich Sid. Was Stealey bei dieser ersten Begegnung beeindruckt, umreißt der Ex-Flieger Jahre später gegenüber dem US-Blog Kotaku: In einem Hotelkeller stolpern er und Sid über Arcade-Automaten und duellieren sich, Sid gewinnt jedes einzelne Mal. Doch dann entdeckt Stealey Ataris Doppeldecker-Simulator Red Baron, es geht um die Ehre: Zumindest da müsse er als Ex-Pilot doch unschlagbar sein! Stealey schwingt sich an den Joystick und erkämpft 75.000 Punkte, das reicht auf Anhieb für Platz drei der Highscore-Liste. Dann ist Sid dran – und erzielt 150.000 Punkte. »Wie hast du das angestellt?«, fragt Stealey verdattert. »Na ja«, sagt Sid, »während du gespielt hast, habe ich die Algorithmen auswendig gelernt.« Wir notieren uns, niemals Poker gegen den Mann zu spielen.

So avanciert der Hotelkeller zum Geburtsort eines Dream-Teams, 1982 gründen der Spiele-Professor und der Luftwaffen-Schreihals ihr eigenes Studio: Microprose. Anfangs arbeiten die beiden tagsüber noch in ihren alten Jobs, irgendwann konzentrieren sie sich dann ganz auf Spiele. »Wir befürchteten damals, dass wir zu spät dran seien«, sagt Sid, »es gab schon so viele Spielefirmen.« Doch Microprose sticht aus der Ursuppe heraus, Sid und Stealey bilden eines der seltsamsten

Paare der an seltsamen Gestalten nicht unbedingt armen Spielebranche der Achtziger: Während Sid friedlich vor sich hin programmiert, macht »Wild Bill« seinem Namen alle Ehre und rührt unermüdlich die Werbetrommel, posiert in Pilotenkluft neben Kampfflugzeugen und poltert über Spielemessen. »Unser grundverschiedenes Naturell war

Zwischen Mathe und Psychologie

das Geheimnis unseres Erfolges«, sagt Sid. »Bill kümmerte sich um das Geschäft, ich entwickelte Spiele.« Schon damals sucht der Designer nach Herausforderungen, wälzt Programmcode, vergräbt sich in Formeln. Beim Microprose-Frühwerk Spitfire Ace, dank Stealeys Einfluss natürlich eine Flugsimulation, grübelt Sid, wie sich auf dem Atari 800 der 2D-Horizont nach links und rechts kippen lässt, um Schräglagen zu simulieren. »Wir haben es geschafft, indem wir tricksten und Assembler-Code direkt in die Eingeweide des Rechners stopften«, erzählt Sid. »Es war schließlich eine Pionierzeit, wir mussten mit beschränkter Hardware auskommen und kreative Lösungen aushecken. Dabei habe ich zum ersten Mal gemerkt, wie sehr Programmierung und Spieldesign zusammenhängen: Wenn man spielerische Probleme lösen will, sollte man auch die Mathematik verstehen, die dahintersteckt.« Da spricht er wieder, der Wissenschaftler.

Auch bei späteren Spielen ringt Sid mit technischen Problemen – und löst sie. Sein F-15 Strike Eagle gilt 1984 als erste Flugsim-

mulation mit in 3D modellierten Jets. Ein Jahr später entwirft Sid für das U-Bootspiel Silent Service ausgefeilte Grafikformeln, die stufenlose Zooms von der ganzen Pazifikkarte hinab auf ein einzelnes U-Boot erlauben, indem sie die Karte nach dem Fraktal-Prinzip fortlaufend neu generieren. Klingt kompliziert? Oh ja, wir sind schon nach »U-Boot« ausgestiegen. Doch Sid sammelt in dieser Zeit wertvolle Erfahrungen, die seine späteren Designmaximen prägen: »Wir haben damals auch gelernt, dass die Vorstellungskraft der Spieler ein sehr hilfreiches Werkzeug sein kann. Selbst ein kleiner roter Punkt auf dem Radar wird in ihrem Kopf zum sowjetischen Kampfjet.« Das zeichnet Sids Spiele bis heute aus, wenn in Civ 5 kleine Männchen aufeinander einschlagen, toben vor unserem geistigen Auge ja auch wilde Schlachten. »Man muss nicht alles detailliert darstellen«, sagt Sid. »Ich überlasse es einfach der Fantasie.«



Der XCOM-Chefentwickler Jake Solomon herzt Sid Meier und seine Frau Susan.

F-19 Stealth Fighter (1987)



Die Flugsimulation war laut Sid vor allem so beliebt, weil »unsere F-19 viel cooler war als später die realen, langweiligen Tarnkappenflieger«.

Red Storm Rising (1988)



Bei seinem ersten Lizenzspiel (einer U-Bootsimulation) arbeitet Sid für Tom Clancy: »Tom war sehr zugänglich und ließ uns Freiraum.«

F-15 Strike Eagle 2 (1989)



Die Fortsetzung erntet zwar Kritik für ihre weiterhin recht anspruchslose Flugsimulation, ist aber gerade deshalb ideal für Gelegenheitsflieger.

Sid Meier's Covert Action (1989)



Der Genremix des Agentensimulators läuft unrund, actionreiche Einbrüche und übergreifender Strategiemodus stehen sich oft im Weg.

Bill Stealey lässt derweil Sids Fantasie freien Lauf: »Ich habe ihm nicht gesagt, wie er seinen Job zu machen hat. Er hat mir nicht gesagt, wie ich meinen Job zu machen habe«, erzählt Sid. »Außer beim Deckgeschütz.« Eine frühe Version von Silent Service hält Stealey für langweilig. Er will nicht bloß unter Wasser herumfahren und Torpedos verschießen, sondern auch auftauchen und Schiffe mit dem Deckgeschütz versenken! »Ich fand das unhistorisch, baute es aber ein. Dann präsentierte Bill das Spiel einer Handelskette, deren Vertreter gelangweilt zuschauten – bis er auftauchte und mit dem Deckgeschütz rumballerte. Dann jubelten sie und wollten das Spiel unbedingt haben. Das muss ich mir bis heute anhören!« Noch etwas anderes verdankt Sid seinem Mitstreiter: dass der Name »Sid Meier« zur Marke wird. Schon bei der US-Fassung von Silent Service lässt Stealey die Unterschrift des Designers auf die Packung drucken, der britische Publisher US Gold geht noch einen Schritt weiter und ergänzt die Schachtel um eine »Botschaft des Designers«, in der Sid die Idee hinter dem Spiel umreißt. Denn die noch junge Industrie entdeckt ihre Stars, mit beliebten Entwicklern, so das Credo, könne man prima werben und mehr Spiele verkaufen. Deshalb lässt sich der Ultima-Erfinder Richard Garriott in einer Ritterrüstung ablichten, deshalb stellt Microprose Sid Meier mehr und mehr in den Vordergrund.

Sids endgültiger Vermarktungsdurchbruch gelingt schließlich 1987 mit Pirates!. Mitte der Achtziger hat Sid allmählich genug davon, Flugzeuge und Schiffe zu simulieren, er sucht eine neue Herausforderung: ein Piratenspiel. Woher die Idee kommt, ist umstritten, Stealey sagt, der Schauspieler Robin Williams habe sie ihm auf einer Veranstaltung zugehört, Sid meint, die Idee stamme von einem Kollegen. So oder so ist Pirates! ein untypisches Microprose-Spiel. »Bill fragte mich damals, hey, was wird unser nächstes Flugzeugspiel?«, erzählt Sid. »Und ich sagte, na ja, ich mache keines.« Stattdessen zerbricht er sich den Kopf über Freibeuter: »Ich wollte

alle Aspekte des Piratenlebens abbilden, aber kein lahmes Text-Adventure machen, sondern etwas mit Action.« Das Ergebnis ist ein Mix aus unterschiedlichen Ebenen: frei besegelbare Karibik, Handel, Seeschlachten, Fechtduelle. Heute wird Pirates! für diese Vielfalt und seine mechanische Eleganz verehrt, damals jedoch ist Stealey skeptisch – und beschließt, Sids Namen in den Titel aufzunehmen, das Spiel heißt nicht Pirates!, sondern Sid Meier's Pirates!. »Bill glaubte, dass die Spieler von Microprose Simulationen erwarteten und ein Piratenspiel ignorieren würden«, sagt Sid Meier. »Also wollte er ihr Interesse wecken, in dem er möglichst deutlich damit warb, dass Pirates! vom Erfinder von F-15 Strike Eagle stammt.«

Es funktioniert, Pirates! verkauft sich prima. Stealey und Sid beschließen, Sids Namenszug fortan auf alle »neuartigen« Spiele – also alle Nicht-Simulationen – zu drucken, an denen Sid mitwirkt. Denn nach dem Erfolg von Pirates! will Microprose expandieren und frische Genres besetzen, das Team wächst. Der Name Sid Meier soll als Leuchtturm aus dem erweiterten Portfolio blinken, als Fanal für

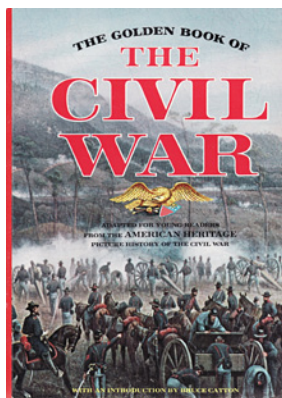
originelles und durchdachtes Spieldesign. Das geht aber erst mal schief, das Spionage-Abenteuer Sid Meier's Covert Action verschmilzt 1990 zwar nach Pirates!-Manier Action- und Strategiespiel, ist jedoch nicht zu Ende gedacht. Sid gesteht: »Der Fehler war, dass die beiden Spielebenen miteinander wetteiferten. Im Action-Modus brach man in Gebäude ein und suchte nach Beweisen, mit denen man im Story-Teil ein Geheimnis aufdecken sollte. Beides machte für sich gesehen Spaß, doch die Spielebenen behinderten sich gegenseitig: Man wollte das Geheimnis lösen, wurde

von einer Actionsequenz unterbrochen, brach ein, verließ das Gebäude wieder – und hatte ganz vergessen, was das gesuchte Geheimnis war.« Daraus leitet Sid seine »Covert Action-Regel« ab: Nicht jede gute Idee, die für sich gesehen Spaß macht, bereichert ein Spiel auch als Ganzes. Deshalb hat zum Beispiel Civilization bis heute keine Taktikschlachten auf separaten Karten.

Bei Sids anderem Projekt klappt's besser: Ebenfalls im Jahr 1990, als der Spieletitel »Tycoon« noch kein Schimpfwort ist, veröffentlicht Sid das bahnbrechende Railroad Tycoon, in dem man eine Eisenbahngesellschaft leitet. »Mir gefiel die Idee, dass man mit einem kleinen Bahnhof beginnt, dann Gleise verlegt und immer weiter wächst«, erzählt Sid. Für Züge interessiert er sich, seit er als Kind seine Großeltern besucht hat, deren Haus an einer Bahnstrecke lag. Der kleine Sid ist begeistert davon, wie regelmäßig die Züge vorbei rauschen, will so oft wie möglich den Bahnhof besuchen. Zugleich spielt er mit Holzzügen, Spielzeugsoldaten, Bauklötzen, schon als Kind erschafft Sid ganze Welten. Railroad Tycoon ist da nur die erste logische Folge, sagt er: »Ich sah, dass es viel befriedigender ist, etwas zu erbauen, als etwas zu zerstören. Diese Erkenntnis führte zu meiner nächsten Spielidee.«

Der Doktor und der wilde Bill

Also natürlich zu Civilization. Auch für Geschichte interessiert sich Sid schon als Kind, seitdem ihm sein Vater ein Buch über den Amerikanischen Bürgerkrieg geschenkt hat. Inspiriert von SimCity entwirft er ein Spiel über die Menschheitsgeschichte – das in Echtzeit abläuft. »Ich merkte jedoch, dass man bei einem Echtzeitspiel die meiste Zeit nur zuschaute. Man musste fast nichts tun.« Also sieht sich Sid nach neuen Vorbildern um – und stößt auf Empire, ein rundenbasiertes Strategiespiel. »Ich habe Civilization in Runden unterteilt, das war der Schlüssel. Plötzlich fühlte sich der Spieler nicht mehr wie ein Beobachter, sondern wie ein Herrscher, der wichtige Entscheidungen fällen musste.« Später wird Sid hieraus seine meistzitierte Designregel ableiten: Ein gutes Spiel ist eine Abfolge interessanter Entscheidungen. Sid selbst muss bei Civilization nun entscheiden, welche geschichtlichen Infos er ins Spiel packt: »Ich las Kinderbücher, die enthalten alle wichtigen Fakten, ohne unnötig in die Tiefe zu gehen.« Daraus destillieren Meier und sein Mitstreiter, der spätere Age of Empires-Macher Bruce Shelley, die Zivilisationen, Kampfeinheiten, Weltwunder. Der Rest ist Geschichte, anno 1991 erobert Civilization die Spielerherzen im Sturm, es bleibt



Als Kind bekommt Sid dieses Bürgerkriegsbuch geschenkt. Es weckt sein Interesse an Geschichte.

Sid Meier's Railroad Tycoon (1990)



Für sein motivierendes Eisenbahn-Aufbauspiel baut Sid im Büro eine Modellstrecke auf: »Ich glaube, die wurde niemals wirklich fliege.«

Sid Meier's Civilization (1991)



Muss man dazu noch etwas sagen? Sids Meisterwerk prägt seinen Namen, ist aber auch das einzige PC-Civilization, das er selbst entwirft.

Sid Meier's Colonization (1994)



Das grandiose »Kolonialreich-Civilization« trägt Sids Namen, aber nicht seine alleinige Handschrift, Regie führt hier Brian Reynolds.

Sid Meier's Gettysburg! (1997)



Schon als Kind interessiert sich Sid für den US-Bürgerkrieg, bei Firaxis darf er ihn endlich als (solides) Echtzeit-Strategiespiel umsetzen.



Firaxis beschäftigt heute rund 120 Mitarbeiter, doch Sid Meier hat sich seine Kreativnische bewahrt.

als DAS Sid-Meier-Spiel im Spielergedächtnis haften. Sid hat den Designer-Olymp erreicht – als Gott der Rundenstrategie.

Damit wandelt sich auch die Marke Sid Meier. Während sein Name anfangs generell für originelles Design stehen sollte, beschränkt er sich nach Civilization auf (Runden-)Strategie. Noch dazu tragen ihn immer mehr Spiele, die Sid nicht selbst entwickelt. Fürs Kolonial-Strategiespiel Sid Meier's Colonization zeichnet ebenso Brian Reynolds verantwortlich wie später für Sid Meier's Civilization 2 und Sid Meier's Alpha Centauri. Findet es Sid nicht unfair, den Werken anderer Entwickler seinen Stempel aufzudrücken? »Wir verwenden meinen Namen ja nur für Spiele, die ich selbst entworfen habe, oder für Fortsetzungen meiner Spiele«, verteidigt sich Sid. Zugegeben, Colonization und Alpha Centauri beruhen auf dem Civilization-Konzept, ihre Neuerungen stammen aber maßgeblich von Reynolds. Der Name Sid Meier ist vielmehr

Der Gott der Rundenstrategie

zur Werbemarke geworden, vergleichbar mit Steven Spielberg. Oder hatten Sie etwa geglaubt, dass der Hollywood-Altmeister bei, sagen wir, der Mystery-Miniserie Taken selbst im Regiestuhl saß? Nix da, er war nur Produzent, dennoch heißt die Serie offiziell »Steven Spielberg Presents Taken«. So geht eben Marketing. Als wir Sid fragen, wofür die Marke Sid Meier heute stehe, drückt er herum: »Naja, sie steht für Spiele, die den Spieler ernst nehmen, in denen das Gameplay an erster Stelle steht, und in denen man etwas lernt, zum Beispiel über Eisenbahnen oder

Geschichte.« Abgesehen vom Lerneffekt könnte dieser Spruch aus jeder x-beliebigen PR-Abteilung stammen, wir glauben Sid aber zumindest, dass er's ehrlich meint: Gutes Spieldesign ist ihm tatsächlich wichtig. Und das aus gutem Grund, er will ja seine Marke nicht ruinieren, auch jetzt nicht bei Firaxis.

Bevor die Marke und der Mensch Sid Meier zu Firaxis wechseln, gerät jedoch erst mal Microprose ins Trudeln. Trotz Sids Erfolge verschuldet man sich mit einem katastrophalen Ausflug ins Spielautomaten-Geschäft so sehr, dass Stealey das Studio 1993 an den Rivalen Spectrum Holobyte verkaufen muss. Im Folgejahr verlässt Sids langjähriger Weggefährte das Unternehmen. Sid bleibt noch bis 1996, viel Spaß macht ihm die Arbeit aber nicht mehr: »Wir spielten irgendwie die zweite Geige. Ich meine, wir hatten F-15 Strike Eagle, und Spectrum Holobyte hatte Falcon, die große Simulationsserie. Daran sollten wir dann weiterarbeiten. Denn Spectrum Holobyte war an der Börse, es ging plötzlich nur noch um Fortsetzungen, um Bilanzen und Quartalsberichte. Wir sprachen immer häufiger von der guten, alten Zeit der kleinen Teams und gemeinsamen Mittagessen, als noch das Spiel im Vordergrund stand und nicht das Geschäft. Heute arbeiten Indie-Teams wieder so familiär, das finde ich klasse. Damals war das komplett verlorengegangen.« Sid will keine Fortsetzungen entwickeln, um Aktionäre zu beglücken, ihm graut vor anonymen Spielfabriken. Als dann 1996 auch noch eine heftige Entlassungswelle durch Microprose rollt, beschließt er gemeinsam mit Brian Reynolds und dem Civilization-Komponisten Jeffery Briggs, ein eigenes Studio zu gründen: Firaxis. Nun haben es frischgebackene Studios ja nicht immer



»Es ist befriedigender, etwas zu erbauen, als etwas zu zerstören«

leicht, doch die namhaften Designer arbeiten hart daran, wieder das tun zu dürfen, was sie am liebsten tun: in Ruhe Spiele entwickeln. Während etwa zwischen Microprose und Activision ein hitziger Rechtsstreit um die Marke Civilization tobt, lehnt sich Sid zurück und widmet sich stattdessen dem Amerikanischen Bürgerkrieg – wir erinnern uns an das Buchgeschenk seines Vaters –, folgerichtig sind die ersten Firaxis-Werke die Bürgerkriegs-Titel Sid Meier's Gettysburg! und Sid Meier's Antietam!, zugleich Sids erste Echtzeit-Strategiespiele seit frühen Microprose-Tagen.

