



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

OKTOBER 10/2014



EVOLVE

Die heimliche Revolution der Multiplayer-Shooter?

»IMPOSANT«
– IGM

»BEEINDRUCKEND GUT«
– Computer Bild Spiele

»EIN HIGHLIGHT«
– CHIP.de

MITTELERDE MORDORS SCHATTEN

MEHR ALS 45
E3 AUSZEICHNUNGEN
UND NOMINIERUNGEN



AB 2. OKTOBER IM HANDEL

XBOX ONE

XBOX 360



PS3

PS4



PC
DVD
BOX

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, THE HOBBIT, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S14)





Jochen Gebauer, Chefredakteur

Editorial

Indie ist der neue Mainstream. Toll. Oder?

Indie ist der neue Mainstream: Diese These ist nicht neu, wir haben sie vor zwei Ausgaben in einem Artikel über den aktuellen Indie-Boom aufgegriffen, und wenn sie überhaupt noch eines Beweises bedurfte, dann hat Microsoft ihn kurz vor Redaktionsschluss erbracht. 2,5 Milliarden US-

Dollar – umgerechnet rund 1,93 Milliarden Euro – lässt sich Microsoft die Übernahme des schwedischen Entwicklers Mojang kosten, eine unerhörte Summe für ein einziges Spiel: Minecraft. Im Vergleich dazu könnte man die vier Milliarden Dollar, die Disney 2012 für Lucasfilm und die Star Wars-Rechte auf den Tisch legte, beinahe als Schnäppchen aus der Wühlkiste bezeichnen. Kurz nach Bekanntwerden der Übernahme überschlägt sich das Internet natürlich mit Kommentaren, Vermutungen, Diskussionen – und immer wieder einer Frage: Ist ein Spiel – selbst ein so erfolgreiches wie Minecraft – wirklich 2,5 Milliarden Dollar wert?

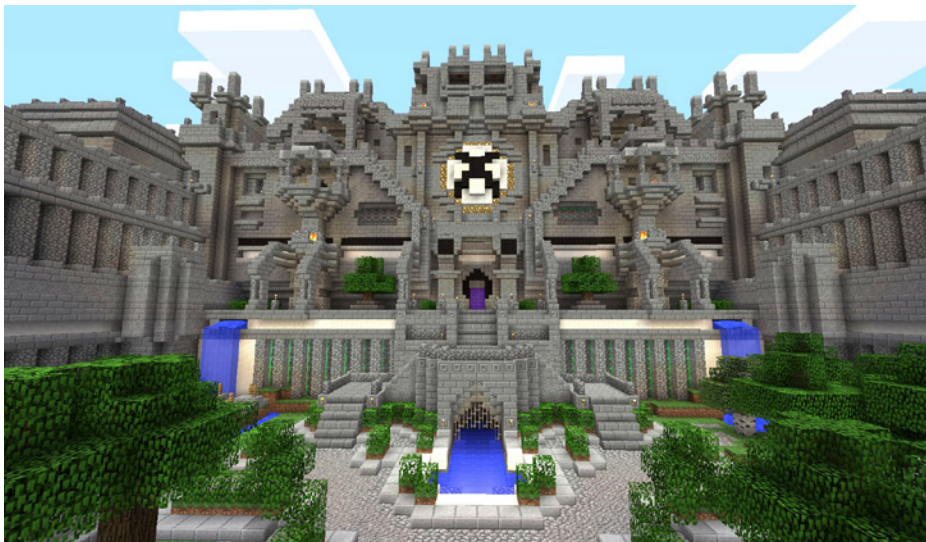
Es ist die falsche Frage, denn Microsoft kauft kein Spiel. Microsoft kauft eine Marke. Minecraft hat sich inzwischen mehr als 50 Millionen Mal verkauft, das Modell sprengt sämtliche Plattformgrenzen, es funktioniert auf dem PC, auf Konsolen, auf Tablets, auf Smartphones. Aber die Zahl der potenziellen Spieler ist endlich, viele von ihnen haben sich das Spiel bereits doppelt oder dreifach gekauft. Selbst wenn Microsoft den beispiellosen Erfolg wiederholt, noch einmal 50 Millionen digitale Kopien absetzt, würde das den Kaufpreis nicht rechtfertigen, nicht einmal im Ansatz. Wohin also führt die Reise? Geradewegs zu Minecraft 2? Das mag passieren, auch wenn Minecraft-Erfinder Markus Persson sein Unternehmen im Zuge der Übernahme verlässt, reich und of-

fenbar fest entschlossen, das multimediale Rampenlicht in Zukunft zu meiden. Ja, Minecraft 2 mag passieren, aber dafür nimmt Microsoft keine 2,5 Milliarden Dollar in die Hand. Kein Spiel – selbst ein so erfolgreiches wie Minecraft – ist 2,5 Milliarden Dollar wert.

Als Marke indes, als Internet- und Jugendphänomen mit einem enormen Bekanntheitsgrad und einer makellosen Reputation in einer konsumstarken Zielgruppe – als Marke ist Minecraft jeden Cent wert. Man muss bloß damit aufhören, es als Spiel zu begreifen, und schon sind die Möglichkeiten endlos. Eine Verfilmung? Ist ohnehin im Gespräch. Eine animierte TV-Serie? Läuft. Spielzeug, T-Shirts, Kaffeetassen, Handyhüllen? Alleine im Merchandising schlummern Millionen, die Lizenz für Computer- und Videospiel-Ableger kann man gegebenenfalls auch gewinnbringend weiterverkaufen, Disney macht das mit Star Wars bereits vor. Sie finden schon den Gedanken an einen Minecraft-Film albern? Die Produzenten von Battleship sehen das anders. Und die von The Lego Movie sowieso. Wer Schiffeversenken verfilmen kann, den bringt auch Minecraft nicht aus der Ruhe. In zehn Jahren sitze ich wahrscheinlich mit meinem kleinen Neffen oder meiner kleinen Nichte im Kino, die 3D-Brille auf dem Kopf, Popcorn für 15 Euro auf dem Schoß und Minecraft: The Movie 2 auf der Leinwand.

Indie ist der neue Mainstream. Toll. Oder?

Jochen Gebauer



Microsoft übernimmt Minecraft-Entwickler Mojang für atemberaubende 2,5 Milliarden Dollar.

Inhalt

Evolve

20 Wir konnten den Multiplayer-Shooter mit fünf Redakteuren ausführlich spielen und hatten dabei jede Menge Spaß. Aber reicht es zur Evolution eines ganzen Genres?

Grand Ages: Medieval

32 Globalstrategie im Mittelalter mit einem dezenten Hauch von Civilization.

Die neue Horror-Welle

40 Keine lahme Grusel-Action mehr. Endlich kommen wieder richtige Horrorspiele.

Titelstory

- 20** Evolve
- 26** Hintergrund: Multiplayer-Shooter

Aktuell

- 6** Fifa 15
- 6** Firewatch
- 7** Get Even
- 7** Life is Strange
- 8** Hearts of Iron 4
- 8** Der Tod der Spielepackung
- 8** Dreamfall Chapters
- 9** Stomping Land wird Silent Land
- 9** Below
- 9** Dragon Age: Inquisition
- 9** Kolumne

Previews

- 30** Termin-Update
- 32** Grand Ages: Medieval
- 36** Dying Light
- 42** Hintergrund: Die neue Horror-Welle
- 46** Übersicht: Was kommt im Herbst?