Heute ist Firaxis längst an 2k Games verkauft, Briggs und Reynolds sind weg. Nur Sid ist noch da – warum sollte er auch gehen? In seinem Labor forscht er fröhlich an neuen Ideen, das Tagesgeschäft überlässt er anderen, wie es sich für Wissenschaftler gehört. Stephen Hawking schraubt ja auch keine Teleskope. Auch Sids Büro sieht, nun, kreativ aus: Der Schreibtisch ertrinkt in Zetteln und

Sid Meier's Alpha Centauri (1999)



Der Firaxis-Meilenstein verpflanzt das Civilization-Prinzip auf einen anderen Planeten, den Designhut hat abermals Brian Reynolds auf.

Sid Meier's SimGolf (2002)



Weil sein angedachter Dinosauriertitel einfach nicht funktioniert, baselt der frustrierte Sid dieses (unter-schätzte) Golfplatz-Aufbauspiel.

Sid Meier's Pirates! (2004)



Am aufpolierten und gelungenen Piratenspiel-Remake beteiligt sich Sid wieder als Chefdesigner und programmiert sogar selbst mit.

Sid Meier's Railroads (2006)



Sids Fans erwarten ein neues Railroad Tycoon, bekommen aber ein seichtes und wenig herausforderndes Modelleisenbahn-Aufbauspiel.



Mit Civilization: Revolution und Civilization World stößt Sid auf neue Plattformen vor.

Kaffeebechern, im Regal türmen sich Lexika und Plastikdinosaurier, in einer Zimmerecke grinst ein mannsgroßer grüner Plüschaffe, in den anderen stapeln sich Kartons. Hinter Sids Stuhl steht ein Keyboard; um zu klimpern, muss er sich einfach vom PC wegrehen, das Notenbuch zu Elton Johns Album »Goodbye Yellow Brick Road« liegt bereit. Wir fühlen uns wie in einem Kinderzimmer, es fällt leicht, sich vorzustellen, wie Sid hier in anderen Welten versinkt – und auch mal 20 Monate lang an einem letztlich erfolglosen Facebook-Spiel arbeitet, egal, Hauptsache, es macht Spaß. Dafür braucht's jedoch auch ein finanzielles Fundament, schließlich muss Firaxis derweil Gehälter und Rechnungen bezahlen. »Wir haben zum Glück solide Marken wie Civilization und XCOM, die mir erlauben, weiter kreativ zu arbeiten«, sagt Sid. Umgekehrt profitiert das Studio vom Namen der lebenden Legende, Sid Meier ist das Maskottchen von Firaxis, selbst wenn er mit den großen Serien wenig zu tun hat.

Wohlgemerkt »wenig«, nicht »gar nichts«, die Kollegen fragen ihn regelmäßig um Rat, mindestens einmal pro Woche setzt sich Sid

Sid kämpft mit den Dinos

mit den Teamleitern zusammen. Als etwa der XCOM-Chef Jake Solomon verzweifelt, weil sein Prototyp keinen Spaß macht, rät ihm Sid, einfach weiter daran zu schrauben, bis es klappt. Das klingt banal, spiegelt aber Sids Philosophie wider: Wenn ein Spiel keinen Spaß macht, dann muss man es spielen, spielen, spielen. Diesen Test-Tretmühle nennt Sid »den Spaß finden«, doch das alleine reicht nicht: »Bei Problemen muss man dras-

tisch eingreifen.« Sids Grundregel lautet dabei: »Verdopple es oder halbiere es.« Falls ein System partout hakt, sagt er, dann bringe es nichts, im Promillebereich an Werten rumzudoktern: »Bei Colonization haben wir damals eine Woche vor Release den Einzugsradius der Städte von zwei Feldern auf eines halbiert. Das war irre, aber es hat danach mehr Spaß gemacht.« Bei Fortsetzungen gilt laut Sid überdies die »33/33/33-Regel«, ein guter Nachfolger enthalte 33 Prozent Neues, 33 Prozent unverändertes Altes und 33 Prozent Altes, das verbessert wurde. Okay, beim nächsten Civ werden wir nachrechnen – und drücken beim fehlenden Prozentpunkt mal ein Auge zu, Sid hat's ja nicht so mit Zahlen, haha. Jedenfalls scheint er tatsächlich für jeden Aspekt der Spieleentwicklung eine Regel parat zu haben. Er ist eben der Regelmacher.

Manchmal aber weiß selbst Sid nicht weiter, für die größte Niederlage seiner Karriere macht er die Dinosaurier verantwortlich: »Ich fand Dinos schon immer faszinierend, also schlug ich unserem damaligen Publisher Electronic Arts vor, ein Spiel mit ihnen zu entwickeln. Und sie sagten, klar, mach ruhig. Also habe ich ungefähr ein Jahr lang herumprobiert, habe es mit einem Echtzeit-Strategiespiel versucht, mit einem Runden-titel, mit einem Kartenspiel à la Magic: The Gathering. Keines davon hat die Coolness von Dinosauriern rübergebracht.« An einem Freitagabend des Jahres 2001 fährt Sid schließlich frustriert nach Hause und kehrt am folgenden Montagmorgen mit einem Spiele-Prototypen ins Büro zurück. Seine Marketing-Chefin Kelley Gilmore erinnert sich: »Wir dachten, er hätte das Dino-Spiel endlich hingekriegt, doch dann kommt er damit an!« Denn der Prototyp hat gar nichts mit Dinosauriern zu tun, sondern entpuppt sich als – Golfplatz-Aufbauspiel! Ohne das



»Ich mache immer irgendwas Spaßiges«

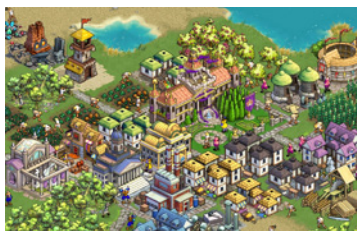
Wissen der Kollegen hat Sid heimlich daran gearbeitet. »Weil ich bei den Dinos nicht weiterkam, musste ich etwas anderes machen«, sagt er: »etwas, was ich kann, ein Aufbauspiel. Da hatte ich die Golfplatz-Idee, und EA sagte, na gut, mach eben das.« Mitte 2002 kommt das durchaus unterhaltsame Sid Meier's SimGolf in die Läden. Aber was ist mit den Dinosauriern? »Ich würde immer noch gerne ein Spiel mit ihnen machen«, schwärmt Sid. »Aber nur, wenn es ihre ganze Vielfalt widerspiegelt, es gab ja Dinosaurier an Land, im Meer und in der Luft. Ich weiß nicht, wie ich das unter einen Hut bringen soll.« Da muss sich der Spiele-Professor wohl nochmal in seinem Labor verkriechen, die Zeit dazu hat er ja. Und falls er vorher etwas anderes machen möchte – nun, wie wär's denn mit einem rundenbasierten Fußballspiel? »Rundenbasiert? Hm, ja, könnte funktionieren«, murmelt Sid, vermutlich denkt er schon über die Spielregeln nach. Uns soll's recht sein. So lange der verdammte Torwart im Tor bleibt. GR

Sid Meier's Civilization: Revolution (2008)



Der Konsolenabteiler ist das erste Civilization, an dem Sid wieder als Chefdesigner schraubt. Unter Serienkennern gilt es aber als leicht.

Civilization World (2011)



20 Monate Entwicklungszeit investiert Sid ins Facebook-Spiel, das jedoch eher an ein erweitertes Farmville erinnert als an ein echtes Civ.

XCOM: Enemy Unknown (2012)



An Firaxis' sehr gutem Ufo-Remake wirkt Sid ebenfalls nur in beratender Funktion mit, die Credits listen ihn als »Creative Director« auf.

Sid Meier's Ace Patrol (2013)



Das Doppeldecker-Rundentaktikspiel für iOS ist Sids neuestes »eigenes« Spiel. Welche Plattform fordert ihn wohl als nächste heraus?

Geschenkt bis Ende August: Two Worlds 2 bei GameStar Plus

Im August gibt's bei GameStar Plus das riesige Two Worlds 2 zum Gratis-Download von unserem Partner Gamesrocket.de, dem deutschen Spiele-Shop mit den besten Deals.

**GAMES
ROCKET**

Spiele digital kaufen, ohne DRM
oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen
mit Käuferschutz.



EINFACH MEHR BEKOMMEN MIT DEM PLUS FÜR GAMESTAR.DE
SCHON AB KLEINEN 1,99 € IM MONAT



10 Prozent sparen bei Gamesrocket.de

Als Teil von GameStar Plus sparen Sie beim Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket.de starke 10 Prozent auf den ohnehin bereits reduzierten Preis.



Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und in der GameStar-App surfen Sie mit GameStar Plus fair ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbespots vor Videos.



Heftarchiv für Abonnenten extra günstig

Abonnenten bekommen für nur 99 Cent statt 1,99 Euro Aufpreis pro Monat kompletten Zugriff auf unser Heft- und DVD-Videoarchiv und sparen so bis zu 57%.

Jetzt GameStar Plus entdecken:

www.gamestar.de/plus

Hall of Fame

Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Ein vom Glauben abgefallener Ex-Jedi und ein bis heute ungeschlagenes Spielgefühl baden 2002 das aus, was Jar Jar Binks versemmt hat. Plötzlich fühlen sich zig Tausende von Star Wars-Fans wieder stark in der Macht - so wie ich. Von Dimitry Halley



Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

»Das ist ganz nett, ein bisschen so wie die Filme.« Worte eines Freundes, während er mir Jedi Knight 2:

Jedi Outcast auf seinem Rechner demonstrierte. Es war ein regnerischer Herbsttag im Jahr 2002, wir waren knapp 13 Jahre jung, just an der Schwelle zu einer Phase, in der man anfängt, erwachsen zu tun und kindliche Begeisterung gegen aufgesetzte Coolness eintauscht. Deshalb blieb ich ganz lässig: »Ja, sieht nett aus. Leih's mir mal aus. Für einen Abend oder so taugt's mir sicher.« Plötzlich fiel mir erstaunlich rasch ein Grund ein, warum ich dringend früher nach Hause musste – und spätestens nachdem die eigene Zimmertür zufiel, machte ich einen Kniefall vor diesem Spiel, das das Kind in mir wie einen liebestrunkenen Wookiee tanzen ließ. Denn Jedi Outcast war und ist ein wahre-

wordener Star Wars-Traum, der mich vom ersten Augenblick an fesselte. Da ist's kein Wunder, dass aus einem Abend mittlerweile zwölf Jahre geworden sind, denn ich habe das Spiel nie zurückgegeben. Schlechtes Gewissen? Vielleicht ein bisschen. Aber ich bin mir sicher, mein Kumpel würde mir diesen Schritt auf die dunkle Seite der Macht verzeihen, wenn er wüsste, wie viel Zeit ich seither in Jedi Knight 2 versenkt habe.

Dabei konnte ich mit einer gewissen emotionalen Distanz sogar verstehen, warum Jedi Outcast zumindest am Anfang nicht jeden Spieler hinter dem Ofen hervorlockte. Held Kyle Katarn hatte zu Beginn der Handlung nämlich den Ritterjob an den Nagel gehängt, seine Machtkräfte vergessen und verdingte sich stattdessen mit seiner hübschen Kollegin Jan Ors als Söldner. Lässiges Lichtschwertgefühlt? Fehlalarm! Stattdessen erschienen die ersten paar Abschnitte mehr wie ein Routine-Auftrag aus einem Routine-Shooter – mit Blasterpistole und Thermalgranaten zog ich aus der Ego-Perspektive gegen allerhand Feinde los. Ähnliches konnte ich auch als 13jähriger schon zur Genüge. Umso erstaunlicher, dass trotzdem für mindestens einen Monat meine Tasche nach Schulschluss samt ungemachten Hausauf-

gaben in die Ecke flog, damit ich mich hinter's Blastergewehr klemmen konnte.

Denn es war eben nicht irgendein Shooter mit irgendwelchen Gegnern. Es war Star Wars! Und ich kämpfte gegen Sturmtruppen und imperiale Droiden, die gleichen Droiden, gegen die Han Solo und Luke Skywalker in der Schlacht um Hoth angetreten sind. Da gab es keine emotionale Distanz. Und ich wollte sie auch nicht. Denn Star Wars war für mich vor allem Gefühlsnähe, die Magie einer fremden Galaxie – das, und

Laserschwerte. Von beidem hatte Jedi Knight 2 mehr, als ich je zuvor erlebt hatte.

Klar, auch in anderen Star Wars-Spielen gab's die Film-

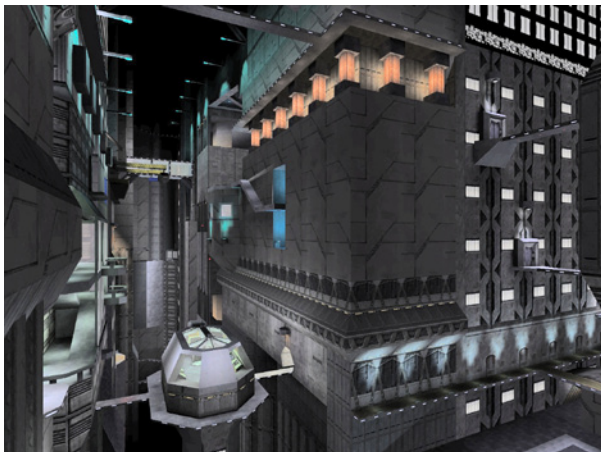
magie, dort war ich Pilot, Strategie oder sogar Rennfahrer. Das hier war anders, hier ging's um das Alleinstellungsmerkmal von Star Wars schlechthin: die Jedi-Ritter. Kein Spiel verkörperte auf eine so brillante Weise wie Jedi Outcast das Gefühl, ein Meister der Macht zu sein, der mit dem Lichtschwert das Imperium vermöbelt.

Wie stark ein Jedi-Ritter wirklich ist, ließ mich das Spiel in einer unvergessenen Szene sogar am eigenen Leib erfahren: Nachdem mein Supersöldner Kyle Katarn sich durch Sturmtrupplerhorden gekämpft und

Jedi-Cowboy

Deswegen legendär

- ★ Jedi-Ritter sein
- ★ butterweicher und direkter Schwertkampf
- ★ spannende Star Wars-Geschichte
- ★ Kyle Katarn



In den Slums jagen wir einen Verbrecherlord an der Seite von Lando Calrissian – Fan-Service at its best.



Noch mehr Fan-Service: Zusammen mit Luke Skywalker zerlegen wir einen Sternenzerstörer.





Blasterblitze, Sturmtruppen und ein famoser Soundtrack – genau die richtigen Zutaten.



Die Schattentruppen wurden mit der Macht aufgepumpt und liefern uns filmreife Duelle.



Oberliesing Desann wird von uns quer durch die Galaxis gejagt.

sogar einen AT-ST-Läufer zu Fall gebracht hatte, stand mir plötzlich ein voll ausgebildeter abtrünniger Jedi gegenüber: Echsenmensch Desann, der Oberliesing des Spiels. Ich warf dem Kerl alles entgegen, was ich als Pistolero zu bieten hatte, blieb aber völlig chancenlos. Weil der Hüne mich mit der Macht quer durch die Arena schleuderte und jeden Schuss mit seinem Lichtschwert abfing. Was war ich frustriert, weil das Spiel die Szene wie einen echten Kampf inszenierte und ich natürlich gewinnen wollte. Gleichzeitig stand mir der Mund offen: Das will ich auch können! Und das! Und den Würgegriff! Zum Glück ging das Spiel trotz

meiner Niederlage weiter. Und mein Wunsch wurde endlich erfüllt, als mir Luke Skywalker höchstpersönlich das Ritterhandwerk beibrachte.

Und dass es sich tatsächlich wie ein Handwerk anfühlte, machte die Kämpfe für mich so spektakulär. Hier war meine Chance, der mächtigste Jedi aller Zeiten zu werden, mächtiger als Luke Skywalker, der sich ganz auf die helle Seite der Macht konzentrierte und auf all die coolen Manöver verzichtete: den Palpatine-Brutzelblitz, den Berserkern und den Darth-Vader-Würgegriff. Kyle Katarn war da weniger zimperlich und ich natürlich auch. Sturmtruppler mit unsichtbarem Griff am Kragen zu packen und in den Abgrund plumpsen zu lassen, ihnen Trugbilder in den Kopf zu zaubern, damit sie die eigenen Kollegen angreifen, oder ganz brachial das Lichtschwert zum schleudern – den Bumerang zu machen – es gab so viele Möglichkeiten. Und feindlichen Beschuss mit dem Schwert zu reflektieren, wurde einfach nie langweilig. Noch spektakulärer waren da nur die Duelle gegen andere Jedi, vor allem wegen der famosen Bedienung. Damals kannte ich Lichtschwert-Gameplay nur von der miesen Lizenz-Verwurstung von Episode 1, und da hat es sich in etwa so elegant gespielt, als würde ich mit einer Spitzhacke eine Sandburg bauen wollen. Jedi Outcast fühlte sich so viel präziser an. Ich lenkte mit der Maus exakt die Richtung

meiner Schläge, konnte in den filmreifen Duellen Saltos schlagen, deutete Finten an und vermied jeden Treffer, weil die Lichtschwertberührungen sich genauso tödlich anfühlten wie in den Filmen.

Klar, der Nachfolger Jedi Academy bot noch mehr Möglichkeiten, Doppellichtschwerter, Entscheidungsfreiheit und jede Menge Schnickschnack. Aber für mich ist Jedi Outcast ungeschlagener Favorit geblieben, weil dessen Setting viel stärker das einfiel, was die Atmosphäre von Star Wars für mich ausmachte. Ich schlich mich durch imperiale Horchposten, bezwang in der Wolkenstadt das Imperium, zerlegte einen Sternenzerstörer von innen und kämpfte am Ende Seite an Seite mit anderen Jedi in der halb zerstörten Akademie. Outcast war karger und grauer als das bunte Jedi Academy, es verhielt sich zu den übrigen Teilen wie Episode 5 zum Rest der Filmtrilogie: die (Farb-)Stimmung düsterer, ohne melancholisch zu sein, die Schauplätze exotisch, ohne sich wie ein Freizeitpark anzufühlen.

Und Kyle Katarn war einfach der coolste Held im ganzen Star Wars-Universum. Seine Nähe zur dunklen Seite machte ihn als Figur für mich greifbarer, er reagierte leidenschaftlich, hielt nichts vom blinden Befolgen der Jedi-Regeln. So piffte er auf das jahrelange Auffrischtraining und pumpte sich stattdessen mit einer illegalen Machtquelle voll. Er war Pragmatiker, mehr Cowboy als Ritter, prügelte sich mit dem Lichtschwert durch Hinterhofkneipen und nutzte auch schon mal die fiesen Tricks der dunklen Seite. Vielleicht sprach er deshalb sowohl mein kindliches als auch mein pubertäres Selbst an, schließlich geht's im Teenie-Alter vor allem um Regelverstöße.