Tests

- 48** Das Team
- 50** Hitlisten / So testen wir
- 52** Wasteland 2
- 58** Sherlock Holmes: Crimes and Punishments
- 62** Planetary Annihilation
- 64** Die Sims 4
- 70** Train Fever
- 74** Lichdom: Battlemage
- 76** The Walking Dead: Season 2
- 78** Warframe
- 80** Super Time Force Ultra
- 82** Metro Redux
- 83** **Early Access**
- 83** The Long Dark
- 84** The Escapists
- 85** Invisible Inc.
- 86** Dex



64 Mit viel Gefühl ein bisschen schlechter als der Vorgänger.



12 Ein Hashtag erschüttert die Spielebranche. Aber worum geht es eigentlich?



110 Wer seinen PC selbst zusammenbaut, bekommt mehr Leistung und spart Geld. Wir stellen die besten Komponenten in insgesamt vier Preisklassen vor.



58 Nur ein Meisterdetektiv hätte vorhersagen können, wie gut der neue Sherlock ist.

Magazin

- 10 Was ist #Gamergate?
- 92 Abgezockt: Betrug in Online-Welten
- 100 Leserbrief
- 104 Hall of Fame: Dark Age of Camelot

Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Die besten Selbstbau-PCs
- TEST DES MONATS**
- 122** Intel Core i7 5960X
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Alone in the Dark:		Metro Redux.....	Test.....	82
Illumination.....	Preview.....	Planetary Annihilation.....	Test.....	62
Below.....	News.....	Resident Evil.....	Preview.....	43
Caffeine.....	Preview.....	Resident Evil: Revelations 2.....	Preview.....	44
Damned.....	Preview.....	Routine.....	Preview.....	44
Dark Age of Camelot.....	Hall of Fame ..	Saint's Row: Gat out of Hell.....	News.....	6
Dex.....	Early Access.....	Sherlock Holmes:		
Die Sims 4.....	Test.....	Crimes and Punishments.....	Test.....	58
Doom.....	Preview.....	Silent Hills.....	Preview.....	43
Dragon Age: Inquisition.....	News.....	Super Time Force Ultra.....	Test.....	80
Dreamfall Chapters.....	News.....	The Escapists.....	Early Access.....	84
Dying Light.....	Preview.....	The Evil Within.....	Preview.....	42
Evolve.....	Preview.....	The Forest.....	Preview.....	44
FIFA 15.....	News.....	The Long Dark.....	Early Access.....	83
Firewatch.....	News.....	The Stomping Land.....	News.....	9
Get Even.....	News.....	The Walking Dead: Season 2.....	Test.....	76
Grand Ages: Medieval.....	Preview.....	Train Fever.....	Test.....	70
Hearts of Iron 4.....	News.....	Warframe.....	Test.....	78
Invisible, Inc.....	Early Access.....	Wasteland 2.....	Test.....	52
Lichdom: Battlemage.....	Test.....			
Life is Strange.....	News.....			

Spiele & Szene

News

Fifa 15

Entwickler: EA Publisher: EA Sports Termin: 25.9.2014

Der Elfmeter zur Spitzenwertung lag bereit, EA hätte uns nur noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss ein Testmuster schicken müssen. Denn dass Fifa 15 ein großartiges Fußballspiel wird, können wir Ihnen auf Basis der bereits eingetroffenen NextGen-Versionen so gut wie garantieren.

Anders als im Vorjahr sollen die Versionen für Xbox One, PlayStation 4 und PC nämlich komplett inhaltsgleich sein. Nun ja, fast inhaltsgleich; nach der bereits erschienenen Demo zu urteilen sieht der PC-Fußball dank Kantenglättung und höherer Auflösung sogar noch eine Liga besser aus als auf den Konsolen. Das macht sich vor allem



Vor allem Rasen und Publikum sehen in der PC-Demo nochmal eine ganze Klasse besser aus als in der Konsolen-Testversion.

bei wichtigen atmosphärischen Details wie dem Publikum und dem 3D-Gras bemerkbar, die schlicht schärfer und damit plastischer wirken. Die auf dem PC erstmals eingesetzte Ignite-Engine lässt auch bei den Animationen die Muskeln spielen: Jeder Körperkontakt wird individuell berechnet, was zu erheblich glaubwürdigeren Zweikämpfen führt. Stillechte Blutgrätschen hinterlassen dabei nicht nur Spuren beim Gegner, sondern erstmals auch auf dem Rasen – unsere Stollen ziehen tiefe Furchen ins Grün. Die aus unserer Sicht wichtigste Neuerung kommt allerdings erst ins Spiel, wenn nur noch der Torhüter vor uns steht. Denn dann zeigt sich die neue Torwart-KI. Und die hinterlässt nicht nur in der PC-Demo, sondern auch in unseren Testmatches auf der Konsole einen hervorragenden Eindruck. Auf der einen Seite verlassen Manuel Neuer, Roman Weidenfeller und Kollegen nun deutlich häufiger ihren Kasten und können in 1-gegen-1-Situationen auf zahlreiche neue Manöver zurückgreifen. Auf der anderen Seite kommt es zu viel mehr kuriosen Torraumszenen, weil Bälle seltener festgehalten, sondern eben auch mal weggefaustet oder gegrätscht werden. Im Test der NextGen-Version macht sich außerdem das reduzierte Spieltempo positiv bemerkbar. Davon profitieren technisch starke Kicker, die es nun einen Tick einfacher haben, sich durch die gegnerische Abwehr zu dribbeln.

Scheitern kann Fifa 15 auf dem PC eigentlich nur noch an den Spielmodi (Ist wirklich alles inhaltsgleich zur NextGen-Version?) oder an der Online-Funktionalität (Laufen die Server stabil?). Denn auch ein Elfmeter muss erstmal verwandelt werden. Ob EA dies gelingt, lesen Sie zum Release am 25. September auf GameStar.de. **HK**

Wo brennt's denn? Firewatch

Entwickler: Campo Santo Publisher: – Termin: 2015

Eigentlich stellen wir uns das Leben eines Waldbrandbeobachters schnarchlangweilig vor: Von einem Wachturm aus behalten wir das umliegende Waldgebiet im Auge, geben Statusmeldungen ab und schreiben jeden Abend einen Bericht. So öde, wie es klingt, scheint Firewatch aber nicht zu werden. In dem Adventure steuern wir Henry, der einen Sommerjob im Wald annimmt. Jeden Tag rücken wir in den frei erkundbaren Wyoming Nationalparks aus, um diverse Vorkommnisse zu untersuchen. Dabei stehen wir per Funkgerät in Kontakt mit unserer Vorgesetzten Delilah. Die Beziehung der beiden Figuren soll eine wichtige Rolle spielen, entsprechend gespannt sind wir, ob die Walkie-Talkie-Dialoge auch eine richtige Geschichte erzählen. Während der erste Trailer nach Mystery-Thriller aussieht, zeigte die Gameplay-Präsentation eher Gewöhnliches. Darin kommt Henry ein paar Teenagern auf die Spur, die im Wald zünden, und kann ihnen die Leviten lesen oder gleich ihren Ghettoaster im nahen See versenken. Unsere Handlungen sollen deutliche Konsequenzen nach sich ziehen. Erscheinen wird Firewatch 2015. **MK**



Der Wachturm ist Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Von hier aus beobachten wir das Umland und rücken zu Einsätzen aus.