Im Rückblick Sicht leistet Jedi Knights 2 für mich das, was die Prequel-Trilogie verbockt hat: Es denkt die Ansätze des Films weiter, gibt mir einen Protagonisten, der weit mehr mit der dunklen Seite zu kämpfen hat, als Paraheld Skywalker Junior und bei dem ich den inneren Konflikt anders als bei Skywalker Senior tatsächlich nachempfinden kann. Und habe ich schon die famosen Lichtschwertkämpfe erwähnt? **DH**



Zwischen Kyle Katarn und seiner Kollegin Jan funkt's gewaltig, bis Desann sie uns nimmt.

Jedi Knight 2 Actionspiel

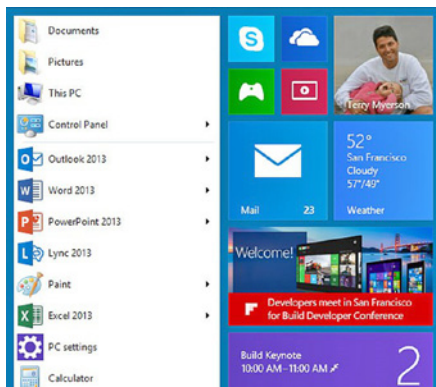
PUBLISHER	Lucasarts
ENTWICKLER	Raven Software
QUELLE	Download
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium II mit 64 MB RAM



SO LÄUFT'S Jedi Knight 2 läuft in der Regel reibungslos unter Windows 7 und 8. Wer sich das Spiel als Download besorgen will, bezahlt bei Steam 9 Euro. Die gesamte Jedi Knight-Collection gibt es für 19 Euro.

Fazit Das Jedi-Ritter-Erlebnis schlechthin, mit seiner intuitiven Bedienung bis heute ungeschlagen.

Hardware News



Das Startmenü von Windows 9 wird vermutlich eine Mischung aus der Metro-Oberfläche von Windows 8 und dem Windows-7-Startmenü.

Neues zu Windows 9

Microsoft veröffentlicht vermutlich im Herbst eine Vorschau-Version von Windows 9, zu den Neuerungen werden immer mehr Details bekannt. Dazu zählt unter anderem die Rückkehr des Startmenüs, die eigentlich schon per Update für Windows 8.1 geplant war. Im überarbeiteten Startmenü von Windows 9 werden die von der Metro-Oberfläche bekannten Kacheln vermutlich direkt integriert sein, Metro-Apps lassen sich in der neuesten Windows-Version außerdem im Fenster-Modus über den Desktop ausführen, was in 8.1 nicht möglich ist. Während Microsoft sich damit wieder Windows 7 annähert, könnte es in Form der sogenannten »virtuellen Desktops« auch eine ganz neue Funktion in das Betriebssystem schaffen, die sich bislang nur durch zusätzliche Software realisieren ließ. So können Sie nahtlos zwischen verschiedenen konfigurierten Desktop-Oberflächen wechseln, was für deutlich mehr Übersicht sorgt und sich bereits in einigen anderen Betriebssystemen bewährt hat. Ein besonders interessantes Gerücht betrifft den Preis von Windows 9: Demnach wird es möglicherweise ein kostenloses Update für Besitzer von Windows 7 geben, damit Windows 7 nicht – wie Windows XP – viel länger populär bleibt, als von Microsoft geplant. **NR**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor Phenom II X4 965
Arbeitsspeicher 4,0 GByte
Grafikkarte GeForce GTX 650 Ti

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Prozessor Core i5 3570K
Arbeitsspeicher 8,0 GByte
Grafikkarte GeForce GTX 760



High-End-PC

Prozessor Core i7 4770K
Arbeitsspeicher 16,0 GByte
Grafikkarte Radeon R9 290



! 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.

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
Watch Dogs	1920x1080, mittlere Details, Texturen Mittel	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Total War: Rome 2	1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung	1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung	1920x1080, ultra Details mit Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
GeForce 400/500	GTX 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti		GTX 570	GTX 580	GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990
GeForce 600/700	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti		GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9		R7 260X	R7 265			R7 270	R7 270X	R9 280	R9 280X	R9 290	R9 290X	R9 295 X2
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i			i3 540	i5 650	i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten 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.

Nvidia Shield Tablet

Mit dem im letzten Jahr veröffentlichten Shield Portable wollte Nvidia einen Hybriden aus Handheld, Spielekonsole und Spiele-PC schaffen. Nun fügt Nvidia der Shield-Familie noch ein Tablet und einen kabellosen Controller hinzu. Das Tablet verfügt über ein acht Zoll großes Full-HD-Display, wahlweise 16 oder 32 GByte internen Speicher (via Micro-SD-Karte erweiterbar) und beherrscht die Nvidia-Gamestream-Funktion. Neben Android- lassen sich so auch PC-Titel auf dem Gerät spielen. Dafür koppeln Sie das Shield Tablet mit einem Computer, der die Berechnung der Grafik übernimmt und das Spielerlebnis via W-LAN an das Tablet streamt. Angetrieben wird die tragbare Konsole von Nvidias Tegra-K1-Prozessor und kann damit auf eine Vierkern-CPU mit 2,3 GHz Taktfrequenz, 192 Shader-Einheiten und 2,0 GByte RAM zurückgreifen. Zeitgleich hat Nvidia auch einen kabellosen Controller vorgestellt. Der Preis für das Tablet liegt bei 300 Euro für die WiFi-Variante mit 16 GByte und 380 Euro für 32 GByte (WiFi und LTE), der optionale Controller kostet 60 Euro. **JP**



Während das Shield-Handheld offiziell nur in den USA verfügbar ist, erscheint das erste Shield Tablet von Nvidia auch hierzulande.

Die Gehäuseform der G402 Hyperion Fury erinnert an den Klassiker Logitech MX518, das Design ist allerdings deutlich futuristischer.



Logitech G402 Hyperion Fury

Mit der Logitech G402 Hyperion Fury will der Peripheriehersteller die sehr beliebte Logitech G400(s) ersetzen. Auch in der G402 kommt ein optischer Sensor mit bis zu 4.000 dpi zum Einsatz, er wird allerdings um einen Beschleunigungssensor und ein Gyroskop erweitert. Dadurch sollen Bewegungen mit einer Geschwindigkeit von bis zu zwölf Metern pro Sekunde noch akkurat an den Computer weitergegeben werden. In unserem Praxistest bringt das allerdings keinen spürbaren Vorteil gegenüber anderen Mäusen, zumal derart schnelle Bewegungen bei den meisten Spielern ohnehin sehr selten sein dürften. Die Form des Gehäuses basiert auf der G400s, die Position der acht programmierbaren Tasten wurde aber verbessert. Bei der G402 Hyperion Fury sind beispielsweise die dpi-Umschalter nicht mehr vor und hinter dem Mause, sondern ähnlich wie bei der G502 an der linken vorderen Seite der Maus untergebracht. Die Logitech G402 Hyperion Fury kommt Ende August in den Handel und wird 60 Euro kosten. **LM**

Steam Controller wandelt sich weiter

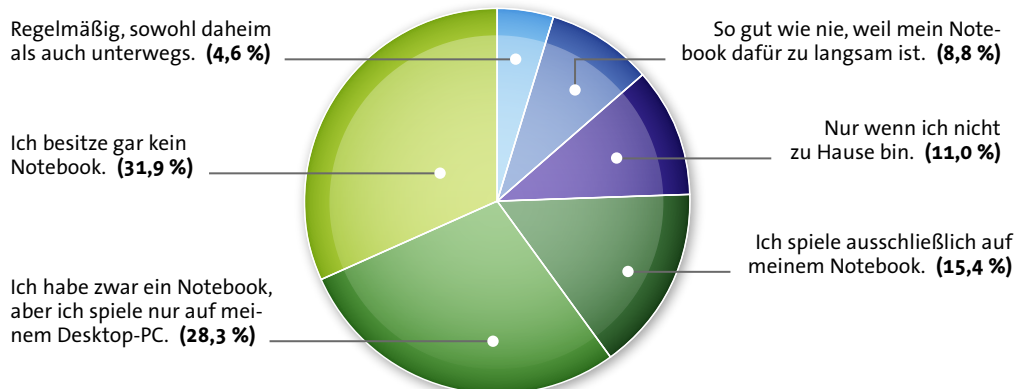
Ende Juli tauchte bei Twitter eine Skizze des Steam Controllers auf. Ist das Bild echt, dann hat Valve das Design mal wieder geändert. Entgegen des ursprünglichen Konzepts besitzt der Controller jetzt neben den beiden Touchpads auch einen Analog-Stick, der das Steuerkreuz auf der linken Seite ersetzt. Bislang hat Valve sich nicht dazu geäußert, ob es sich bei dem Bild um eine Skizze des offiziellen Controllers oder die eines bereits verworfenen Prototypen handelt. Gerüchte über eine Präsentation des Controllers auf der Gamescom hat Valve hingegen bereits dementiert und betont, dass man noch mehr Zeit in das Testen und Verbessern investieren will. Deswegen wurde die Veröffentlichung des Controllers auch von Ende 2014 auf irgendwann im nächsten Jahr verlegt. **JP**



Der bereits 2013 als Prototyp vorgestellte Steam Controller behält seine Touchpads, das Steuerkreuz muss jedoch einem Analog-Stick weichen.

Wie oft spielen Sie auf einem Notebook?

Über 60 Prozent unserer Leser spielen nie auf einem Notebook, die Hälfte davon besitzt erst gar keins. Knapp neun Prozent haben einen Laptop, der ihnen für das Spielen zu langsam ist. Dafür nutzen immerhin etwas mehr als 15 Prozent der Umfrageteilnehmer ihr Notebook als kompletten Ersatz für den Desktop-PC, und elf Prozent spielen nur dann darauf, wenn sie nicht zu Hause sind.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.613 Teilnehmer

News-Ticker

AMD Radeon R9 285: Die Informationen zu AMDs neuem »Tonga«-Chip werden konkreter, er wird wohl im September in Form der Radeon R9 285 auf den Markt kommen. Sie soll die R9 280 ablösen, eine noch etwas flottere R9 285X gilt ebenfalls als sehr wahrscheinlich.

DDR4-RAM: Im Herbst wird DDR4-RAM sein Desktop-Debüt feiern, die ersten Module sind schon lieferbar. Der neue Speicher ist nicht signifikant schneller, sondern arbeitet sparsamer als der Vorgänger. Zur Markteinführung ist der Preis etwa doppelt so hoch wie für DDR3-RAM.



Spielen mit dem Notebook

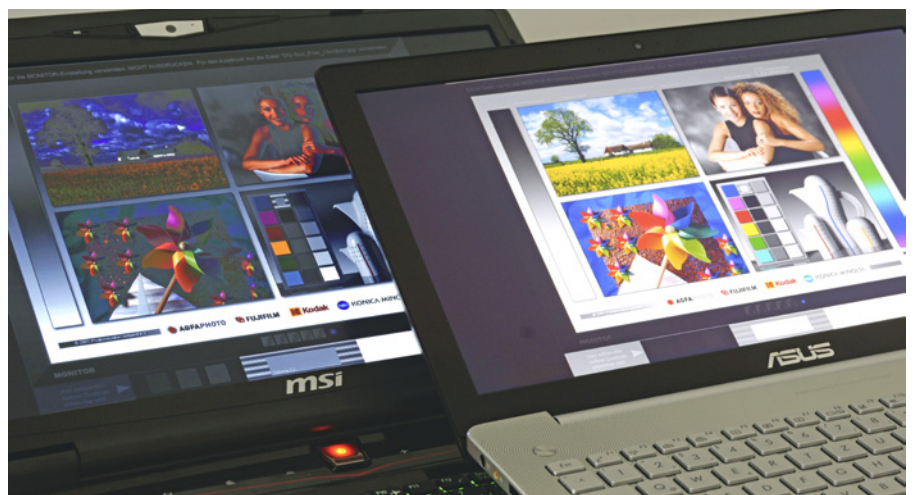
Notebooks werden immer flacher, leichter und schneller. Können sie Desktop-PCs inzwischen ganz ersetzen? Wir geben Antworten mit zahlreichen Benchmarks und allem, was Sie sonst noch über Spiele-Notebooks wissen müssen. Von Nils Raettig

Einen Desktop-PC von A nach B zu transportieren macht wenig Spaß und erfordert je nach Gehäuse und Peripherie ein mehr oder weniger großes Transportmittel. Ganz anders sieht es bei Notebooks aus: Abgesehen von dem Netzteil (und meist einer Maus) brauchen Sie keinerlei Zubehör, und die meisten Laptops passen problemlos in einen ganz normalen Rucksack. Da mobile Prozessoren und Grafikkarten immer schneller werden und außerdem auf immer engerem Raum untergebracht werden können, sind flotte Spiele-Notebooks mittlerweile dazu in der Lage, Titel wie Battlefield 4, Crysis 3 oder Watch Dogs in maximaler Bildqualität und Full-HD-Auflösung flüssig darzustellen. Gleich schnelle Desktop-PCs gibt es allerdings immer noch für deutlich weniger Geld, zudem ist der Kauf eines Laptops (abgesehen von der Platzersparnis) nur dann wirklich sinnvoll, wenn Sie ihn nicht immer am gleichen Ort benutzen, sondern auch ab und zu jenseits von zu Hause spielen wollen – sei es bei Freunden, den Eltern, auf längeren Zugreisen oder im Urlaub.

Wenn das zutrifft, dann ist ein Notebook eine sinnvolle Alternative zum klassischen Desktop-Rechner. Beim Kauf gibt es aller-

dings viel zu beachten, angefangen von der Wahl einer passenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte über die gewünschte Größe des Geräts bis hin zum optimalen Display. Da sich nur sehr wenige Laptop-Komponenten nach dem Kauf noch problemlos austauschen lassen (siehe auch den Infokasten zu dem Thema), ist es umso wichtiger, sich vorher gut zu überlegen,

welches Modell es genau sein soll. Viele Hersteller wie Alienware oder Schenker bieten Ihnen die Möglichkeit, Ihr Wunsch-Notebook selbst zu konfigurieren, was sehr hilfreich sein kann. Die viel zitierte »eierlegende Wollmilchsau« suchen Sie bei Notebooks aber genau wie im Desktop-Bereich vergeblich, günstige Geräte sind nun mal langsamer und sehr schnelle Laptops mit



Das Asus N550 im Vordergrund setzt auf ein IPS-Panel, bei dem die Farbdarstellung auch bei der Betrachtung aus unterschiedlichen Blickwinkeln kaum verfälscht wird. Das TN-Panel vom MSI GT70 im Hintergrund schneidet in dieser Disziplin dagegen deutlich schlechter ab.

viel Spieleleistung gibt es zum einen nicht billig und zum anderen nicht als flüsterleises Fliegengewicht. Es erfordert deshalb etwas Zeit, den für Sie optimalen Kompromiss aus Leistung, Mobilität und Preis zu finden. Der Aufwand lohnt sich aber allemal, da Sie dann auch mehrere Jahre Freude an Ihrem Notebook haben werden.

Der erste Schritt vor dem Kauf sollte sein, zu klären, wie leistungstark Ihr neues Notebook wirklich sein muss. Wer regelmäßig flotte Shooter wie Battlefield 4 oder Crysis 3 spielen will und hohen Wert auf sehr gute Optik und möglichst viele Frames pro Sekunde legt, der braucht natürlich deutlich schnellere Komponenten als jemand, der sich eher in genügsamen Titeln wie Diablo 3 oder League of Legends vergnügt. Welche Hardware die jeweils benötigte Leistung für die diversen Ansprüche liefert, sagen Ihnen unsere Spiele-Benchmarks. Darin überprüfen wir bei vier beliebten Titeln aus unterschiedlichen Genres, welche Bildwiederholraten die momentan in Spiele-Notebooks am häufigsten zu findenden Kombinationen

Grafikkarte wichtiger als Prozessor

aus Prozessor und Grafikkarte erreichen. Weil sich gerade in Notebooks Prozessoren mit integrierter Grafikeinheit großer Beliebtheit erfreuen, haben wir die Benchmarks auch mit der Intel HD Graphics 4600 durchgeführt, die in vielen Core-i-CPU zu finden ist.

Die Grafikeinheit hat bei Notebooks genau wie beim Desktop-PC den größten Einfluss auf die Spieleleistung, deshalb sollten Sie hier möglichst genau ermitteln, welche GPU es sein soll. Beim Prozessor sieht es etwas anders aus, zwischen einem Core i7 4700HQ (2,4 GHz, Turbo bis 3,4 GHz) und einem Core i7 4800MQ (2,7 GHz, Turbo bis 3,7 GHz) werden Sie in den meisten Spielen kaum einen Unterschied bemerken. Solange ein aktueller Core i5 oder Core i7 von Intel im Notebook arbeitet, sind Sie prozessorseitig auf jeden Fall für das Spielen gerüstet. Warum AMD weder bei den Mobil-Prozessoren noch bei den Grafikkarten in unseren Benchmarks auftaucht, erklären wir ausführlich im Kasten »Wo bleibt AMD?«.

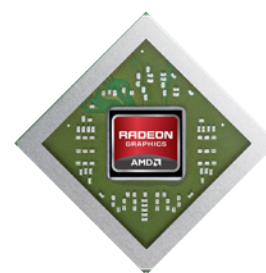
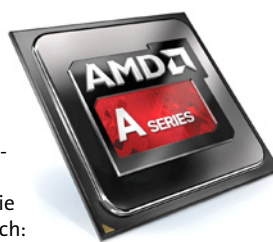
Im Notebook-Angebot für Spieler finden Sie momentan jedenfalls fast ausschließlich eine Kombination aus Intel-Prozessor und Nvidia-Grafikkarte. Die aktuellen Modelle basieren dabei sowohl im Falle der CPUs als auch der GPUs hauptsächlich auf Chip-Generationen, die bereits seit längerer Zeit auf dem Markt sind. Intels Core-i-Prozessoren nutzen die über ein Jahr alte Haswell-Architektur, Nvidias GTX 880M und 870M werden genau wie die GTX-700M- und die GTX-600M-Reihe mit Chips aus der Kepler-Generation hergestellt, die mittlerweile über zwei Jahre alt ist.



Auch bei Notebooks für Spieler geht der Trend zu immer flacheren Geräten hin. Das Medion Erazer X7611 ist etwa nur 23 Millimeter hoch und Dank GeForce GTX 765M dennoch flott.

Wo bleibt AMD?

Obwohl AMD viele mobile Prozessoren und Grafikkarten im Portfolio hat, taucht in unseren Benchmarks kein einziges AMD-Gerät auf. Die Gründe dafür sind unterschiedlich, im Falle der CPUs kennen wir sie bereits aus dem Desktop-Bereich: AMD konzentriert sich auch bei Mobil-Prozessoren auf APUs mit starker integrierter Grafikeinheit, die in Sachen CPU-Leistung Intels Core-i-Prozessoren aber meilenweit hinterherhinken. Die mobilen Grafikeinheiten der R-Reihe in den neuen »Kaveri«-APUs sind zwar deutlich schneller als die integrierten GPUs von Intel (von der bislang fast nur in Apples MacBook Pro zu findenden Intel Iris Pro 5200 einmal abgesehen), ihre Leistung kommt aber dennoch nicht einmal an die von günstigen, dedizierten Grafikkarten wie etwa einer GeForce GTX 860M heran.



Bei den mobilen Grafikkarten muss sich AMD in Sachen Leistung dagegen nicht vor der Nvidia-Konkurrenz verstecken, die neue Radeon R9 M290X erreicht beispielsweise ungefähr so hohe Bildraten wie die GTX 870M von Nvidia. Trotzdem gibt es so gut wie gar keine Notebooks mit Intel-CPU und Radeon-Grafik auf dem Markt. Auf die Frage, warum das so ist, antworten die von uns befragten Hersteller unterschiedlich: Schenker gibt als Grund an, dass Nvidia den besseren und funktionaleren Treibersupport bieten würde, MSI verweist darauf, dass man »AMD-basiert auf die abgestimmte Kombination von AMD-Prozessor und AMD-Grafikbeschleuniger« setzt. Mit anderen Worten: AMD-GPUs werden mit CPUs aus dem gleichen Haus kombiniert, was durch die im Vergleich zu Intel-Prozessoren deutlich niedrigere Leistung dazu führt, dass im High-End-Bereich kaum MSI-Notebooks mit AMD-Grafikkarte zu finden sind.

Die Kombination von AMD-Prozessoren und -Grafikkarten ist aus Spielersicht keine gute Lösung, weil die lahmen APUs oft zum Flaschenhals werden und die schnellen Radeon-Grafikkarten deutlich ausbremsen. Dies gilt etwa für das GX70H von MSI, das wir auf unserer Webseite getestet haben. Darin ist die eigentlich sehr flotte Radeon HD 8970M verbaut, sie wird in Spielen aber gnadenlos durch den A10 5750M-Prozessor limitiert und kann ihre volle Leistung dadurch nie entfalten (was übrigens auch für die aktualisierte Variante mit Radeon R9 M290X gelten dürfte). Sollte sich AMDs Grafikschnittstelle Mantle irgendwann durchsetzen, von der gerade langsame Prozessoren profitieren, könnte das die Leistung der haus-eigenen APUs in Spielen deutlich anheben. Bis es soweit ist (falls es überhaupt je passiert), werden aber sehr wahrscheinlich noch einige Jahre vergehen.



Im GX70H von MSI kommt die sehr flotte Radeon R9 M290X zum Einsatz, sie wird allerdings durch den vergleichsweise langsamen AMD-Prozessor A10-5750 stark ausgebremst.

Die ebenfalls in unseren Benchmarks verwendeten, langsameren Modelle GTX 860M und GTX 850M basieren zwar bereits auf der neuen Maxwell-Architektur, allerdings kommt noch das gleiche Fertigungsverfahren wie bei Kepler zum Einsatz (28 Nanometer). Bis die Nachfolger »Broadwell« (Intel) beziehungsweise schnellere »Maxwell«-Grafikchips für Notebooks auf breiter Front verfügbar sind, dürfte es mindestens noch bis Anfang 2015 dauern.

In unseren Benchmarks kommen neben der in den Core-i-CPU's integrierten HD Graphics 4600 von Intel die gerade genannten Grafikkarten von Nvidia zum Einsatz, also GeForce GTX 880M, 870M, 860M und 850M. Lassen Sie sich dabei von den Bezeichnungen der mobilen GPUs nicht in die Irre führen, eine GTX 880M ist beispielsweise weit von der 3D-Leistung einer dem Namen nach unterlegenen Desktop-Grafikkarte wie der GTX 780 entfernt. Um die mobilen Grafikkarten zu testen, verwenden wir vier Laptops von Asus, MSI und Schenker, die jeweils in Spiele-Notebooks weit verbreitete Intel-Prozessoren nutzen. Wie viel Geld Sie für die verschiedenen Leistungsklassen ungefähr ausgeben müssen, erfahren Sie in der Übersicht »Notebook-Hardware und ihr Preis«.

Da die meisten für Spieler interessanten Laptops Displays mit Full-HD-Auflösung verwenden, beschränken wir uns auf Messungen in dieser Auflösung bei hohen Details, jeweils mit und ohne Kantenglättung.

In 1920x1080 Pixel wird es für mobile Grafikkarten mit Kantenglättung oft eng, was unter anderem die Testergebnisse der GTX 860M zeigen. Sowohl Battlefield 4 (28,6 fps) als auch Watch Dogs (16 fps) laufen mit dieser Grafikkarte bei aktivierter Kantenglättung nicht mehr flüssig. Watch Dogs stellt allerdings auch den schnellsten mobilen Grafikchip in Form der GTX 880M vor große Herausforderungen (30,1 fps). Viel besser sieht es im vergleichsweise anspruchslosen League of Legends aus: Hier kommen alle

Notebook-Hardware und ihr Preis

Wie viel Bilder pro Sekunde ein Notebook in Spielen schafft, hängt wie gewohnt von Grafikkarte und Prozessor ab. In Geräten, die für Spieler genug Leistung bieten, tauchen dabei größtenteils die immer gleichen CPU/GPU-Kombinationen auf, die jeweils in unterschiedlichen Preisklassen liegen. Wie viel Geld Sie für die Nvidia-Grafikkarten aus unseren Benchmarks ungefähr ausgeben müssen, zeigt unsere Übersicht. Flotte Grafikkarten werden dabei meist mit Prozessoren aus Intels Core-i-Reihen 4700, 4800 und 4900 kombiniert, die alle über vier Kerne samt Hyperthreading verfügen. Hauptunterschied zwischen den Prozessoren sind jeweils die maximalen Taktraten unter Windows und Last. So erreicht ein Core i7 4700HQ maximal 3,4 GHz, während ein Core i7 4810MQ bis zu 3,8 GHz schafft.

Das kann in manchen Titeln wie Anno 2070 einen (kleinen) Unterschied machen, meist ist die Grafikkarte aber der entscheidende Faktor für die Spieleleistung. Bedenken Sie allerdings, dass der Preis eines Notebooks nicht nur von Prozessor und Grafikkarte, sondern auch von vielen weiteren Faktoren wie der Gehäusequalität, der Anschlussvielfalt, dem verwendeten Display und der Gesamtgröße beeinflusst wird. Unsere Übersicht dient nur zur groben Orientierung, wie viel Geld Sie für unterschiedliche Leistungsklassen in etwa ausgeben müssen.

Klasse	Grafikeinheit	Prozessor	Erhältlich ab
Oberklasse	GeForce GTX 880M	Core i7-4800-Reihe	ca. 1.600 Euro
Leistungsklasse	GeForce GTX 870M	Core i7-4800/4700-Reihe	ca. 1.300 Euro
Mittelklasse	GeForce GTX 860M	Core i7-4700-Reihe	ca. 900 Euro
Einstiegsklasse	GeForce GTX 850M	Core i7-4700-/ Core i5-4200-Reihe	ca. 700 Euro

Nvidia-Grafikkarten auf Werte von über 100 fps, selbst die Intel HD Graphics 4600 schafft ohne Kantenglättung noch 70 Bilder pro Sekunde. Da sich die vierfache Kantenglättung in League of Legends nicht einstellen lässt und der Intel-Treiber im Gegensatz zum Nvidia-Pendant keine Möglichkeit bietet, 4xMSAA zu erzwingen, konnten wir die Messung mit Kantenglättung im Fall der Intel-Grafikeinheit bei League of Legends nicht durchführen.

Im Performance Rating sehen Sie, wie viel die getesteten Grafikkarten im Durchschnitt über alle Spiele und Einstellungen hinweg leisten. Da die sehr hohen Ergebnisse im vergleichsweise genügsamen League of Legends das Gesamtergebnis etwas verfälschen, geben wir hier auch die Durch-

schnittswerte ohne den (grafisch) anspruchslosen MOBA-Titel an. GeForce GTX 880M und 870M schaffen im Schnitt klar über 30 fps und ermöglichen damit auch in Full HD und maximalen Details flüssiges Spielen, GTX 860M und 850M kommen dagegen teils an ihre Grenzen. Die

In Full HD wird es oft eng

Intel HD Graphics eignet sich für das Spielen in Full HD überhaupt nicht, mit durchschnittlich 5,7 fps (ohne League of Legends) verkommen Spiele zur absoluten Ruckelorgie. Hier hilft oft nur noch das drastische Reduzieren der Auflösung und der Grafikdetails (siehe auch die Übersicht »Flüssig spielen mit dem Notebook«).

Unterm Strich wird durch die Benchmarks klar, dass Sie für anspruchsvollere Titel in Full-HD-Auflösung mindestens auf eine GTX 870M setzen sollten, darunter wird die Luft in dieser Auflösung und bei hoher Grafikqualität schnell dünn. Wenn Sie auf Grafikdetails verzichten können oder bereit sind, die Auflösung gegebenenfalls zu reduzieren, dann spielen Sie schon mit einer GTX 860M oder einer GTX 850M auch aktuelle Titel flüssig, noch langsamere Mobil-Grafikkarten sind für Spieler nicht empfehlenswert. Da der Leistungsunterschied zwischen der GTX-800M- und der GTX-700M-Reihe nur gering ist, lässt sich diese Aussage weitgehend auf die Modelle der Vorgängergeneration wie die GTX 780M und 770M übertragen. Um genug Luft für höhere Auflösungen als Full HD mit maximalen Details auf einem Notebook zu haben, bleibt nur der Griff zu



Kompakte Notebooks für Spieler wie das Schenker XMG P304 (links) werden bei den Herstellern immer beliebter, größere Geräte wie das Asus G750JS (rechts) bleiben beim Spielen aber meist leiser, da sie mehr Platz für große Lüfter bieten.

einem der rar gesäten Geräte mit zwei leistungsstarken Grafikeinheiten im SLI- oder Crossfire-Verbund. Die sind mit Preisen von 3.000 Euro und mehr allerdings extrem teuer, außerdem wird die enorme Grafikleistung teils durch die dann zu langsame Mobil-CPU limitiert.

In Prozessoren integrierte Grafikeinheiten wie die Intel HD Graphics 4600 sind für Spieler aktueller Titel zu lahm, mit einem Note- oder Ultrabook (sehr flaches Notebook) ohne separate Grafikkarte lassen sich deshalb höchstens sehr anspruchslose oder alte Titel gut spielen. Notebooks mit AMD-APUs (AMDs Bezeichnung für die Kombination aus CPU und Grafikeinheit) sind zwar in Sachen 3D-Leistung deutlich besser als die integrierten Intel-Einheiten, trotzdem reicht es höchstens für Gelegenheitsspieler. Daran ändern auch die neuen »Kaveri«-APUs nichts Grundlegendes, auch wenn deren Grafikeinheiten aus der R-Reihe sich noch einmal weiter von Intels HD-Graphics-Modellen absetzen können.

Bei den Prozessoren haben Sie deutlich weniger die Qual der Wahl, weil in fast allen für Spieler interessanten Notebooks ohnehin ein Core i7 aus der 4700- oder 4800-Reihe zum Einsatz kommt, zudem sind die Leistungsunterschiede zwischen den verschiedenen i7-Modellen in Spielen so gering, dass sie meistens nur mess-, aber nicht wirklich spürbar hervortreten.

Die Leistung eines bestimmten mobilen Prozessors oder einer Grafikkarte ist praktisch in jedem Notebook nahezu identisch, egal von welchem Hersteller es kommt. Daher können Sie die Benchmark-Ergebnisse unserer Testgeräte auf andere Laptops mit der gleichen Hardware übertragen. Für viele weitere wichtige Faktoren wie das Gewicht, die Lautstärke (speziell unter Last), die Akkulaufzeit oder die Qualität des Displays gilt das nicht, all diese Aspekte sind von Notebook zu Notebook sehr unterschiedlich. Was dabei alles zu beachten ist, klären wir im folgenden Text und im Info-Kasten »Spielen und mehr ohne Steckdose«.

Haben Sie den passenden Prozessor und vor allem die richtige Grafikkarte gefunden, grenzt das die Auswahl passender Notebooks deutlich ein. Der nächste wichtige Faktor sind Größe und Gewicht Ihres Wunschgeräts, denn dort ist die Vielfalt (und auch die Preisvarianz) am größten. Wenn Sie oft mit Ihrem Gerät unterwegs

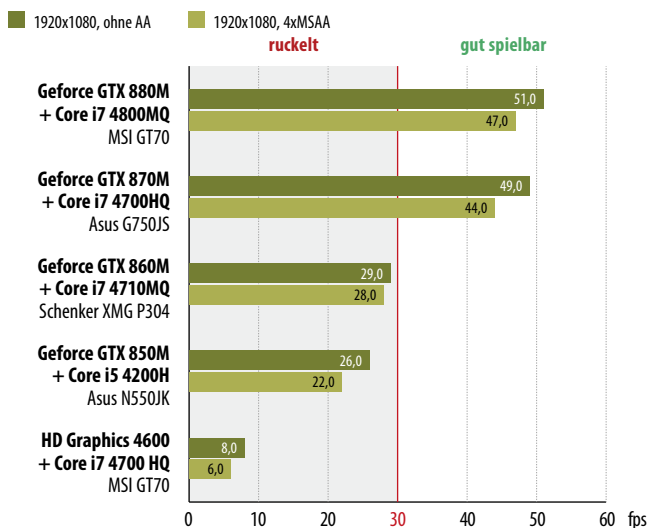
APUs für Spieler zu lahm

sein werden, dann können 500 Gramm viel ausmachen, während das Gewicht für ein nur selten transportiertes Notebook keine so große Rolle spielt.

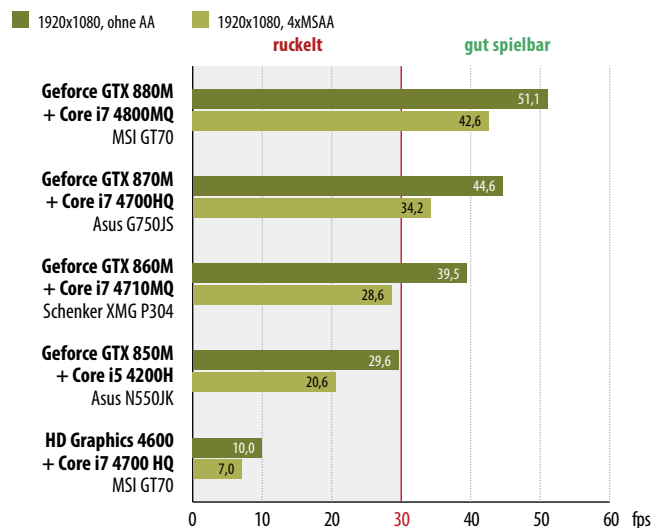
Der Trend zu immer flacheren, eher in Richtung Ultrabook gehenden Spiele-Notebooks ist aus Mobilitätsgründen sehr begrüßenswert, der Technik sind hier aber immer noch Grenzen gesetzt. Hohe Leistung benötigt ei-

Spiele-Benchmarks

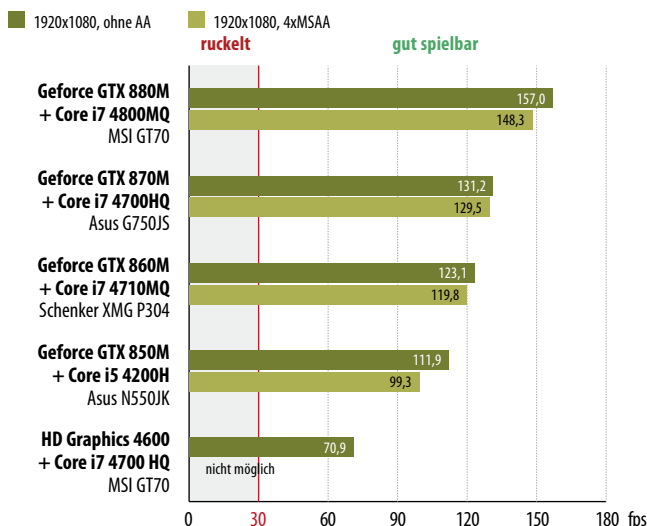
Anno 2070



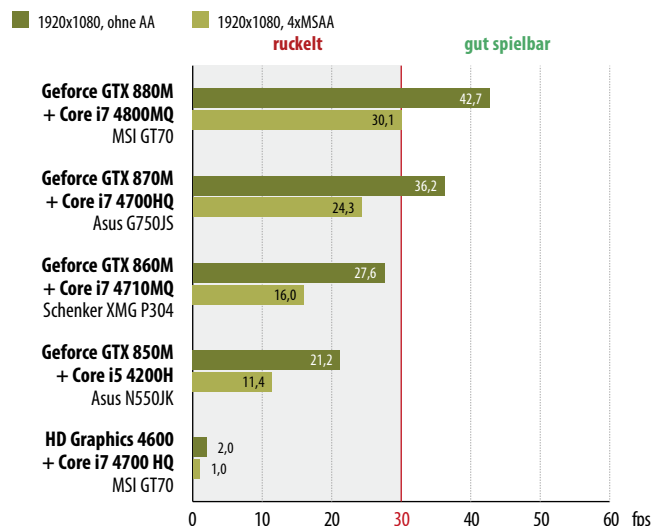
Battlefield 4



League of Legends



Watch Dogs



Flüssig spielen mit dem Notebook

Unser Performance Rating zeigt deutlich, dass mobile Grafikkarten sich in Full HD und maximalen Details oft schwer damit tun, aktuelle Spiele mit mehr als 30 fps darzustellen. Damit Sie einschätzen können, wie sehr Sie die Details für flüssige Bildwiederholraten reduzieren müssen, nennen wir in dieser Übersicht für beliebte Spiele die Auflösung und Einstellungen, die mit der jeweiligen Grafikkarte ausreichend Bilder pro Sekunde ermöglichen. Während GTX 880M und 870M meist auch für maximale Details inklusive Kantenglättung genug Leistung bieten, reicht es bei GTX 860M und GTX 850M oft nur für mittlere bis hohe Details ohne Kantenglättung. Immerhin ist dann aber auch das Spielen in Full HD möglich, was bei der deutlich langsameren HD Graphics 4600 teils nicht der Fall ist. Assassin's Creed 4 und Battlefield 4 laufen mit dieser im Prozessor integrierten Grafikeinheit nur in 720p und minimalen Details flüssig spielbar, richtig Freude kommt so nicht auf.