Zu schön um wahr zu sein? Get Even

Entwickler: The Farm 51 Publisher: – Termin: 2015

»Das ist doch keine Spielgrafik!«, war unsere Reaktion, als wir den ersten Trailer zu Get Even gesehen haben. Der Flug durch ein verlassenes Fabrikgebäude sieht dank unglaublich scharfer Texturen und vieler Details zu gut aus, um nicht vorberechnet zu sein. Doch anhand einer Demo konnten wir uns überzeugen: Get Even ist durch die Photogrammetrie-Technik, bei der grob gesagt Level aus Fotos zusammengesetzt werden, wirklich so hübsch wie im Video. Das polnische Entwicklerstudio The Farm 51, das bislang am ehesten durch Painkiller: Hell & Damnation aufgefallen ist, verspricht aber noch mehr als gute Grafik. Auch die Story ist besonders. Sie dreht sich um zwei verfeindete Charaktere, wir wählen zu Spielbeginn, welchen von beiden wir steuern möchten. Natürlich überschneiden sich die Handlungsstränge regelmäßig und hier kommt

ein weiterer Clou ins Spiel. In solchen Szenen sollen Spieler online anderen Spielern begegnen. Wir kämpfen also plötzlich nicht mehr gegen KI-Bösewichte, sondern gegen echte Menschen, die die andere Seite der Geschichte erleben. In der Demo sollen wir etwa die Ermordung eines Kerls namens Johnny verhindern. Gut möglich, dass unter den Gegner die wir unter Feuer nehmen, im fertigen Spiel einer oder mehrere Spieler sind, die den Auftrag haben, Johnny umzulegen. Wie das allerdings ausbalanciert wird, steht noch in den Sternen. Aber nicht nur unser Abzugsfinger, sondern auch unser Hirn soll in Get Even heiß laufen. Bevor wir Johnny nämlich retten, müssen wir herausfinden, wer er überhaupt ist. Dazu taucht unsere Spielfigur ähnlich wie in Remember Me in eine Erinnerung ein. Dann können wir uns frei in der Szene umschaun, die Zeit vor- und zurückdrehen und schließlich ein

Foto von Johnny machen. Ach, bevor wir's vergessen, Oculus-Rift-Unterstützung soll Get Even ebenfalls bieten. Aus all diesen Plänen ein funktionierendes Spiel zu machen, scheint unmöglich, doch vieles davon haben wir tatsächlich schon in der Demo gesehen, und die Entwickler haben uns ja schon bei der Grafik eines Besseren belehrt. JO



Um trotz Hammergrafik keine Performance-Einbußen zu haben, sind stets nur wenige Spielfiguren gleichzeitig im Bild.

Wie zum Anfassen! Dank toller Texturen und vieler Details sehen die Umgebungen sehr plastisch aus.



Entscheidungshilfe Life is Strange

Entwickler: Dontnod Entertainment Publisher: Square Enix Termin: 2015

Fast jeder dürfte schon mal den Wunsch gehabt haben, einfach die Zeit ein paar Minuten zurückdrehen, um einen Fehler rückgängig zu machen. Was uns in der Realität leider verwehrt bleibt, ermöglichen die Macher von Remember Me in ihrem neuen Adventure Life is Strange. Ähnlich wie in den Abenteuern von Telltale müssen wir folgeschwere Entscheidungen treffen, die den Lauf der Geschichte beeinflussen. Doch wenn uns das Ergebnis nicht gefällt, nutzen wir einfach eine Rückspulfunktion und ändern unsere Wahl. Das klingt zwar interessant, aber fallen uns die Entscheidungen auch noch schwer, wenn wir das Ergebnis nach Belieben ändern können? In den Rätseln soll die Zeitmanipulation ebenfalls zum Einsatz kommen. Im Fokus des Spiels steht die Suche der beiden Freundinnen Max und Chloe nach einer verschwundenen Mitschülerin. Life is Strange soll in mehreren Episoden erscheinen. JO



Die rebellische Chloe ist eine der Hauptfiguren in Life is Strange.

Zukunft? Gestalten!

Für eine Zukunftsvorsorge, die so individuell ist wie Sie.



Beraten
lassen und
gewinnen!

Jeder Mensch hat etwas,
das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

Wir unterstützen Sie auf Ihrem Weg in die Zukunft: mit unserer **Genossenschaftlichen Beratung**. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Berater Ihre individuelle Vorsorge und gewinnen Sie eines von 7.400 adidas „mi Duramo 6“ Laufschuhpaaren, das Sie selbst designen können (Teilnahme ab 18 Jahre, in teilnehmenden Filialen). vr.de/zukunftsgestalten

Volksbanken
Raiffeisenbanken



Kriegsindustriegigant Hearts of Iron 4



Hearts of Iron 4 macht optisch nicht viel her, dürfte aber eines der komplexesten Strategiespiele des Jahres werden.

Entwickler: Paradox Interactive Publisher: Paradox Interactive Termin: 1. Quartal 2015

Einfache Striche statt vieler Mausklicks: Wie in Ultimate General: Gettysburg erteilen wir in Hearts of Iron 4 Angriffs- und Verteidigungsbefehle mit Pfeilen, um den Zweiten Weltkrieg für eine Nation unserer Wahl zu entscheiden. Grenzvertheidigung, Flankenmanöver und Zangenangriffe sind folglich ein Kinderspiel – zumindest in der Theorie, denn das Globalstrategiespiel büßt nichts an Komplexität ein. Der vierte Teil will die Industrie sogar detailgenau simulieren: Wir bestimmen, wie viele Fabriken einen Panzertyp herstellen sollen, bauen Versorgungslinien an die Front auf, investieren in Forschung, sorgen für ausreichend Treibstoff und genügend Rationen für unsere Divisionen. Laut der Entwickler hat jedes Land spürbare, historisch bedingte Stärken und Schwächen. Deutschlands Fabriken basteln beispielsweise an starken Panzern, tun sich aber bei der Massenproduktion schwer. Auch vom vierten Hearts of Iron erwarten wir wieder bockschwere Globalstrategie für Hobby-Generäle, die sich nicht scheuen, an zehn Dinge gleichzeitig zu denken, während sie die Weltkarte studieren. **DH**

Der Tod der Spielepackung

Der digitale Spieleverkauf boomt! Analysten zufolge wurden im Jahr 2013 weltweit 92 Prozent aller Videospielverkäufe digital abgewickelt. Auch in Deutschland zeichnet sich der Download-Trend ab, allein im ersten Halbjahr 2014 machte der Umsatz durch digitale Spiele 23 Prozent aus. Kein Wunder, schließlich locken auf einschlägigen Plattformen wie Steam, GOG.com und im Humble-Store häufig digitale Bundles oder Sonderangebote – und der Preis ist ein wesentlicher Faktor für die Spieler. Wie eine Studie der Marktanalysefirma NPD Group mit über 6.000 Umfrageteilnehmern ergab, wartet die Hälfte aller PC-Spieler aus den USA auf einen Preistruck, bevor sie sich ein neues Spiel zulegt. Ein Grund dafür dürfte auch die übertriebene DLC-Politik der Entwickler sein. Warum sollte man auch zum Erstverkaufstag zugreifen, wenn man ein paar Monate später das Komplettpaket mit allen Zusatzinhalten zum gleichen Preis bekommt? Es lohnt sich fast immer, zu warten. **MK**



Digitale Spiele verkaufen sich deutlich besser. Viele Spieler warten auf Rabatte und Aktionen wie das Humble-Bundle, bevor sie sich neue Titel zulegen.

Traumhaftes Koma Dreamfall Chapters

Entwickler: Red Thread Games Publisher: Funcom Termin: 4. Quartal 2014

Acht Jahre haben Fans der The Longest Journey-Reihe auf einen dritten Teil gewartet – umso ärgerlicher, dass das Projekt sich als zu umfangreich für den geplanten Veröffentlichungstermin erwiesen hat. Um einer enttäuschten Community entgegenzuwirken, haben sich die Entwickler kurzerhand entschlossen, Dreamfall Chapters im Episodenformat zu veröffentlichen. Das erste



In der futuristischen Spielwelt kollidiert Magie mit fortschrittlicher Wissenschaft.

Kapitel erscheint pünktlich Ende des Jahres und wird – wie die nachfolgenden Episoden – mehrere Stunden Spielzeit bieten. Dabei schlüpfen wir wie im zweiten Teil in die Rolle der Traumwandlerin Zoë Castillo und sind zumindest in den ersten Episoden damit beschäftigt, aus einem Koma zu entkommen, indem wir uns durch eine Traumwelt rätseln und spezielle Kräfte einsetzen – in einem Nebenstrang verkörpern wir eine zweite Figur, die mehr mit Gegenständen hantiert als mit magischen Kräften; mehr wollen wir über die Geschichte nicht verraten, denn die ist nach wie vor das Herzstück der Reihe. **DH**

Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Die Sims 4 (Limited Edition)
2	(2)	Diablo 3: Reaper of Souls
3	NEU	Risen 3: Titan Lords (Limited Ed.)
4	(6)	Diablo 3
5	(4)	WoW: Warl. of Draenor (Vorbest.)
6	(3)	Die Sims 3: Starter-Set
7	(7)	Watch Dogs (Special Edition)
8	NEU	Train Fever
9	WIEDER DA	Call of Duty: Ghosts
10	(12)	Battlefield 4
11	(14)	Starcraft 2
12	WIEDER DA	Titanfall (Steel Edition)
13	NEU	Metro Redux
14	WIEDER DA	Sim City
15	WIEDER DA	Dark Souls 2
16	(11)	The Elder Scrolls Online
17	(9)	Plants vs Zombies: Garden Warfare
18	WIEDER DA	Titanfall
19	(20)	Command & Conquer Ultimate Col.
20	(5)	Wolfenstein: The New Order

Quelle: 6. September 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Stomping Land wird Silent Land

Offenbar hat es sich vorerst ausgestampft für potenzielle Early-Access-Käufer von The Stomping Land. Denn obwohl sich der Survival-Trip in die Welt der Dinosaurier noch spielen lässt, kann man sich den Titel nicht mehr kaufen – ohne dass der Grund dafür bekannt ist. Wie bereits im Early-Access-Bereich in GameStar 09/14 erwähnt, ist es seit zwei Monaten verdächtig still um den Entwickler geworden. Das letzte Lebenszeichen gab es zusammen mit der Ankündigung, Stomping Land werde demnächst auf die Unreal Engine 4 umge-



Um die Dinos aus The Stomping Land ist es verdächtig still geworden. Uns schwant Böses.

stellt. Danach verschwand der Titel aber plötzlich aus der Steam-Datenbank, auch die Homepage des Spiels war offline. Mittlerweile sind beide Einträge wieder aufgetaucht, allerdings ohne Kaufoption. Folglich bangt die Community um das Schicksal des Multiplayer-Spiels; nach dem letzten Stand beuteut ein Grafiker jedoch, dass es bald Neuigkeiten geben wird. Wir befürchten aber, den Entwicklern könnte schlicht das Geld ausgegangen sein. Womöglich versuchen sie jetzt, sich mit wagen Versprechungen und Schweigen aus der Affäre zu ziehen, bis Gras über die Sache gewachsen ist. **DH**

Ich will das Kribbeln zurück

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de



Ein wohliges Kribbeln im Bauch, nervöse Blicke auf die Uhr. Wo bleibt die Post? Dann die Klingel, der Sprint zur Tür und ein verdatterter Briefträger, dem ich das Paket aus der Hand reiße. Denn heute ist ein besonderer Tag, Releasetag! Was früher ein regelmäßiges Ritual war, besitzt heute Seltenheitswert. Denn genau wie zahlreiche andere Spieler (siehe Meldung auf Seite 8) kaufe ich in letzter Zeit kaum noch Spiele zum Erscheinungstag, und das hat zwei Gründe. Erstens: Viel zu häufig habe ich mich wie ein zahlender Betatester gefühlt, weil das Spiel unter offensichtlichen Bugs leidet, nach einiger Zeit einfach abschmiert oder mich dank überlasteter Server erst gar nicht mitspielen lässt. Zweitens: Als Käufer der ersten Stunde darf ich zwar den vollen Preis bezahlen, bekomme oft genug aber nicht das ganze Spiel. Der Rest wird in Form von DLCs nachgeliefert – für die ich natürlich auch noch zahlen darf. Oder wird in kleine Vorbesteller-Bonus-Happen aufgeteilt, von denen ich nur einen zu Gesicht bekomme, sofern ich das Spiel nicht gleich dreimal kaufen will.

Statt mich darüber zu ärgern, gedulde ich mich einfach ein paar Monate, kaufe mir die Game of the Year- oder Complete-Edition inklusive aller Downloadinhalte für einen Fünfer im Steam-Sale und habe keine Probleme mit Kinderkrankheiten, so einfach ist das. Aber so einfach soll es nicht sein. Ich will das Kribbeln zurück, will wieder ungeduldig auf die Post warten, will mich über ein tolles Spiel freuen und nicht über ein gelungenes Schnäppchen. Der Deal ist doch ganz einfach, liebe Hersteller: Ich kriege ein fertiges und vollwertiges Spiel, und ihr kriegt 50 Euro. Wenn ihr euren Teil erfüllt, erfülle ich auch meinen wieder. Am Releasetag.