	GTX 880M + Core i7 4800MQ (MSI GT70)	GTX 870M + Core i7 4700HQ (ASUS G705 JS)	GTX 860M + Core i7 4710MQ (Schenker XMG P304)	GTX 850M + Core i5 4200H (ASUS N550)	HD 4600 Graphics + Core i7 4700HQ (MSI GT70)
Anno 2070	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, hohe Einstellungen, AA aktiviert	1280x720, minimale Einstellungen, kein AA
Assassin's Creed 4: Black Flag	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen außer Soft Shadows, HBAO+ (niedrig), AA aktiviert	1920x1080, sehr hohe Einstellungen, keine Soft Shadows, HBAO+ (niedrig), kein AA	1920x1080, hohe Einstellungen, SSAO, God Rays low, kein AA	1280x720, minimale Einstellungen, kein AA
Battlefield 4	1920x1080, hohe Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, hohe Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, hohe Einstellungen, kein AA	1920x1080, mittlere Einstellungen, kein AA	1280x720, minimale Einstellungen, kein AA
League of Legends	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert	1920x1080, maximale Einstellungen, AA aktiviert
Watch Dogs	1920x1080, Texturen ultra, hohe Einstellungen, kein AA/FXAA	1920x1080, Texturen hoch, hohe Einstellungen, kein AA/FXAA	1920x1080, Texturen hoch, mittlere Einstellungen, kein AA/FXAA	1920x1080, Texturen hoch, mittlere Einstellungen, kein AA/FXAA	nicht möglich

nen gewissen Platz und erzeugt viel Hitze, was in kompakten Gehäusen zu Problemen führen kann. Selbst Laptops für genügsame Spieler fangen deshalb kaum unter einem Gewicht von zwei Kilogramm an, während sehr leistungsstarke und zum Spielen in Full HD geeignete Hardware eher in Geräten ab drei Kilogramm oder mehr zu finden ist. Welches Gewicht dabei noch als mobil durchgeht und welches nicht, wird subjektiv sehr unterschiedlich wahrgenommen. Wir empfehlen Ihnen deshalb, bei einem Elektronikhändler vor Ort einige Notebooks mit verschiedenem Gewicht hochzuheben, um ein besseres Gefühl dafür zu bekommen, wo Ihre persönliche Schmerzgrenze liegt.

Die Größe des Notebook-Displays spielt ebenfalls eine entscheidende Rolle – zumindest dann, wenn Sie nicht ohnehin die meiste Zeit einen normalen Desktop-Monitor anstatt des internen Displays nutzen. Generell gilt, dass wirklich leichte Notebooks nur mit kleinen Displays machbar sind, für das Spielen sollte die Bildschirmdiagonale aber nicht unter 13 Zoll liegen. Wenn Sie länger mit dem Notebook-Display spielen, empfehlen wir sogar mindestens 15 Zoll,

da 13,3 Zoll und ähnliche Größen auf Dauer (zumindest für unseren Geschmack) einfach zu klein sind. Die weit verbreiteten 15,6 Zoll sind ein guter Kompromiss aus Größe und ausreichender Mobilität, Notebooks mit Displaygrößen von 17 Zoll und mehr bieten zwar die größte Bildfläche, eignen sich aber nur noch bedingt zum regelmäßigen Transport, da sie bereits einen ziemlich großen Rucksack oder eine ausladende Tasche benötigen, von dem in den meisten Fällen nochmal höheren Gewicht ganz zu schweigen.

Neben der Größe ist beim internen Display auch die native Auflösung aus mehreren Gründen sehr wichtig. Je höher diese ist, desto schärfer wirkt das Bild dank der höheren Pixeldichte – aber desto stärker wird auch die Hardware beim Spielen gefordert. Dieses Problem lässt sich ein Stück weit umgehen, da aktuelle Notebook-Monitore auch eine um ein oder zwei Stufen niedrigere Auflösung meist noch relativ scharf darstellen können (»Interpolation« genannt), die native Auflösung liefert aber immer noch das knackigste und beste Bild. Hohe Auflösungen fordern außerdem nicht nur die Hardware stärker, sondern beeinflussen auch die Größe von vielen Elementen wie etwa Desktopsymbolen oder Schriften. Diese wirken auf einem 13 Zoll-Display mit 1920x1080 Pixeln sehr klein, was viele Spieler als störend empfinden. Dem können Sie zwar über die interne Skalierung von Windows entgegenwirken, das funktioniert aber nicht bei allen Programmen überzeugend, zudem bleibt auf kleinen Displays durch die dann größeren Fenster und Symbole

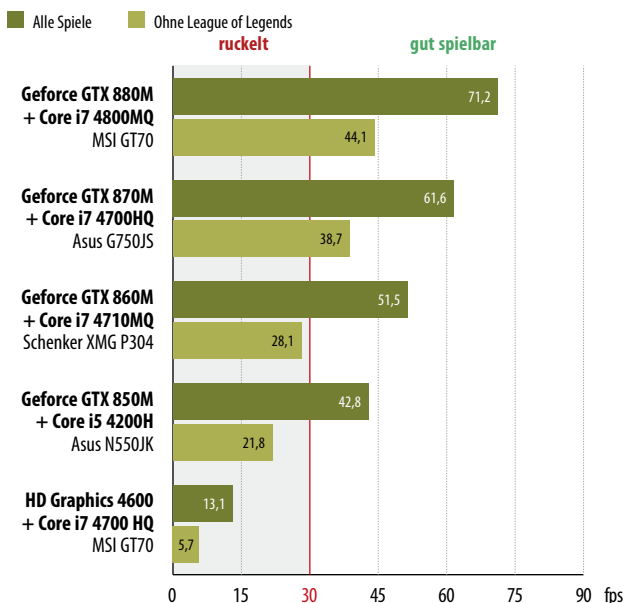
Am besten schnell und schlank

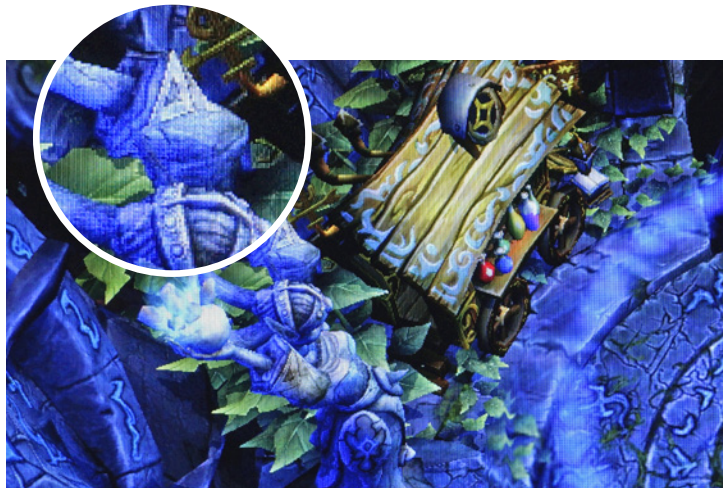
deutlich weniger Platz zum Arbeiten übrig. Bei Display-Größen unter 15 Zoll raten wir deshalb eher zu niedrigeren Auflösungen als Full HD. Höhere Auflösungen sind aus Spielersicht momentan generell noch nicht sinnvoll, da aktuelle Notebook-Hardware damit meist keine flüssigen Bildwiederholraten in Spielen erreicht.

Als wären Größe und Auflösung nicht schon genug Faktoren, die es bei der Display-Wahl zu berücksichtigen gilt, kommen noch die verschiedenen Panel-Typen hinzu, das heißt die jeweils für den Bildschirm verwendete Technik. TN-Panels sind am weitesten verbreitet und dank schneller Reaktionszeiten gut für das Spielen geeignet, dafür haben sie aber unter anderem Schwächen bei Farbdarstellung und Blickwinkelstabilität. Immer häufiger finden sich heute in Notebooks aber auch IPS-Panels, die der TN-Technik in Sachen Blickwinkel und Farbbrillanz deutlich überlegen sind. Ihre technisch bedingt etwas höhere Reaktionszeit macht sich in schnellen Spielen aber teils durch störende Schlieren bemerkbar. Die sogenannte

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt





Links sehen Sie eine Szene aus League of Legends auf dem Asus G750JS in der nativen Auflösung von 1920x1080 Pixeln, rechts werden interpolierte 1024x768 Pixel dargestellt. Das Bild in Full HD ist spürbar schärfer, in Bewegung fällt der Unterschied aber weniger auf.

»Overdrive«-Funktion zum Senken der Reaktionszeit ist bei Laptops selten zu finden oder zumindest im Gegensatz zu Desktop-Monitoren meist nicht manuell einstellbar. Da Geräte mit IPS-Panel außerdem oft teurer als Notebooks mit TN-Panel sind, raten wir aus reiner Spielersicht eher zu Letzterem – wer allerdings sowieso keine schnellen Shooter auf seinem Notebook spielt, ist mit einem IPS-Panel einfach besser bedient, auch Filme kommen sichtbar brillanter zur Geltung. Und wenn Sie regelmäßig mit dem Notebook arbeiten oder Bilder bearbeiten wollen, wobei hohe Farbtreue wichtig ist, dann lohnt sich der Aufpreis für ein IPS-Panel. Auflösungen jenseits von Full HD kön-

nen unter solchen Umständen ebenfalls sinnvoll sein, da sie mehr Platz zum Arbeiten und eine schärfere Darstellung bieten. Unabhängig davon sollten Sie aber in jedem Fall auf ein mattes, entspiegeltes Display zurückgreifen, da sie sonst im Außeneinsatz mit störenden Reflexionen zu kämpfen haben.

Wenn Sie das Notebook zu Hause nutzen, können Sie auch auf einen normalen Desktop-Monitor mit deutlich größerer Bildschirmdiagonale zurückgreifen. Die meisten Notebooks bieten mittlerweile mindestens zwei Video-Ausgänge an, am weitesten verbreitet sind HDMI, Displayport und VGA. Der bei Desktop-Monitoren weit verbreitete DVI-

Port ist (vermutlich aufgrund seiner Größe) dagegen so gut wie nicht (mehr) zu finden. Beachten Sie, dass sich separate Monitore mit 120 Hertz und mehr Bildwiederholfrequenz nur über den Displayport problemlos

IPS-Panel immer beliebter

nutzen lassen. Welche Anschlussmöglichkeiten Sie unbedingt benötigen, ist generell eine wichtige Frage, da gerade kompakte Notebooks in diesem Punkt teils etwas

LC-POWER™

www.lc-power.com



LC-1500Bmi
LC-1500Smi

Erlebe die revolutionären, stylischen Mini-ITX-Gehäuse von LC-Power!

Superleicht, platzsparend, komplett aus Aluminium und mit 2x USB 3.0!
Ab sofort erhältlich in den Farben schwarz und silber

Gewinnspiel

Gewinnen Sie mit LC-Power eine **private Kinovorführung** von "Planet der Affen-Revolution" für sich und Ihre Freunde!

Diesen und viele weitere Gewinne finden Sie unter www.lc-power.com

[/lcpower.germany](https://www.facebook.com/lcpower.germany)



PLANET DER AFFEN REVOLUTION

AB DONNERSTAG, 7. AUGUST NUR IM KINO

[f /20thCenturyFoxGermany](https://www.facebook.com/20thCenturyFoxGermany)

IN FULMINANTEM 3D

[YouTube /FoxKino](https://www.youtube.com/FoxKino)



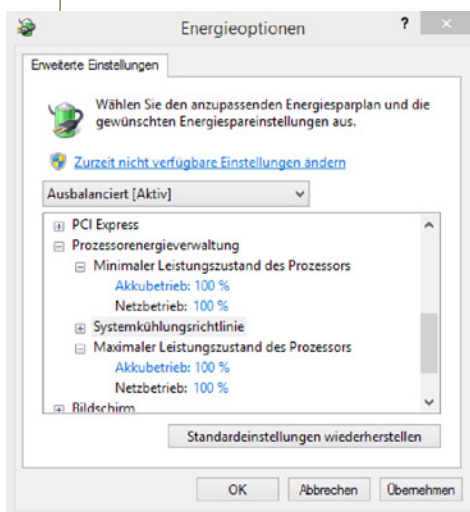
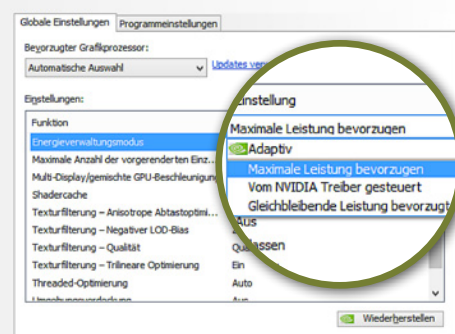
DAWN OF THE PLANET OF THE APES © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Spielen und mehr ohne Steckdose

Gaming-Notebooks machen im Akkubetrieb meist eine schlechte Figur. Das betrifft sowohl die Laufzeit als auch die Leistungsfähigkeit. Alle von uns getesteten Notebooks verlieren ohne Steckdose mindestens 30 Prozent Spieleleistung, bei den beiden flottesten Grafikeinheiten (GTX 880M und 870M) sind es sogar über 50 Prozent. So läuft Metro: Last Light beim Netzbetrieb auf dem Asus G750JS in Full HD und hohen Details mit 50 fps absolut flüssig, kommt der Strom ausschließlich vom Akku, bleiben dagegen nur noch ruckelige 22 fps übrig.

Langen Atem hat unter Spielbelastung und bei maximaler Helligkeit ebenfalls keines der Notebooks: unabhängig von der Grafikkarte ist nach ungefähr einer Stunde Schluss, beim Spielen müssen Sie sich also schnell nach einem Stromanschluss umsehen. Etwas mehr Unterschiede in Sachen Laufzeit gibt es beim Schauen eines Films in Form einer MP4-Datei. Das G750JS hält immerhin fast vier Stunden durch, Schlusslicht ist ausgerechnet das Notebook mit der schwächsten Grafikeinheit: Beim Asus N550 war nach zweieinhalb Stunden Schluss. Nvidias von allen Test-Notebooks unterstützte Optimus-Technologie, die zum Stromsparen die dedizierte Grafikeinheit deaktiviert und die im Prozessor integrierte aktiviert, hilft also nur bedingt – berauschend ist keine der genannten Laufzeiten.

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:



In den Windows-Einstellungen und dem Nvidia-Treiber können Sie zwar einstellen, dass Prozessor und Grafikkarte beim Akkubetrieb mit maximaler Leistung laufen sollen, die Bildraten sind bei unseren Testgeräten aber trotzdem stark eingebrochen.



Große Notebooks für Spieler wie das Asus G750JS benötigen ein gut durchdachtes Kühlsystem mit großen Lüftungsschlitzen, um die beim Spielen entstehende Hitze abführen zu können.

spärlich ausgestattet sind. Separate Klinkenstecker für Lautsprecher und ein Mikrofon sind beispielsweise für Spieler wichtig, manche Geräte besitzen aber unpraktischerweise nur einen Kombistecker. Auch optische Laufwerke werden immer häufiger eingespart, etwa zu Gunsten von mehr Anschlüssen oder um das Gehäuse flacher und leichter halten zu können. Wenn Sie Spiele häufig noch über DVDs installieren oder Blu-rays auf dem Notebook schauen wollen, dann sind solche Geräte keine gute Wahl für Sie. Externe optische Laufwerke gibt es zwar mittlerweile für unter 80 Euro (Blu-ray) beziehungsweise unter 30 Euro (DVD), sie sind aber gerade unterwegs in der Handhabung nicht sehr praktisch. Sollten Sie viel mit dem Notebook reisen, kaufen Sie deshalb lieber ein Gerät mit integriertem optischen Laufwerk.

Ein Ausstattungsmerkmal, auf das Sie auf gar keinen Fall verzichten sollten, ist eine SSD. Nur eines unserer Testgeräte hat keine (Asus N550), und das macht sich gerade im direkten Vergleich zu den Notebooks mit schnellem Flash-Speicher vor allem unter Windows sehr störend bemerkbar. Fenster und Programme öffnen sich spürbar langsamer und die Bootzeit von Windows sowie die Ladezeiten in Spielen sind deutlich höher als bei den Notebooks mit SSD. So braucht das N550 von Asus 17 Sekunden zum Hochfahren und 46 Sekunden zum Laden einer Karte in Battlefield 4, während das MSI GT70 mit SSD schon nach 7 Sekunden einsatzbereit ist und die gleiche Karte in 33 Sekunden geladen hat. Da sich die in Notebooks oft genutzten 2,5-Zoll-Festplatten meist leicht austauschen lassen, können Sie auch eine bereits vorhandene SSD selbst nachträglich einbauen. Wenn das Notebook nur über einen einzigen 2,5-Zoll-Slot verfügt, sollte es allerdings mindestens eine SSD mit 256 GByte sein, da der Speicherplatz sonst bei der Installation von mehreren Spielen schnell zur Neige geht. Statt des klassischen SATA-Anschlusses setzen Notebook-Hersteller immer häufiger auf das kompaktere mSATA-Interface oder gar dessen Nachfolger M.2, der deutlich höhere Datenraten als (m)SATA erlaubt. In der Praxis profitieren Sie davon allerdings kaum, deshalb können Sie ohne merkliche Nachteile ein Notebook mit SATA oder mSATA-Anschluss für die SSD kaufen. Wollen Sie große Datenmengen auf Ihrem Laptop spei-

chern, ist eine klassische Festplatte immer noch der günstigste Weg zum Ziel. Wie heiß und vor allem wie laut ein Notebook wird, lässt sich nur im Praxiseinsatz oder über Testberichte herausfinden, denn selbst bei Laptops mit gleicher Kombination aus CPU und GPU unterscheiden sich die Kühlsysteme (und damit auch die Lautstärke unter Last) teilweise stark. Wirklich schnelle Geräte erzeugen beim Spielen so viel Abwärme, dass sie auch mit dem besten Kühlsystem ziemlich laut werden, um die Hitze abführen zu können. Ein schnelles und beim Dauerzocken trotzdem flüsterleises Spiele-Notebook werden Sie also vergeb-

SSD – unbedingt!

lich suchen. Werte von 40 Dezibel und mehr sind unter Last keine Seltenheit, kompakte Notebooks haben bei unseren Tests sogar an die 50 Dezibel erreicht. Da schützen selbst Kopfhörer, die sehr gut von der Außenwelt abschirmen, nur noch bedingt vor dem aufdringlichen Lärmpegel. Dass schlanke Geräte besonders mit diesem Problem zu kämpfen haben, liegt daran, dass hier wenig Platz für große und damit lauffähigere Lüfter vorhanden ist.