Dark Souls von oben Below

Entwickler: Capybaragames Publisher: Capybaragames Termin: 2015

Wenn Dark Souls einen kleinen Indie-Bruder hätte, dann wäre dessen Name wohl Below. Besonders auffällig wird die Ähnlichkeit der beiden Spiele bei der Atmosphäre und dem Schwierigkeitsgrad: Aus der Vogelperspektive steuern wir in Below einen gestrandeten Wanderer auf einer einsamen Insel und begeben uns dabei geradewegs in den finsternen Schlund einer Höhle, die sich als zufallsgenerierter Dungeon entpuppt. Das Spiel verzichtet auf Bildschirmanzeigen, erzeugt eine düstere Stimmung der Einsamkeit und erzählt uns seine Geschichte ausnahmslos durch die finstere Spielwelt. Dabei profitiert Below von einem herausragenden, minimalistischen Soundtrack. Auf dem Weg durch die Ebenen des Dungeons lauern hinter jeder Ecke Feinde, die uns im Handumdrehen die Kerzen ausblasen – das Kampfsystem basiert ähnlich wie Dark Souls auf Angriffen und Ausweichmanövern mit Schwert und Schild, die haargenau auf die Bewegungen der Gegner abgestimmt sein müssen. In Sachen Schwierigkeitsgrad setzt Below im Vergleich zu Dark Souls sogar noch einen drauf: Wer einmal stirbt, bleibt tot und muss von vorne anfangen. Um unsere Chancen zu verbessern, wird es ein Crafting-System geben. Bisher sieht Below nach einem vielversprechenden und atmosphärischen Trip in die Hölle aus, der selbst Dark Souls-Veteranen an ihre Grenzen treiben könnte. **DH**



So sonnig ist Below nur am Anfang – danach beginnt der düstere Abstieg in die Tiefe.

Dragon Age Inquisition

Entwickler: Bioware Publisher: EA Termin: 20.11.2014

Eine »richtige« PC-Umsetzung: Die hat Bioware für Dragon Age: Inquisition versprochen, zu sehen gab's davon bislang wenig, an der Maus- und Tastatursteuerung werde noch gearbeitet, hieß es unlängst auf der Gamescom. Inzwischen hat Produzent Mark Darrah ein Bild des PC-Interfaces auf Twitter veröffentlicht, die Reaktionen sind gespalten. Manchen Serienfans ist der neue Look zu steril, die Farben mal zu grell, mal zu futuristisch-unterkühlt, so recht, sagen sie, wolle das Interface nicht zu einem High-Fantasy-Setting passen. Auch uns erscheint der Stil zumindest unglücklich, viel schwerer jedoch würde wiegen, wenn auch PC-Spieler mit lediglich acht Fähigkeitslots auskommen müssten, wie der Screenshot nahelegt. Auch wenn es sich noch um eine frühe Alpha-Version handelt: Mit einer »richtigen« PC-Umsetzung hätte das wenig am Hut, Bioware. **JG**



Unterkühlt und bloß acht Fähigkeiten gleichzeitig: Ein Interface sorgt für Diskussionen.

Was ist GamerGate?

Das Schlagwort »GamerGate« überschreibt einen beispiellosen Strudel aus Pressekritik, Sexismus, Feminismus und Verschwörungstheorien. Wir klamüsen auseinander, wer hier genau wen weswegen anprangert – und was es uns über die Spielebranche lehrt. Von Michael Graf

Wenn das seltene Zusammenspiel mehrerer Faktoren eine Situation drastisch verschlimmert, spricht man im Englischen ehrfürchtig vom »perfect storm«, dem perfekten Sturm. Auch das Twitter-Schlagwort #GamerGate verschmilzt mehrere Faktoren, mehrere Strömungen und Meinungen zu einem Sturm der Entrüstung, der binnen zwei Wochen über 650.000 Tweets aufgewirbelt hat. Was als Schlamm Schlacht eines enttäuschten Ex-Freunds begann, hat sich zur Debatte um Feminismus und Presseethik entwickelt, in der selbst Schauspieler und Politaktivisten mitmischen. Diesen Sturm der Entrüstung perfekt zu nennen, wäre jedoch unpassend. Denn #GamerGate überschreibt einen bizarren Tornado aus Pressekritik und Frauenfeindlichkeit, aus Homophobie und Verschwörungstheorien, aus Hackerangriffen, Vergewaltigungsdrohungen, wütenden Retouren und ja, auch Auseinandersetzungen mit Missständen der Spielebranche, die im Hassgetöse aber fast untergehen. Die Anhänger von #GamerGate sehen sich als Bewegung, die gehört, die ernst ge-

nommen werden möchte, die berechtigte Kritik vorbringt und Antworten erwartet. Dass sie dabei mit Radikalen paktieren – oder die Radikalen sie als Deckmäntelchen nutzen –, schadet jedoch nicht nur ihnen, sondern dem Image aller Spieler. Genauso übrigens wie die nicht minder hasserfüllten Antworten ihrer Gegner. Ja, #GamerGate geht uns alle an, lehrt uns aber auch vieles über unsere Branche. Also treten wir mal kurz einen Schritt zurück, holen tief Luft, zählen bis zehn und unterdrücken den Im-

Es beginnt mit Seitensprüngen

puls, eine Brandrede zu verfassen. Stattdessen ergünden wir die Wurzeln des Unmuts, umreißen die Positionen und fassen zusammen, woran das Thema letztlich krankt.

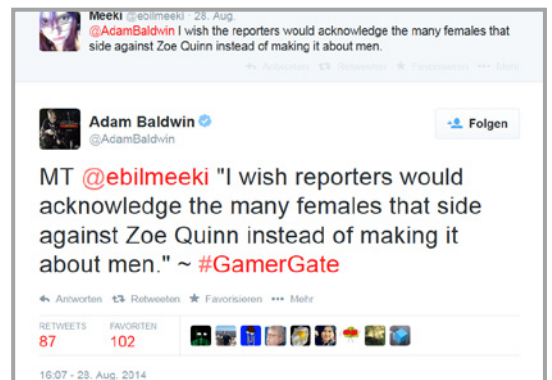
Eines vorneweg: Ja, das wird ein langer Artikel. Dennoch müssen wir die eine oder andere Geschichte ausklammern, um nicht in Details zu versinken. Und dennoch lohnt es sich, das alles durchzulesen, vor allem für

Spiele, die von #GamerGate nur am Rande etwas mitbekommen haben. Geprägt wird das Hashtag vom Schauspieler Adam Baldwin, der in der Science-Fiction-Serie Firefly den schlichten Ballerknecht Jayne verkörperte und dieser Rolle auch im wahren Leben treu zu bleiben scheint: Auf der Comic-Con 2012 bezeichnet er sich als »Waffen-Geek«, Schusswaffen nennt er in einem Twitter-Streit mit Brent Spiner (Data aus Star Trek) »das großartigste Friedenswerkzeug, das jemals erfunden wurde«, die gleichgeschlechtliche Ehe setzt er mit Inzest gleich. Zumindest nach europäischen Standards ist Baldwin nicht gerade der perfekte Pate für eine seriöse Bewegung. Den Hashtag #GamerGate verwendet er erstmals am 28. August, als er den Tweet eines weiblichen Fans weiterleitete. Die Spielerin wünscht sich, dass die Medien nicht nur die Männer, sondern auch die Frauen erwähnen würden, die gegen Zoe Quinn seien. Zoe Quinn, die Frau, mit der alles begann, die Frau im Auge des Skandalsturms.