Der maximale Geräuschpegel beim Spielen ist nicht der einzige mögliche Störfaktor in Sachen Lautstärke. Bei manchen Geräten drehen die Lüfter auch unter Windows und ohne nennenswerte Last kurz gehörig auf und werden dann wieder leise – was deutlich nerviger sein kann, als ein durchgängig etwas höherer, aber dafür gleichbleibender Geräuschpegel. Da bei Notebooks oft nur sehr wenige Optionen zur Lüftersteuerung angeboten werden (wenn überhaupt), können Sie auf die Drehzahlen der Lüfter und die damit verbundene Geräuschentwicklung kaum Einfluss nehmen, was den Kauf eines zu lauten Laptops umso ärgerlicher macht. Sie sollten aber ohnehin vorsichtig sein, was die Drosselung der Lüfter bei einem Notebook anbelangt, weil die Temperaturen dadurch noch schneller als bei einem Desktop-PC ansteigen.

Ist das Kühlsystem eines Notebooks schon im Lieferzustand nicht gut durchdacht, führt das bei längerem Spielen mitunter sogar zu einem Leistungsverlust. Wenn die Tempera-

11
JAHRE



CASEKING.de

präsentiert:

AUDIO-TECHNICA PREMIUM HIGH-END GAMING HEADSETS



Audio-Technica lässt die Erfahrung aus mehr als 50 Jahren Audiotechnologie in ultimative Gaming Headsets einfließen. Ein 3D-Flügelsystem mit punktueller Druckverteilung verringert das gefühlte Gewicht. Der externe D/A-Wandler mit Kopfhörerverstärker bietet einfachen Anschluss per USB. Das anpassbare, vergoldete Klinkenkabel sorgt für enorme Flexibilität.

BRAND
NEU



Audio-Technica ATH-AG1 Gaming-Headset

Verliere nie den Fokus!

> Geschlossene Ohrschalen mit hoher Schallisolierung

Bester Klang – von Experten erschaffen!

> 53-mm-Premium-Treiber

8 Double Air Damping System (D.A.D.S.)

Spüre das Spiel noch intensiver!

> Druckvoller, dynamischer Sound mit satten Bässen



Audio-Technica ATH-ADG1 Gaming-Headset

Natürlicher als die Realität!

> Offene Hörmuscheln mit Bienenwabengehäuse

High-End Hörgefühl!

> 53-mm-Treiber mit CCAW-Schwingspule

Kommunikation ist der Schlüssel zum Sieg!

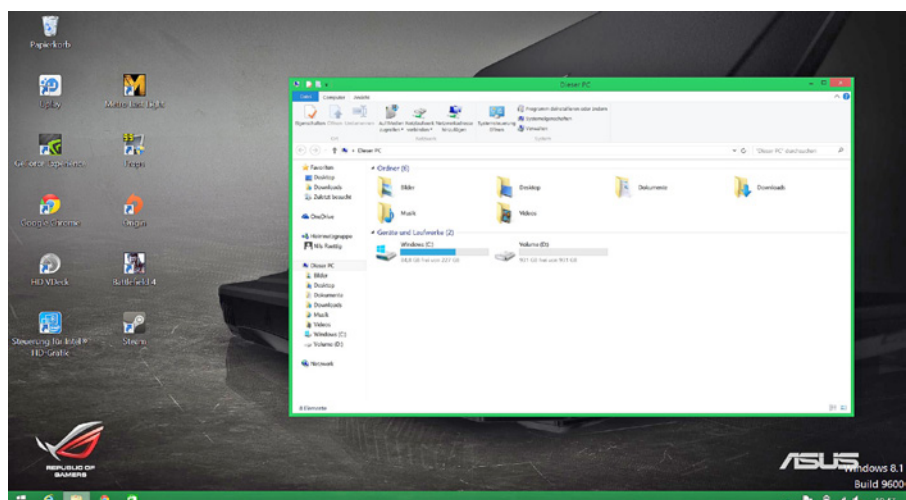
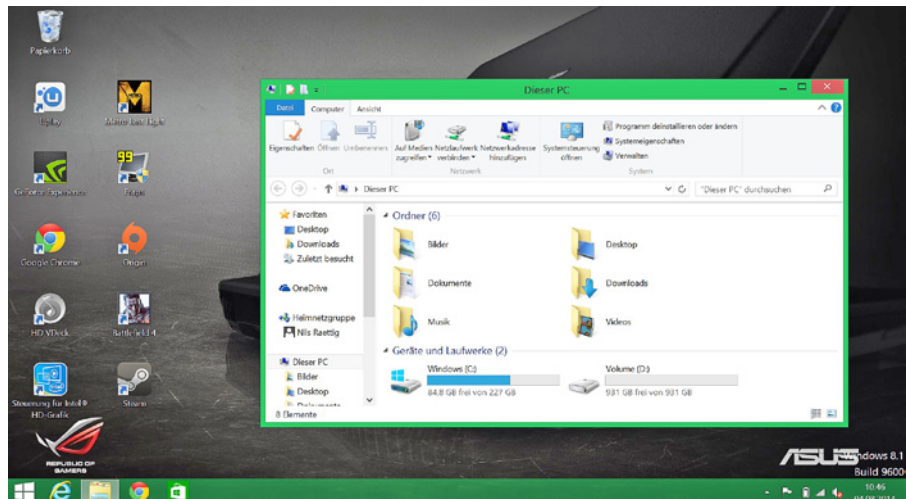
> Klangstarkes, schwenkbares Mikrofon

turen unter Last stetig höher werden und nach einer Weile einen bestimmten Schwellenwert erreichen, dann kann es passieren, dass die Taktraten von Prozessor und Grafikkarte gedrosselt werden, um die Temperaturen wieder zu senken. Nach einer bestimmten Spielzeit bricht die Leistung dann ein, was »Throttling« genannt wird. Ob dieses Phänomen beim Notebook Ihrer Wahl auftritt, können Sie nur im Praxiseinsatz bei längerer Belastung ermitteln oder durch Testberichte erfahren. In unseren Notebook-Tests auf www.GameStar.de weisen wir gegebenenfalls auf Throttling hin, da aber die meisten Hersteller dieses Problem gerade bei Spiele-Notebooks im Blick haben, tritt

Krach kaum vermeidbar

es nur selten auf. Auch die Akkuleistung eines Notebooks lässt sich vor dem Kauf nur schwer genau einschätzen. Da beim Akkubetrieb meist die Spieleleistung des Laptops sinkt, widmen wir uns diesem wichtigen Thema separat im Infokasten »Spielen und mehr ohne Steckdose«. Weit kommen Sie ohne Steckdose unabhängig von der verbauten Grafikkarte jedenfalls nicht, unsere Testgeräte haben beim Spielen ohne Stromanschluss alle nach etwa einer Stunde schlapp gemacht.

Insgesamt können Spieler heute trotzdem mit einem Notebook als Hauptgerät glücklich werden, auch wenn der Desktop-PC in vielen Bereichen immer noch deutlich überlegen ist. Das betrifft vor allem die 3D-Leistung, die bei vielen mobilen Grafikkarten in aktuellen Titeln mit Full-HD-Auflösung und hohen Details an ihre Grenzen kommt. Wenn Sie ein Notebook als Ersatz für Ihren Desktop-PC zum Spielen nutzen wollen, sollten Sie deshalb lieber etwas mehr Geld in leistungsstarke, aber nicht überbezahlte,



Bei 13,3-Zoll-Displays wirken Elemente wie Symbole, Schriften oder Fenster in Full HD oft zu klein (unteres Bild), skaliert man sie dagegen hoch, ist der Desktop schnell überfüllt (oberes Bild).

mobile Hardware investieren, um auch für kommende Titel noch genug Luft zu haben. Da sich Laptops immer noch kaum aufrüsten lassen, spielt Zukunftsfähigkeit hier generell eine weitaus größere Rolle als bei einem Desktop-Rechner, der sich oft schon mit einer neuen Grafikkarte deutlich beschleunigen lässt. Soll Ihr neuer Laptop da-

gegen eher als mobile Ergänzung zu Ihrem heimischen PC dienen, greifen Sie am besten zu einem der besonders flachen Gaming-Notebooks wie etwa dem Medion Erazer X7611, dem MSI GS60 oder dem Gigabyte P34G (v2), zu denen Sie auf unserer Webseite jeweils ausführliche Tests inklusive Spiele-Benchmarks finden. **NR**

Aufrüsten nur bedingt möglich

Einer der großen Nachteile von Notebooks ist ihre schlechte Aufrüstbarkeit. Während sich ein in die Jahre gekommener Desktop-Rechner oft schon mit einer neuen Grafikkarte deutlich beschleunigen lässt, haben Sie bei einem Laptop kaum Möglichkeiten, die Spieleleistung nachträglich zu verbessern. Projekte wie etwa Nvidias »Mobile PCI Express Module« (»MXM«), das einen Standard zum Austauschen der Grafikkarten schaffen sollte, haben es nie in den Endkonsumentenmarkt geschafft, und die Nutzung von externen PCI Express-Adaptoren wie etwa dem Sonnet Echo Express III ist allein wegen des immensen Installationsaufwands und der hohen Kosten keine wirklich empfehlenswerte Option. Ganz ohne Aufrüstmöglichkeiten stehen Sie aber auch mit einem Notebook in der Regel nicht da, zumindest Festplatten, SSDs und der Arbeitsspeicher sind in vielen Fällen gut erreichbar und auch für Laien einfach auszuwechseln.



Typische Aufrüstmöglichkeiten für ein Notebook: Die 2,5-Zoll-Festplatten und der Arbeitsspeicher sind gut erreichbar, alles andere dagegen nicht.



Eher Ergänzung als Ersatz

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Ein flaches und gleichzeitig flottes Notebook ist eine feine Sache, an die Leistung meines zwei Jahre alten Desktop-PCs kommen aber selbst aktuelle Laptops für Spieler nicht heran. Für mich werden Notebooks deshalb auch auf längere Sicht eher eine Ergänzung für unterwegs als einen vollständigen Ersatz darstellen, zumal der Lärmpegel beim Spielen sehr nervig sein kann und gerade die besonders schnellen Geräte für meinen Geschmack zu viel kosten. Falls es nicht immer Full HD in maximalen Details sein muss oder wenn Sie grafisch weniger anspruchsvolle Titel spielen, dann werden Sie aber auch mit einem bezahlbaren Notebook unter 1.000 Euro schon glücklich – solange die nächste Steckdose nicht allzu weit entfernt ist.

RAZER

BLACKWIDOW ULTIMATE

Elite Mechanical Gaming Keyboard



KOMPLETT PROGRAMMIERBARE TASTEN
+ 5 ZUSÄTZLICHE GAMING-TASTEN
EINFACHE AUFZEICHNUNG VON MAKROS

EINFACH ZUGÄNGLICHE
MEDIA-TASTEN
FÜR BEQUEME LAUTSTÄRKEREGELUNG
UND MEDIEN-WIEDERGABE

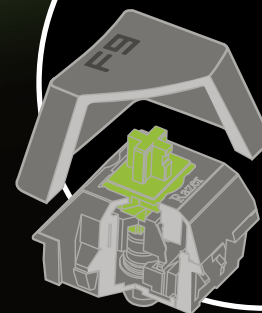
AUDIOAUSGANG UND
MIKROFONEINGANG
ERLAUBT BESSERE
KABELFÜHRUNG



MIT 10 TASTEN-ROLLOVER
FÜR PERFEKTES ANTI-GHOSTING

EINZELN
BELEUCHTETE TASTEN
MIT VERBESSERTER
HINTERGRUNDBELEUCHTUNG

AUSGESTATTET MIT
DEN MECHANISCHEN
TASTEN VON RAZER™



Die einzigen
mechanischen Tasten
weltweit, die speziell
für Gamer entwickelt
wurden – mit rasend
schneller Betätigungs-
geschwindigkeit und erhöhter
Lebensdauer



Die brandneuen
**mechanischen Tasten
von Razer™**
Entwickelt für Gamer

**Größere
Widerstandsfähigkeit**
Verglichen mit mechanischen
Standardtasten

**Mit individuell
hintergrundbeleuchteten Tasten**
Verbesserte Sichtbarkeit auch bei
schlechten Lichtbedingungen

eu.razerzone.com/razer-mechanical-switches

Copyright © 2014 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

Erhältlich in deutschem Layout

Samsung SSD 850 Pro im Test



Mit neuartigem, werbetauglich bezeichnetem 3D-Speicher will die SSD 850 Pro nicht nur schneller sein als die Konkurrenz und die eigenen Vorgänger, sondern auch noch erheblich langlebiger - wir messen nach und erklären die Technik. Von Jan Purrrucker

Samsung ist im SSD-Bereich mittlerweile klarer Marktführer. Laut einer Hochrechnung des Marktforschungsinstituts Gartner erwirtschaftet das koreanische Unternehmen fast 30 Prozent der weltweiten SSD-Umsätze. Ein Grund dafür ist sicher, dass der Konzern die meisten SSD-Komponenten sowie die Entwicklung selbst übernimmt und wenig bis gar nicht von anderen Herstellern oder Zulieferern abhängig ist. Auch die neuartigen Speicherzellen der SSD 850 Pro sowie der Controller-Chip stammen aus Samsungs eigener Fertigung. Wir haben uns die 256-GB-Byte-Variante (160 Euro) von Samsungs neuer High-End-SSD genau angeschaut, verglichen sie mit den erfolgreichen (immer noch

erhältlichen) Vorgängern SSD 840 Pro (140 Euro) sowie SSD 840 Evo (110 Euro) und verurteilen, ob sich ein Umstieg lohnt.

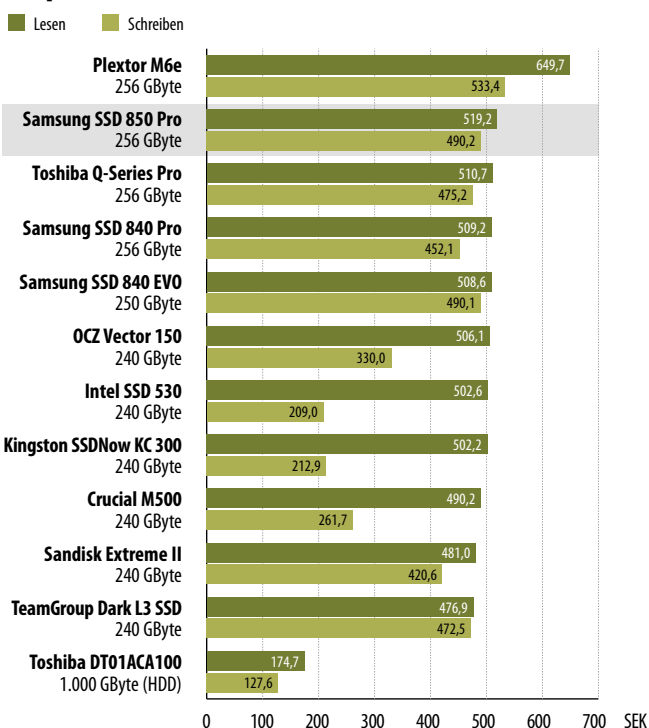
In den letzten Jahren konnte nicht nur Samsung den SSD-Verkauf enorm steigern, auch andere Speicherhersteller haben kräftig zugelegt. Die Branche profitiert davon, dass immer mehr Spieler, PC- und Notebook-Besitzer ihre Rechner mit schnellem Flash-Speicher auf- und nachrüsten. Während Anfang 2011 nur rund ein Drittel der GameStar-Leser eine SSD ihr Eigen nannte, sind es mittlerweile schon über 70 Prozent. Verantwortlich dafür sind die in der Zwischenzeit deutlich gesunkenen Preise bei gleichzeitig stark gestiegener Kapazität. Eine 80 GByte große SSD etwa kostete vor

fünf Jahren noch rund 200 Euro. Heute gibt es für denselben Preis bereits Modelle mit 512 GByte Speicherplatz, die zudem noch deutlich schneller arbeiten.

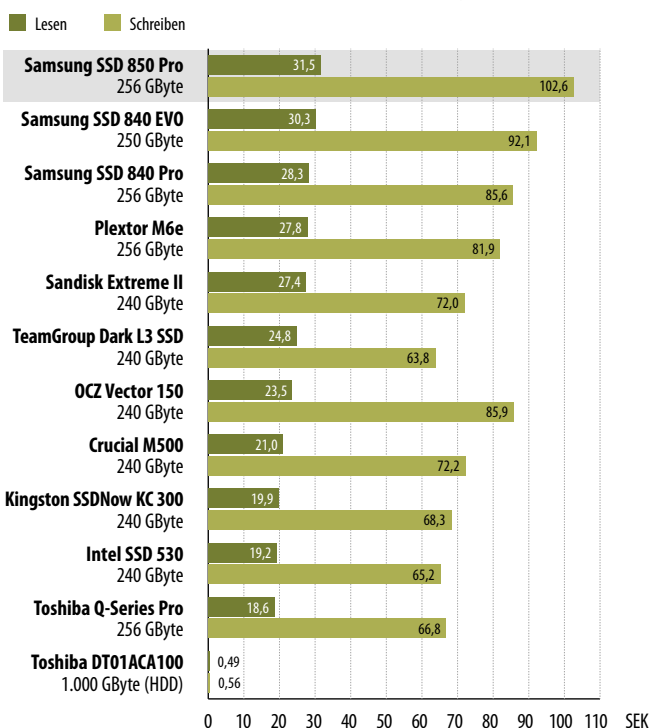
Der Preisverfall ist zum einen der kräftig gestiegenen Nachfrage und dem mittlerweile ebenso gewachsenen Angebot an SSDs zu verdanken, zum großen Teil liegt er aber auch an den optimierten Fertigungsprozessen der SSDs, vor allem für deren Speicherchips. Anfangs wurde hauptsächlich SLC-Speicher (»Single Level Cell«) verwendet. Eine SLC-Zelle verfügt über zwei Ladungszustände (»Level«). Diese Level (0 oder 1) dienen zum Speichern eines Bits pro SLC-Zelle. Heute kommt hauptsächlich MLC-Speicher (»Multi Level Cell«) und bei der beliebten,

Benchmarks

Sequenzielle Performance AS SSD Benchmark, MByte pro Sekunde



Random Performance AS SSD Benchmark, MByte pro Sekunde



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

weil günstigen SSD 840 Evo auch TLC-Speicher (»Triple Level Cell«) zum Einsatz. Statt zwei (SLC) unterscheiden MLC und TLC vier beziehungsweise sechs unterschiedliche Ladungszustände und speichern entsprechend zwei oder drei Bits pro Zelle, was die Materialkosten bei gleicher SSD-Kapazität deutlich senkt, allerdings auch für höhere Beanspruchung der einzelnen Zellen sorgt.