Quelle: Hashtacking.com



Dies sind die meistgenannten Twitter-Schlagworte bei #GamerGate zu unserem Redaktionsschluss.



Mit diesem Tweet prägt der Schauspieler Adam Baldwin das Hashtag #GamerGate.

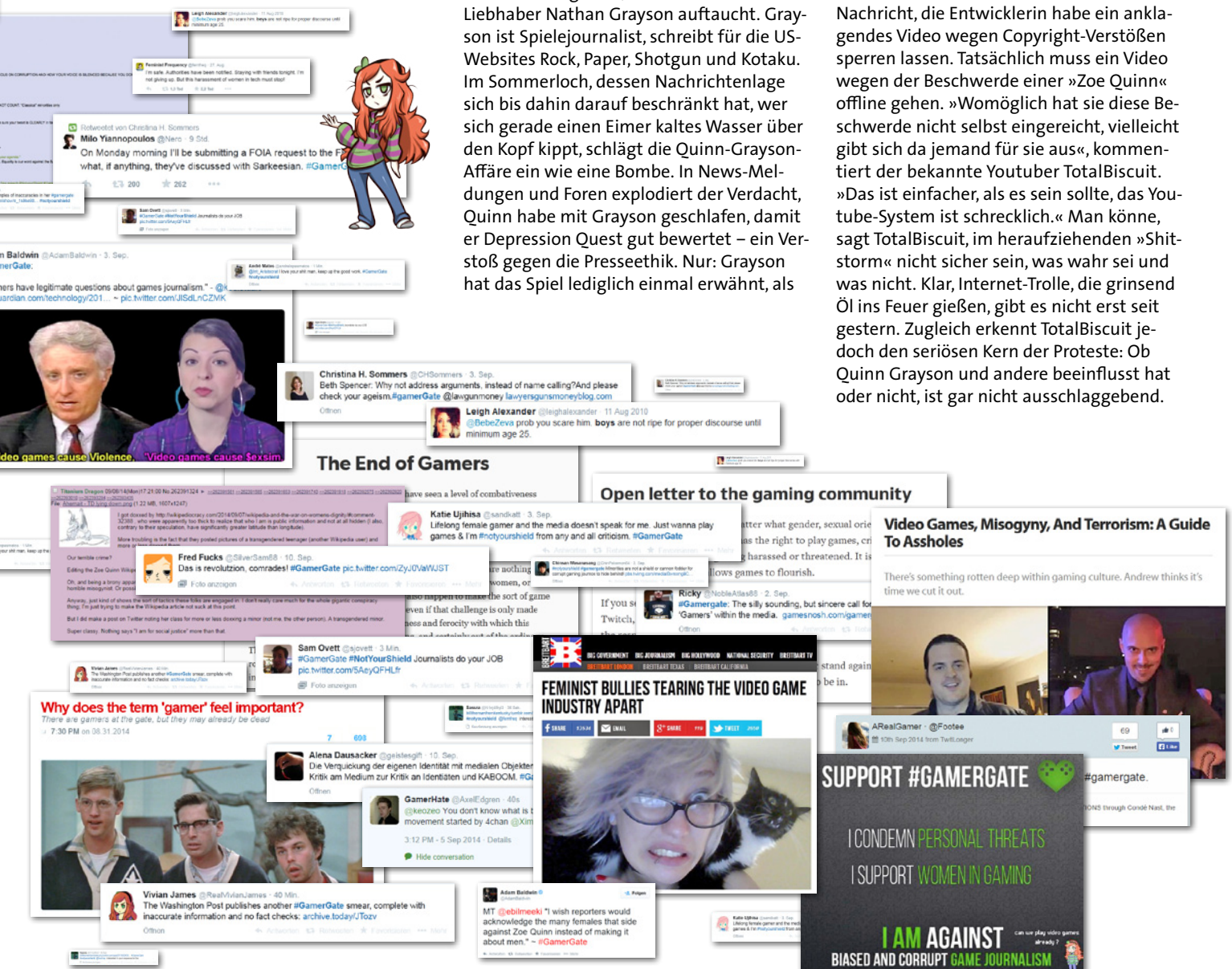


Zoe Quinn ist, oder besser: war eine eher unbekannte Indie-Entwicklerin, die vor allem für Depression Quest verantwortlich zeichnet, ein Adventure, in dem man den Alltag eines Depressionskranken nacherlebt. Das Spiel kostet nichts, Spieler können aber dafür spenden, ein Teil der Erlöse fließt an die US-Hotline für Selbstmordgefährdete. An sich ein lobenswertes Projekt, das hier aber keine Rolle spielt. Stattdessen geht es darum, dass Quinns Ex-Freund Eron

Gjoni am 16. August ein Blog namens The-ZoePost aufsetzt. Darin breitet er detailliert aus, wie Quinn ihn mit mindestens fünf anderen Männern betrogen haben soll, zum Beweis zeigt er Auszüge aus Privatgesprächen. Das alleine ist schon hässlich, kein Mensch hat es verdient, dass Details aus seinem Intimleben ungefiltert an die Öffentlichkeit sprudeln. Deshalb berichten auch wir, GameStar, zunächst nicht darüber. Diese Sache, so unsere Überzeugung, geht nur Zoe Quinn und die darin verwickelten Personen etwas an. Doch die Geschichte verselbstständigt sich, als auf der Liste der Liebhaber Nathan Grayson auftaucht. Grayson ist Spielejournalist, schreibt für die US-Websites Rock, Paper, Shotgun und Kotaku. Im Sommerloch, dessen Nachrichtenlage sich bis dahin darauf beschränkt hat, wer sich gerade einen Eimer kaltes Wasser über den Kopf kippt, schlägt die Quinn-Grayson-Affäre ein wie eine Bombe. In News-Meldungen und Foren explodiert der Verdacht, Quinn habe mit Grayson geschlafen, damit er Depression Quest gut bewertet – ein Verstoß gegen die Presseethik. Nur: Grayson hat das Spiel lediglich einmal erwähnt, als

einen von insgesamt 50 Steam-Greenlight-Titeln. Das kann man ihm kaum als unlautere Werbung auslegen, zumal der Artikel nach seiner Aussage vor seiner Beziehung mit Quinn entstand. Auch für das Gerücht, dass Quinn andere Autoren und Entwickler mit Sex beeinflusst haben soll, gibt es keine Beweise. Doch das interessiert niemanden mehr, das Internet hat Blut geleckt.