Um die Kapazitäten noch weiter zu steigern und die Kosten zu senken, wurde das Fertigungsverfahren des Speichers in den letzten Jahren immer weiter verbessert. Ähnlich wie bei der Chipherstellung für Grafikkarten und Prozessoren schrumpfen auch die

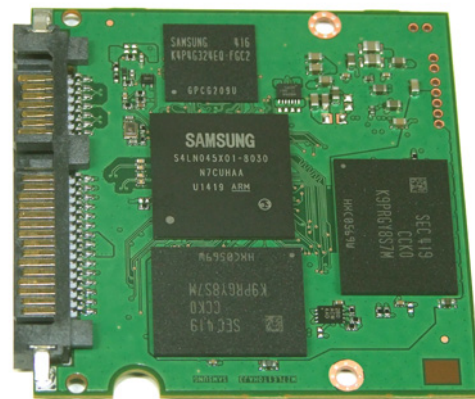
Schneller und effizienter

Halbleiter von SSDs immer weiter. Traditionell liegen die Halbleiter flach nebeneinander auf dem Chip und bilden ein Gittermuster. Die Schnittpunkte stellen die eigentlichen Speicherzellen dar. Die Strukturweite der Halbleiterelemente fiel seit 2009 von 50 Nanometer auf 19 nm bei der aktuellen Samsung SSD 840 Evo. Dadurch wird das Gitter enger und es passen mehr Halbleiter auf dieselbe Silizium-Scheibe (genannt: »Wafer«), was die Ausbeute erhöht und die Kosten senkt. Allerdings ist laut Samsung bei einer Strukturweite von

mittlerweile unter 20 nm ein kritischer Punkt erreicht. Durch die winzigen Strukturen können die Zellen immer weniger Elektronen aufnehmen und die Störanfälligkeit durch schlecht unterscheidbare Ladungen steigt. Zusätzlich kommt es immer häufiger zu Interferenzen zwischen den eng zusammenliegenden Speicherzellen, wodurch Ladungen und somit Informationen verloren gehen können.

Samsung geht deshalb eigene Wege und setzt bei der SSD 850 Pro erstmals auf den selbst so benannten »3D Vertical NAND«-Speicher. Dabei werden die Speicherzellen nicht nur nebeneinander angeordnet, sondern auch aufeinander gestapelt. Statt die Länge und Breite der Zellen weiter zu schrumpfen, legt Samsung insgesamt 32 Zellschichten aufeinander. Wie gestapelte Bauklötze bilden die Zellen jetzt zylindrische Türme und so können mehr Zellen auf einer Wafer-Fläche untergebracht werden. Außerdem erlaubt es die vertikale Anordnung Samsung, die relativ grobe und mittlerweile eigentlich veraltete 40-nm-Fertigung zu nutzen. Das ist zum einen kostengünstiger als die modernere 20-nm-Fertigung, zum anderen wirkt sich das laut Samsung auch sehr positiv auf die Lebensdauer der SSD aus. Denn die 40-nm-Zellen verkraften angeblich erheblich mehr Schreibzyklen und es gibt wesentlich weniger Probleme mit Ladungsverlusten oder Interferenzen.

Folglich wirbt Samsung für die SSD 850 Pro mit einer täglichen Arbeitsbelastung von 40 GByte und gibt großzügige zehn Jahre Garantie – für die ebenfalls im High-End-Segment angesiedelte Vorgängerin SSD 840 Pro gewährt Samsung nur fünf Jahre, bei der SSD 840 Evo sogar nur drei. Außerdem soll die SSD 850 Pro mit VNAND-Speicher eine etwa 20 Prozent bessere Energieeffizienz besitzen. Daneben verfügt sie wie schon die Vorgänger über die »Dynamic Thermal Guard«-Funktion, die den Datenverlust durch Überhitzung verhindern soll. Um Daten noch zusätzlich gegen ungewollten Zugriff zu



Äußerlich unterscheiden sich die neuen 3D-VNAND-Speicherchips auf der Platine nicht von ihren zweidimensionalen Vorgängern.

GameStar 01/2014

»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 i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- 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-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.399,-
oder ab 48,50 €/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
- 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 € 1.949,-
oder ab 63,90 €/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 i5-4690K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus Z97M - Plus
- 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 € 1.169,-
oder ab 39,50 €/mtl.¹⁾

schützen, können Sie den Inhalt der SSD 850 Pro wie gehabt mit Hardware-Unterstützung mittels 256-Bit-Codierung verschlüsseln.

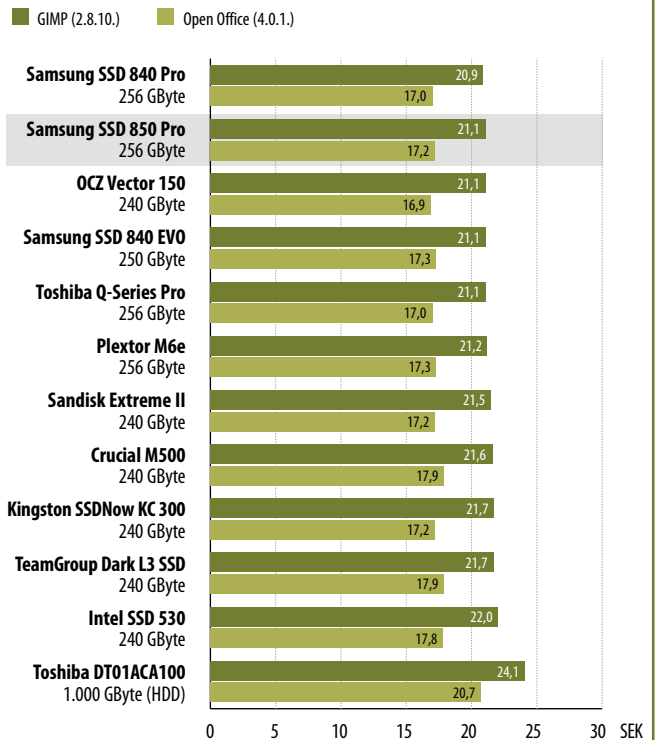
Wie sich der neue 3D-VNAND schlussendlich auf die Leistung der SSD 850 Pro im Vergleich mit den Vorgänger- und Konkurrenzmodellen auswirkt, messen wir unter anderem mit dem synthetischen Benchmark »AS SSD Benchmark«. Beim Test der sequenziellen Leistung mittels großer, zusammenhängender Dateien wie etwa einem Video erreicht die Samsung SSD 850 Pro satte 519,2 MByte/s Lese- und 490,2 MByte/s Schreibgeschwindigkeit und schreibt mit 490,2 MByte pro Sekunde. Damit wird sie in dieser Kategorie nur von der mit einer PCI-Express-Schnittstelle statt SATA3-Schnittstelle ausgestatteten Plextor M6e geschlagen, die einen klaren Bandbreitenvorteil besitzt. Denn während bei einer Übertragung via SATA3 das theoretische Limit bei 600 MByte/s (in der Praxis etwa 520 MB/s) liegt, stößt die PCI-Express-Schnittstelle laut Spezifikation erst bei 1,0 GByte/s an ihre Grenzen. Derzeit sind PCI-Express-SSDs allerdings noch kaum verbreitet, und Samsung verzichtet (vorerst) auf eine entsprechend ausgestattete SSD 850 Pro. Wenn sich die ebenfalls auf PCI Express basierenden Schnittstellen M.2-SATA und SATA Express weiter durchgesetzt haben, kann Samsung aber problemlos entsprechende Modelle nachlegen.

Höher statt kleiner

Beim täglichen Arbeiten unter Windows kommt es vor allem auf die Übertragungsraten der SSD beim Lesen und Schreiben von kleinen, unzusammenhängenden Dateien an. Den entsprechenden Test des AS SSD Benchmark (Random Performance 4K) schließt die SSD 850 Pro mit 31,5 MByte/s Lese- und 28,3 MByte/s Schreibgeschwindigkeit ab und setzt sich knapp vor die SSD 840 Pro sowie die SSD 840 Evo, die beim Lesen mit 30,3 und 28,3 MByte/s etwas schlechter abschneiden. Während der Vorsprung bei der Lese- und Schreibgeschwindigkeit von kleinen Dateien noch ziemlich gering ausfällt, erreicht die 850 Pro beim Schreiben 102,6 MByte/s und landet damit im Vergleich mit dem restlichen SSD-Testfeld klar auf dem ersten Platz. Ihre gute Performance stellt die 850 Pro auch bei den Ladezeiten von Windows 8.1 und Battlefield 4 sowie der Kopier- und Installationsdauer unter Beweis. Vom Drücken des Power-Knopfs bis zur Anzeige des Desktops vergehen gerade einmal 32,4 Sekunden. In Battlefield 4 können wir nach

Benchmarks

Installationsdauer Sekunden

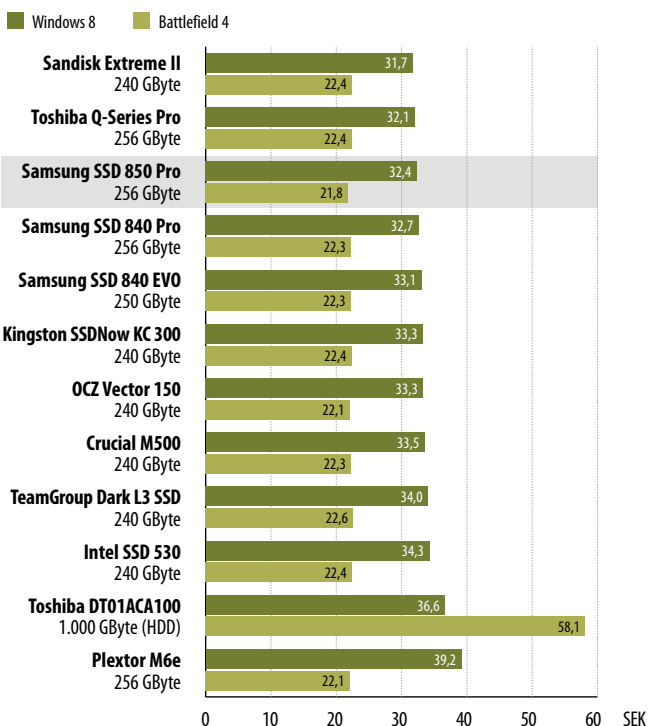


Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

21,8 Sekunden Wartezeit loslegen. Das Kopieren unseres 3,8 GByte großen Spieleordners erledigt die SSD 850 Pro mit 29,8 Sekunden ebenfalls sehr schnell. Allerdings arbeiten in den Praxistests fast alle aktuellen SSDs gleichschnell. Gerade bei der Installationsdauer trennen die einzelnen Modelle nur wenige Millisekunden. Im Schnitt liegt die SSD 850 Pro in Sachen realer Alltagsgeschwindigkeit trotz der theoretischen Vorteile auf einem Niveau mit ihren bereits sehr

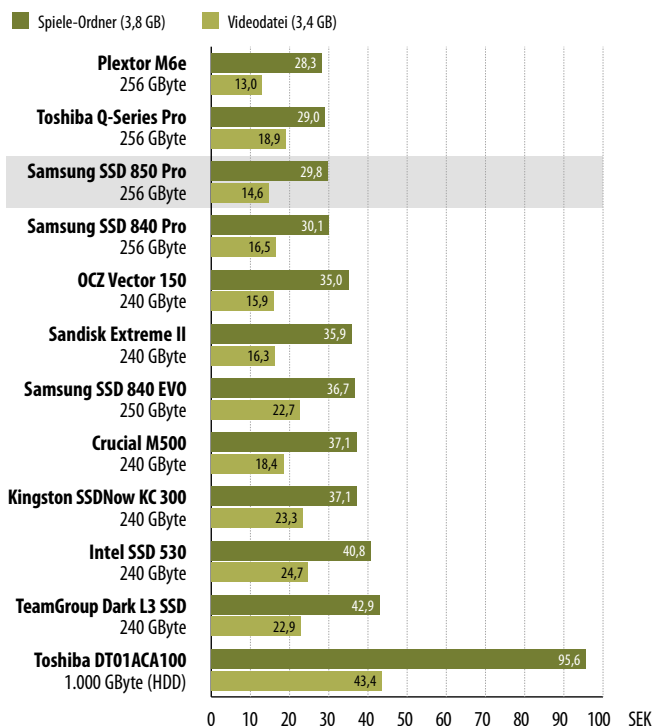
Benchmarks

Ladezeiten Sekunden



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

Kopierdauer Sekunden

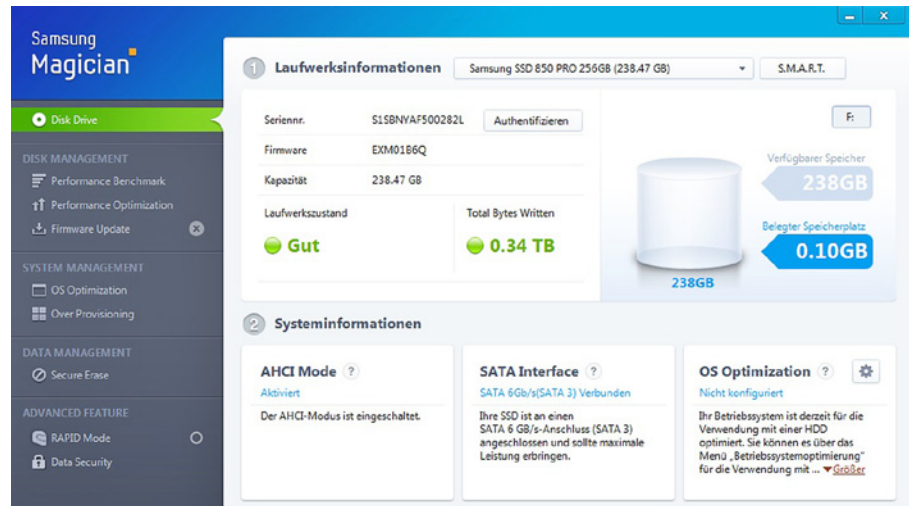




Teure Innovation

Jan Purruker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Samsungs SSD 850 Pro ist schnell, dank der 3D-Speicherchips voraussichtlich sehr langlebig und daher mit extrem großzügiger Herstellergarantie ausgestattet. Mir ist sie derzeit aber trotzdem noch etwas zu teuer. Mit 160 Euro kostet sie spürbar mehr als in Sachen Geschwindigkeit und Ausstattung vergleichbare Konkurrenzmodelle. Und gefühlt arbeiten im Alltag in Spielen und Windows ohnehin fast alle aktuellen SSDs gleich schnell. Da sind die zehn Jahre Garantie zwar ein netter Bonus, bis dahin steckt aber ohnehin eine neue SSD in meinem Rechner.



Samsungs Magician-Software bietet zahlreiche Informationen zum Zustand der SSD. Außerdem können Sie mit dem Programm die SSD-Performance messen und den Rapid-Modus aktivieren.

schnellen Vorgängern. Vermutlich deswegen sieht Samsung auch keinen Grund, bei der 850 Pro einen neuen Controller zu verwenden. Zwar ändert sich gegenüber der 840 Evo der Name des SSD-Controllers von MDX auf MEX, allerdings basiert der Controller weiterhin auf drei ARM Cortex-R4-Kernen, die mit 400 MHz takten.

Das mit der SSD 840 Evo eingeführte Rapid-Feature ermöglicht die optionale Nutzung von freiem Arbeitsspeicher des PCs als zusätzlichen Zwischenspeicher für anstehende Schreibvorgänge auf die SSD. Aktivieren lässt sich die Rapid-Funktion in der umfangreichen Verwaltungs- und Wartungs-Software der SSD 850 Pro. Hier legen Sie auch fest, wie viel Arbeitsspeicher die SSD als Zwischenspeicher nutzen darf. Während

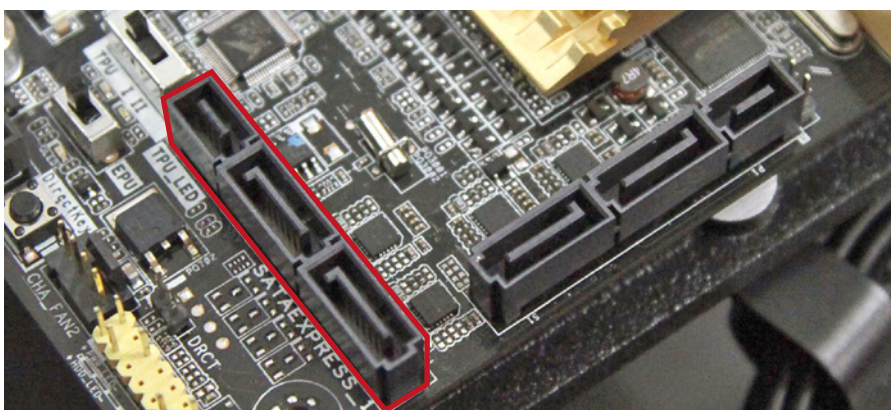
fügt über 512 MByte Zwischenspeicher, während die 1,0 Terabyte-Version auf 1,0 GByte zurückgreifen kann. Durch den zusätzlichen RAM-Cache erhöht sich im Rapid-Modus die vermeintliche Schreibgeschwindigkeit der SSD 850 Pro. Die theoretisch verarbeiteten Datenmengen in Tests wie dem AS-SSD-Benchmark verdoppeln sich glatt. Abseits von synthetischen Benchmarks wirkt sich die Rapid-Funktion aber laut unseren Messungen nicht spürbar auf die Praxis-Leistung wie etwa die Ladezeiten von Windows, Programmen und Spielen aus und wird daher von uns für die Bewertung der SSD nicht berücksichtigt.