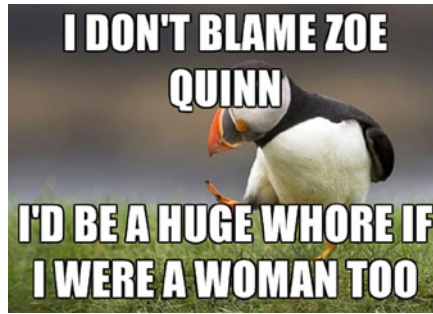
In Foren und Kommentarspalten versammeln sich die Quinn-Gegner, die virtuellen Mistgabeln werden gewetzt, die Fackeln entzündet. Auf Youtube verbreitet sich die Nachricht, die Entwicklerin habe ein anklagendes Video wegen Copyright-Verstößen sperren lassen. Tatsächlich muss ein Video wegen der Beschwerde einer »Zoe Quinn« offline gehen. »Womöglich hat sie diese Beschwerde nicht selbst eingereicht, vielleicht gibt sich da jemand für sie aus«, kommentiert der bekannte Youtuber TotalBiscuit. »Das ist einfacher, als es sein sollte, das YouTube-System ist schrecklich.« Man könne, sagt TotalBiscuit, im heraufziehenden »Shitstorm« nicht sicher sein, was wahr sei und was nicht. Klar, Internet-Trolle, die grinsend Öl ins Feuer gießen, gibt es nicht erst seit gestern. Zugleich erkennt TotalBiscuit jedoch den seriösen Kern der Proteste: Ob Quinn Grayson und andere beeinflusst hat oder nicht, ist gar nicht ausschlaggebend.



Vielmehr brodeln aus Forenbeiträgen und Videos das generelle Misstrauen vieler Spieler gegenüber einer Spielepresse, die offenbar dichter mit der Industrie verflochten ist, als sie zugibt. Wie unser ehemaliger Kollege Christian Schmidt in seinem Kommentar in der vorletzten GameStar-Ausgabe fordert TotalBiscuit Transparenz: »[Journalisten] haben Freunde in der Industrie, das ist ganz normal. Diesen Freunden wollen sie auch helfen [...], nur müssen sie das dann ehrlich sagen und sehr vorsichtig damit umgehen, damit ihre Befangenheit nicht zu groß wird.« Eine ehrliche Presse, darum geht es dem seriösen Teil der #GamerGate-Bewegung. Dieser Wunsch ist nachvollziehbar, sogar unterstützenswert. Allzu oft geht er jedoch im Lodern der Störfeuer unter.

Im Herzen geht es um Pressekritik

Denn das ist erst der Anfang, in Anspielung auf Quinns gleichnamiges Tumblr-Blog prägen ihre Gegner den Begriff »Quinnspiracy«, ein Wortspiel auf »conspiracy«, Verschwörung. Unter diesem Oberbegriff vermischen sie weitere Pressekritik mit einer Hexenjagd auf die Entwicklerin. Beispielsweise soll sie die Gruppe Fine Young Capitalists sabotiert haben, die Frauen an die Spieleindustrie heranführen will, indem sie ihnen auf einem Game Jam Gelegenheit gibt, Spielideen zu entwerfen. Finanzieren will man das Ganze über die Crowdfunding-Plattform Indiegogo, entwickelt werden die Spiele dann von Indie-Teams. Die Ideengeberinnen selbst arbeiten nicht mit, bekommen aber acht Prozent der Einnahmen, der Rest geht an wohltätige Zwecke. »Zoe fand das falsch«, sagt Matthew Rappart, der Gründer der Gruppe, »sie behauptete, wir würden die Frauen nur ausbeuten.« Tatsächlich machen Quinn und ihre Anhänger auf Twitter Stimmung gegen die Fine Young Capitalists, deren Website daraufhin unter Massenanfragen kollabiert, was auf eine DDoS-Attacke (Distributed Denial of Service) hindeutet. Außerdem gräbt einer von Quinns Freunden den Klarnamen eines Mitglieds der eigentlich anonymen Gruppe aus und stellt ihn ins Netz, ein klarer



In Foren kursieren Memes, die Zoe Quinn verunglimpfen.



Zoe Quinn soll die Indiegogo-Kampagne der Fine Young Capitalists sabotiert haben.

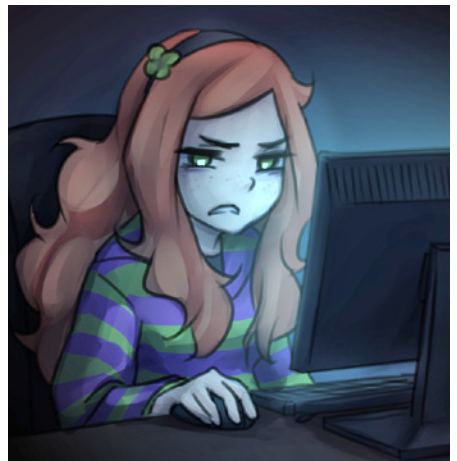
Eingriff in die Privatsphäre. Ja, auch Quinn und ihre Twitter-Armee sind keine Heiligen. Will sie mit dem Angriff auf die Fine Young Capitalists etwa nur ihren eigenen Rebel Jam promoten, einen Game Jam, der für eine Youtube-Doku gefilmt werden soll? Oder hält sie das Konzept der Fine Young Capitalists tatsächlich für ausbeuterisch, weil es den Frauen keine Jobs verschafft? Es steht Aussage gegen Aussage, Anklage gegen Anklage, sicher ist nur eines: Das hat nichts mehr mit Pressekritik zu tun! Es dient nur dazu, Zoe Quinns Glaubwürdigkeit zu untergraben: Die hat ihren Freund betrogen, die muss ein schlechter Mensch sein!

Quinn berichtet von Schmähaufrufen und Vergewaltigungsdrohungen, auf Meme-Bildern wird sie als »Hure« bezeichnet. Natürlich darf man Seitensprünge unmoralisch finden, derart heftige Reaktionen kann man aber durchaus als »Slut Shaming« bezeichnen. Dieser Begriff umschreibt Aktionen, die jemandem Schuldgefühle wegen sexueller Handlungen einreden sollen. Ein bekanntes Beispiel ist der Satz, Frauen seien selbst schuld, wenn sie vergewaltigt würden, weil sie sich so aufreizend anzögen. Wenn Quinn, so die »Logik« hinter den Drohgebärden, mit mehreren Männern geschlafen habe, müsse sie sich doch nicht wundern, dass man sie Schlampe nennt. Quinn schießt gegen diese verquere Argumentation zurück – dabei aber ihrerseits übers Ziel hinaus. Beispielsweise behauptet sie, der #GamerGate-Vater Adam Baldwin habe ihre Adresse verbreitet, was aber nicht stimmt und wiederum von Baldwins Anhängern als Beweis dafür angeführt wird, dass Quinn lügt.