Unterm Strich liefert Samsung mit der SSD 850 Pro erneut eine fast rundum empfehlenswerte SSD ab. Trotz des SATA3-Limits gelingt es durch den Schritt hin zum neu entwickelte 3D-VNAND-Speicher, das Komplettpaket gegenüber den ebenfalls sehr guten Vorgängern nochmal zu steigern. Besonders beim Lesen und Schreiben kleiner, zufällig verteilter Dateien arbeitet die Samsung SSD 850 Pro in den Benchmarks flotter als ihre Vorgänger und belegt den Spitzenplatz im Testfeld. Wer bereits eine schnelle SSD vom Schlag einer 840 Pro oder 840 Evo besitzt, kann sich den Umstieg aber dennoch sparen. Gefühlt arbeiten praktisch alle aktuellen SATA-3-SSDs gleich schnell und daran wird sich ohne den Wechsel auf

eine neue Schnittstellenart auch in absehbarer Zeit nichts ändern. Wer jedoch von einer herkömmlichen Magnetfestplatte auf Flash-Speicher aufrüsten will, sollte die SSD 850 Pro ins Auge fassen. Mit ihrer hohen Geschwindigkeit und den extrem langen zehn Jahren Garantie spricht viel für die Samsung-SSD. Einer uneingeschränkten Kaufempfehlung steht derzeit nur der im Vergleich zur Konkurrenz etwas zu hohe Preis im Weg – die Samsung SSD 840 Pro mit fünf Jahren Garantie gibt es mit 256 GByte etwa schon für rund 140 statt 160 Euro, die 840 Evo mit drei Jahren Garantie und 250 GByte für nur 110 Euro. **JP**

SATA3-Limit erreicht

das Limit bislang bei maximal 1,0 GByte lag, lassen sich jetzt bis zu 4,0 GByte RAM abzweigen, allerdings nicht mehr als ein Viertel des gesamten RAMs des PCs. Solange die Rapid-Funktion aktiv ist, nutzt die SSD 850 Pro sowohl das zugewiesene RAM als auch den integrierten DRAM-Cache zur zwischenzeitlichen Lagerung von Daten. Unser 256 GByte großes Testmodell der 850 Pro ver-



Mittlerweile gibt es bereits einige Mainboards mit SATA-Express-Anschlüssen. Die Schnittstelle kombiniert SATA und PCI-Express. Dadurch steigt die Bandbreite von 600 auf 1.000 MByte/s.

PREIS	HERSTELLER
160 Euro	Samsung

Festplatte SSD 850 Pro

Speicherkap. / Formfaktor / Höhe	256 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm
Anschluss / Speicher	SATA3 / 40 nm MLC toggle
Chipsatz / Trimfunktion	Samsung MEX / ja
max. Leserate / Schreibrate	550 / 520
Extras	Wartungs-, Klon-Tool
Hersteller-Garantie	10 Jahre

PRAXISLEISTUNG	
sehr schnelle Ladezeiten	38/40
sehr hohe Kopierleistung	
extrem kurze Installationszeiten	
LESERATE	
extrem schnell bei großen Dateien	19/20
sehr schnell kleinen Dateien	
SCHREIBRATE	
extrem schnell bei großen Dateien	19/20
sehr schnell bei kleinen Dateien	
TECHNIK	
Trim-Funktion ab Windows 7	9/10
Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	
SATA3 + schneller 3D-VNAND-Speicher	
AUSSTATTUNG	
256 GByte + 10 Jahre Garantie	9/10
umfangreiches Wartungstool	
umfangreiches Klon-Tool	
FAZIT	
Den neuen VNAND-Speicher lässt sich Samsung relativ teuer bezahlen. Allerdings beschert er der SSD 850 Pro auch Bestwerte in unseren Benchmarks. Zudem gibt es satte zehn Jahre Garantie auf die SSD.	

94

Preis/Leistung: Befriedigend

Der Sommer macht sich bemerkbar, und viel hat sich nicht getan. Neu ist nur Samsungs schnelle SSD 850 Pro. Dazu fallen manche Grafikkarten im Preis, ein paar werden dagegen teurer - Schnäppchen in der jeweiligen Preisklasse bieten unsere Selbstbau-PCs.

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

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	UPDATE
AMD FX 6300 Boxed	85 €
Prozessorkühler	UPDATE
Alpenföhn Sella	15 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	55 €
Arbeitsspeicher	NEU
G.Skill NQ-Series 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
Sapphire R9 270X Dual-X 2,0 GByte	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	45 €
SSD	NEU
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	525 €
Schnelle SSD	+60 €
Crucial M500 SSD 120 GB	60 €
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



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4590 Boxed	165 €
Prozessorkühler	UPDATE
Alpenföhn Sella	15 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Gigabyte H97 D3H	90 €
Arbeitsspeicher	NEU
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte	UPDATE
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	175 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	45 €
SSD	NEU
Crucial MX100 SSD 128 GByte	60 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Sharkoon Tauron	60 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	750 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	+70 €
LG BH16NS40	70 €

**Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	NEU
Intel Core i5 4690K	205 €
Prozessorkühler	
Cooler Master Hyper T4	25 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Gigabyte H97 D3H	90 €
Arbeitsspeicher	NEU
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	UPDATE
Powercolor R9 280X Turbo Duo	220 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	65 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	NEU
Crucial MX100 SSD 256 GByte	90 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Fractal Define Arc Midi R2	85 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	980 €
Schnellerer Prozessor	+95 €
Intel Core i7 4790K Boxed	300 €
Übertakter-Mainboard	+50 €
ASRock Fatal1ty Z97	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

- MSI R9 280 Gaming.** **UPDATE**
► 81 ► 190 € ► 07/14 ► bit.ly/1li2nd4
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- HIS Radeon R9 280 IceQ X2**
► 81 ► 195 € ► 08/14 ► bit.ly/1n6RsF6
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- XFX R9 280X DD Black Ed.** **UPDATE**
► 80 ► 250 € ► 03/14 ► bit.ly/1lICUb2
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte
- MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming**
► 79 ► 205 € ► 11/13 ► bit.ly/17tcqE4
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Gainward GTX 760 Phantom**
► 79 ► 215 € ► 11/13 ► bit.ly/14lYVCh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Gigabyte R9 280 Windforce 3x OC** **UPDATE**
► 78 ► 200 € ► 08/14 ► bit.ly/1julvVw
schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Club3D R9 280 Royal King** **UPDATE**
► 78 ► 205 € ► 08/14 ► bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Palit GeForce GTX 760 Jetstream** **UPDATE**
► 77 ► 205 € ► 11/13 ► bit.ly/11Q0Sr02
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Zotac GeForce GTX 760 AMP!**
► 76 ► 210 € ► 11/13 ► bit.ly/1atPjuj
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Asus GTX 760 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 76 ► 215 € ► 11/13 ► bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Zotac GTX 780 Ti AMP!** **UPDATE**
► 92 ► 530 € ► 03/14 ► bit.ly/1topoclc
extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte
- MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
► 90 ► 435 € ► 03/14 ► bit.ly/1gyzILQ
extrem schnell, sehr leise / GeForce GTX 780 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 290X Tri-X OC** **UPDATE**
► 89 ► 440 € ► 03/14 ► bit.ly/1nvN91k
extrem schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte
- Palit GTX 780 Ti Jetstream**
► 89 ► 560 € ► 08/12 ► bit.ly/1brlsGf
extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte
- Asus R9 290 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 87 ► 340 € ► 03/14 ► bit.ly/1gyAfgQ
sehr schnell, leicht hörbar / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Asus GTX 770 DirectCU II OC** **PREISTIPP**
► 85 ► 275 € ► 08/14 ► bit.ly/1oEpMD8
sehr schnell, stets sehr leise / GeForce GTX 770 / 2,0 GByte
- Powercolor R9 290 PCS+**
► 85 ► 340 € ► 03/14 ► bit.ly/1dKwHfA
extrem schnell, laut / Radeon R9 290 / 4,0 GByte
- Sapphire R9 280X Tri-X OC**
► 84 ► 275 € ► 08/14 ► bit.ly/1tMu5j3
sehr schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte
- Gigabyte R9 290X Windforce** **UPDATE**
► 84 ► 455 € ► 03/14 ► bit.ly/M03dQD
extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 290X / 4,0 GByte
- Gainward GTX 770 Phantom** **UPDATE**
► 82 ► 280 € ► 03/14 ► bit.ly/LX0SSC
sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 770 / 2,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT UPDATE

►82 ▼180 € ►11/12 ►bit.ly/14BUt8v
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid PREISTIPP

►80 ►140 € ►11/12 ►bit.ly/1czgyql
voll spieletauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM

►79 ►170 € ►12/13 ►bit.ly/17NoAEI
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H

►76 ►180 € ►online ►bit.ly/14rCFko
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H UPDATE

►74 ▼165 € ►online ►bit.ly/1ciVC70
spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

►95 ►380 € ►online ►bit.ly/14rBVVJ
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T UPDATE

►95 ▼405 € ►07/13 ►bit.ly/178OuLW
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421 UPDATE

►95 ▲500 € ►12/13 ►bit.ly/1Xl4m8
voll spieleauglich, 1920x1080, 144 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

►89 ►320 € ►12/13 ►bit.ly/1cYr6Ql
voll spieleauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs**2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 850 Pro 256 GByte NEU

►94 ►160 € ►09/14 ►bit.ly/XwCwDf
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

2 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte UPDATE

►91 ▼140 € ►04/14 ►bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

3 Plextor M6e 256 GByte

►91 ►220 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

4 OCZ Vector 150 240 GByte

►89 ►145 € ►04/14 ►bit.ly/1gdByiV
SATA3, 3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3 M10

5 Samsung SSD 840 Evo 250 GB PREISTIPP

►88 ►110 € ►10/14 ►bit.ly/18g6RYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

Notebooks**BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI GT70H

►88 ►1.400 € ►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 PREISTIPP

►81 ►1.300 € ►online ►bit.ly/1cCplyu
flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, laut in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H

►80 ►1.200 € ►online ►bit.ly/18wbDE4
schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware 14

►79 ►1.300 € ►online ►bit.ly/1kswni6
flotte Hardware, laut in Spielen, 14 Zoll (1366x768 oder 1920x1080)

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 ►450 € ►03/10 ►bit.ly/14rH0Ny
toller Klang, sehr gegeltest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E

►92 ►450 € ►online ► -
guter Klang, viele Anschlüsse, Digital Dekoder

4 Teufel Concept E 400

►90 ►400 € ►online ► -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z906

►86 ►330 € ►online ►bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

►92 ►170 € ►online ►bit.ly/15VrVGr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

►91 ►150 € ►online ►bit.ly/14rHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

►91 ►260 € ►online ►bit.ly/197J03C
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930 UPDATE

►90 ▲135 € ►10/11 ►bit.ly/13LmXus
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1 UPDATE

►90 ▲140 € ►online ►bit.ly/16Eviju
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccat Kova[+]

►92 ►45 € ►online ►bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccat 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 Drakonia Black PREISTIPP

►90 ►30 € ►online ►bit.ly/1kowZbD
präziser Laser, Gewichte, Makros, nur für rechte Hände

5 Sharkoon Darkglider

►89 ►35 € ►online ►bit.ly/18gaJlp
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Steelseries Sensei

►96 ►85 € ►online ►bit.ly/16zrv10
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G502 PREISTIPP

►95 ▼70 € ►online ►bit.ly/1SPVW5L
extrem präzise, optischer Sensor mit 12.000 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kone XTD

►95 ►90 € ►online ►bit.ly/1cnnwvE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO UPDATE

►94 ▼65 € ►online ►bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7 UPDATE

►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/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat Arvo PREISTIPP

►80 ►50 € ►03/10 ►bit.ly/17bZr7f
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

►68 ►55 € ►online ►bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller

►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

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

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

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

►89 ►65 € ►online ►bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

►84 ►50 € ►08/12 ►bit.ly/14rlmYK
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

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 Flugpaß, viele Knöpfe

HIGH-END-GAMING ZU HAUSE UND UNTERWEGS

Mehr Spieleleistung als die meisten Desktop-PCs bietet das One GameStar-Notebook Ultra 17 mit Intel Core i7 4710MQ und Nvidia GeForce GTX 880M mit dicken 8,0 GByte Speicher.



HIGH-END-AUSTATTUNG

- ★ Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 880M 8,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo
- ★ 17,3 Zoll Full HD Display (43,9 cm)

★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

Unterwegs genauso spielen wie zu Hause - mit dem One GameStar-Notebook Ultra 17. Der Core i7 4710MQ und die GeForce GTX 880M mit 8,0 GB beschleunigen Ihre Lieblingsspiele auch in der nativen Auflösung des Full-HD-Displays flüssig. Windows 8.1 ist auf SSD vorinstalliert, zusätzlich hat das One GameStar-Notebook Ultra 17 noch eine 1.000 GByte große Festplatte und ein Blu-ray-Laufwerk. HDMI, USB 3.0, WLAN und Tastaturbeleuchtung komplettieren die Luxusausrüstung.

nur **€1799,-**



★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

- ★ Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 870M 6,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM & 60 GB SSD
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

nur **€1399,-**



★ GameStar PC

- ★ AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- ★ AMD Radeon R9 280 3,0 GB
- ★ 8,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€799,-**



★ GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 4690K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- ★ 8,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€999,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€1499,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutscheine für Download-Vollversionen. Online-Benutzerkonten erforderlich. ** Gutscheine für In-Game-Extras. Spielebeigaben nur, solange Vorrat reicht.



g

die aktuelle GameStar

... mit großem Preisrätsel



Welche Farbe hat eine Orange?

- ☐ Blau ☐ Orange
☐ Günter Netzer



Beauty-Special

Schminktipp
für Zombies

So kaschieren sie ab-
getrennte Gliedmaßen.



Die Stars privat

Sie saufen!
In Unterhemden!

Max: »Ich trage nicht
mal eine Hose.«



Kevin
Spacey

Star im
Schönheitswahn

Botox reicht ihm nicht,
er will Polygone!

DRAMA UM LARA

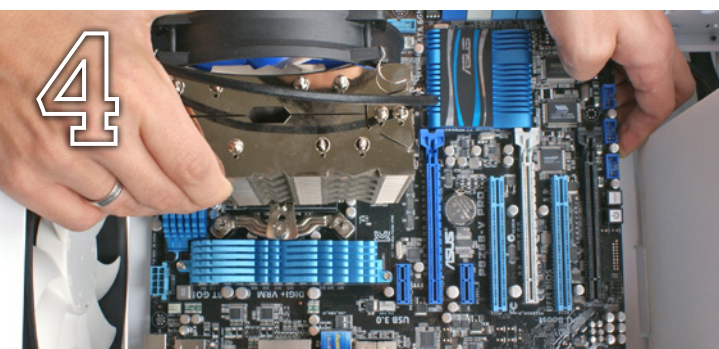
Sie will nicht
auf den PC!

»Ich habe die Nase voll von
Nackt-Patches und Riesen-
busen-Mods. Auf der Xbox
kann mir keiner an die Wäsche!«

D: EUR 6,50; CH: 10,10 Sfr; A/BenLux: EUR 7,50;
F//Port/E: EUR 8,70; Gr: EUR 9,75



Die GameStar-Ausgabe 10/2014 erscheint am 24.9.2014



1 Die Sims 4 **Test** Verwandelt auch der vierte Teil der spielbaren Seifenoper den schönsten Alltag in ein Abenteuer? Unser Test gibt die Antwort.

2 FIFA 15 **Test** Endlich kicken auch PC-Fußballer mit Ignite-Engine. Wenn das Testmuster rechtzeitig eintrifft, sagen wir Ihnen, ob es zum Titel reicht.

3 Far Cry 4 **Preview** Wir wagen die Preview-Expedition: Steckt die Ballerei im Himalaya ihre Vorgänger tatsächlich in die Tasche?

4 Die besten Selbstbau-PCs **Hardware** Gute Hardware muss auch zusammenpassen. Wir haben die beste Konfiguration für Ihren Geldbeutel.

IMPRESSUM

Gründer Patrick J. McGovern (1937 – 2014)

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Jochen Gebauer (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
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, David Hill
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

Associate Publisher

Director Brand Strategy

Chefredakteur

Chefredaktion

Senior Project Manager

Redaktion

Online

Director Business Development

Director Content Services

Medien-Produktion

Layout und Design

Redaktionsassistenz

Lektorat

Freie Mitarbeiter

Leitung CRM und Marketing

Fotos

Einsendungen

Haftung

Frank Maier
Ralf Sattelberger
René Heuser
Jochen Gebauer (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Michael Graf, Heiko Klinge, Markus Schwerdtel
Yassin Chakhchoukh
Dimitry Halley, Florian Heider, Florian Klein, Andre Peschke, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Mirco Kämpfer, Lucas Manhardt, Christopher Reimers
Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Stephanie Schlottag, Stefan Seile, Benjamin Wojtkuvka
Daniel Visarius
Michael Trier
Christoph Klapetek (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Maria Le
Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Isa Stamp
Anita Thiel
Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Martin Deppe, Uwe Miethe, Tobias Ritter, Maurice Weber, Jürgen Stöffel, Stefan Köhler
Matthias Weber (-154)
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch 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. 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, 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 Handelsauflage

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.), Daniel Schellmann (-581), 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 Ölschläger (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: DEUTDE33HAN

Erfüllungsort, Gerichtsstand

München

Online-Reichweite (IVW 06/2014)

81.382.793 Page Impressions, 16.930.864 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



**SICHERE DIR EIN *FOUNDER'S PACK*
SOLANGE DER VORRAT REICHT!**

- ☛ DIREKTER ZUGANG ZUM SPIEL!
- ☛ BUDDY-CODES FÜR DIE BETA!*
- ☛ ZWEI ODER MEHRERE EXKLUSIVE HELDEN!*
- ☛ ORCS MUST DIE! 1 & 2 + DLC!
- ☛ BERGE VON GOLD!

**POLIERE DEINE WAFFEN,
HOLE DIR DEIN PACK AUF
OMD.GAMEFORGE.COM
UND WERDE ZUM FOUNDER!**



**ORCS
MUST DIE!
UNCHAINED**

GAMEFORGE

robot
entertainment

©2014 Robot Entertainment Inc. Veröffentlicht von Gameforge 4D GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.



*Inhalte nur in ausgesuchten
Packs erhältlich.

JETZT VORBESTELLEN

DESTINY®

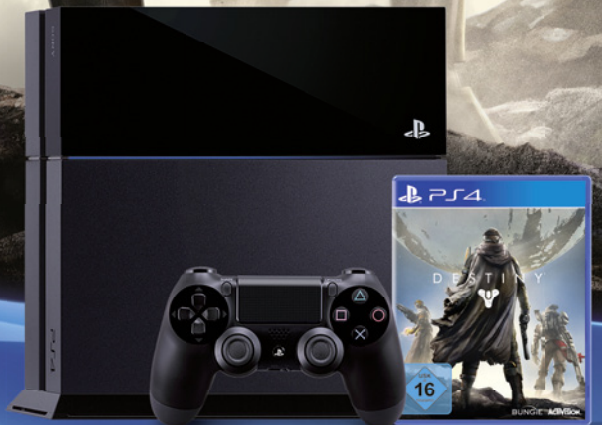


WERDE ZUR
LEGENDE

09.09.14

BUNGE ACTIVISION®
destinythegame.com

PS4™



"X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PlayStation" is a trademark of the same company. © 2014 Bungie, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Destiny, das Destiny-Logo, Bungie und das Destiny-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bungie, Inc. Veröffentlicht durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.