So schwappen Vorwürfe und vermeintliche Beweise hin und her, als Auge des Anti-Quinn-Sturms kristallisiert sich das Diskussions-Board 4chan heraus, das als Männerdomäne und Wiege der Hackerbewegung »Anonymous« gilt. Anonymous richtet seine Cyberangriffe bekanntlich meist gegen Behörden wie die NSA, um gegen deren Überwachungswahn zu protestieren. Seltsamerweise sehen die 4chan-User aber kein Problem darin, selbst in der Privatsphäre einer Person herumzustochern, zu »doxxen«. »Doxxing« nennt sich das Ausbuddeln alter Tweets und anderer Beiträge; alles, was Quinn und ihre Bekannten im Internet geäußert haben, wird aufgestöbert und zu Verschwörungstheorien verquirlt. So entstehen Screenshot-Konvolute aus Twitter-Konversationen & Co., die beweisen sollen, mit wem Quinn wann wie sehr lügte war. Als Beweis dafür, dass man gar nicht gegen die Entwicklerin persönlich sei, werden Screenshots von Debatten herumgereicht, in denen 4chan-User fordern, man solle Quinns Blog per DDoS-Attacke abschießen, woraufhin andere antworten, das sei zu extrem, man solle lieber Quinns fünf Liebhaber finden, um Verbindungen mit der Presse aufzudecken. Angriff auf die Privatsphäre statt An-

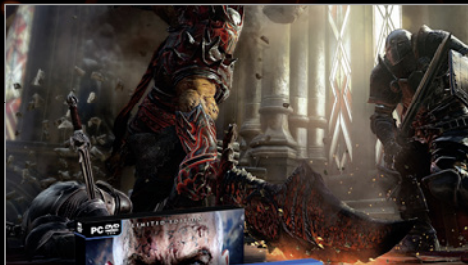


Die User des Imageboards 4chan entwerfen sogar ein Maskottchen für die Fine Young Capitalists: die »normale Spielerin« Vivian James (rechts).



LORDS OF THE FALLEN

LIMITED EDITION



- OFFIZIELLER SOUNDTRACK
- THE MONK'S DECIPHER STORY-DLC
- DEMONIC WEAPONPACK
- EXKLUSIV: LIONHEART ARMORPACK

JETZT BESTELLEN!
AB 30. OKTOBER



Lords of the Fallen © 2013 CI GAMES S.A. all rights reserved. Developed by Deck13 Interactive GmbH and CI Games S.A. Published by CI Games S.A. Lords of the Fallen is a trademark of CI Games S.A. Fledge Engine © Deck13 Interactive GmbH. „P“ and „PlayStation“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten. Solange der Vorrat reicht.

griff auf die Website – das wirkt nicht gerade rücksichtsvoll, Pressekritik hin oder her.

Zugleich berichten Quinn und einige ihrer Unterstützer, dass ihre Mail- und Dropbox-Accounts gehackt wurden – etwa von 4chan-Usern? Tatsächlich tauchen Auszüge aus Quinns Mailverkehr im Internet auf. Um ihre Abneigung gegen Quinn zu demonstrieren und zugleich zu beweisen, dass sie nichts gegen Frauen im Allgemeinen haben, spenden 4chan-User satte 17.000 Dollar für die Indiegogo-Kampagne der Fine Young Capitalists. Sie entwerfen sogar ein Maskottchen dafür: Vivian James, ein Comicmädchen mit verdrießlichem Gesichtsausdruck und Streifenpulli, das eine »normale Spielerin« darstellen und Respekt gegenüber spielenden Frauen ausdrücken soll. Zugleich dient Vivian aber als satirische Retourkutsche gegen Sexismus-Vorwürfe: Seht her, wir mögen Frauen! Wir haben sogar selbst eine erschaffen! Dass 4chan-User postwendend Nacktbilder von Vivian fordern, unterstreicht den satirischen Charakter. Im Gegenzug attackieren Quinn-freundliche Hacker die Kampagne der Fine Young Capitalists, statt des Spendenzählers prangt dort eine Nachricht, die das »abscheuliche« Verhalten der 4chan-Hexenjäger verurteilt. Wer steckt dahinter? Nun, man muss wissen, dass sich die 4chan-Community nochmals in 49 Unterforen gliedert. Die Proteste

gegen Quinn toben vorrangig in der Videospiel-Gruppe /v/, es gibt aber noch andere Bereiche wie die Politaktivisten von /pol/ oder die Anonymous-Ursuppe /b/, die unter anderem für Angriffe auf Scientology und die Filmindustrie verantwortlich zeichnet. Möglich also, dass andere Hacker die /v/-User bestrafen wollten. Oder war der Indiegogo-Angriff ein Schachzug der /v/-User, um Quinn weiter zu belasten? Lügen, Gegenlügen, niemand glaubt irgendwem, doch jeder glaubt, er selbst sei im Recht. Das sagt viel über die Streitkultur im Internet, aber nichts Neues. Mit absoluter Sicherheit kann man nur eines: die Fine Young Capitalists bedauern, die zwischen die Fronten dieses Konflikts zermahlen werden.

Zugleich äußern sich bekannte Branchenköpfe zu den Attacken auf Zoe Quinn, zu ihren Fürsprechern zählen Phil Fish und Anita Sarkeesian. Zu Letzterer kommen wir gleich; der Kanadier Fish ist für seinen Indie-Hit Fez, noch mehr aber für seine Schmähkommentare bekannt. Schon bevor er Fez veröffentlicht, legt er sich mit Entwicklern und Spielern an. Auf die Frage eines japanischen Indie-Designers, was er von modernen japanischen Spielen halte, blafft Fish barsch: »Eure Spiele sind Mist!« Als daraufhin ein Twitter-User ankündigt, er werde Fez raubkopieren, weil er Fish nicht möge, greift der Designer zum verbalen Atomschlag: »Spieler sind die schlimmsten beschissenen Menschen!« Auch wenn Fish einen Nerv trifft – Raubkopien sind ein Problem, japanische Spiele hecheln ihren Urahnen oft hinterher – darf er sich nicht wundern, dass ihm seitdem aus Spielerforen ein eisiger Kommentarwind entgegenbläst. Dieser Liebling der Massen schlägt sich nun auf die Seite von Zoe Quinn, bezeichnet ihre Gegner als »eierlose Männerbrüste«, selbst den besonnenen TotalBiscuit zerreißt er als »ekliges Nerd«.

Als dann angeblich 4chan-Hacker in seinen Firmenserver eindringen, löscht Fish sein Twitter-Konto und stellt sein Studio Polyttron zum Verkauf. »Das ist es nicht wert«, warnt er zum Abschied alle aufstrebenden Entwickler: »Gebt eure Träume auf. Sie sind in Wahrheit Alpträume. [...] LAUFT WEG.« Phil Fish steigt im Affekt aus der Spielebranche aus – oder hatte er das schon länger geplant? Schließlich hatte der Entwickler schon vor über einem Jahr Fez 2 eingestellt, weil es »die Spieler nicht verdienen«, war dann aber zurückgerudert. Nun behauptet er, Hacker hätten 1,5 Gigabyte Daten von seinem Firmenserver gestohlen, die auch persönliche Infos und Bankverbindungen enthielten. Tatsächlich taucht ein solches Datenpaket im Netz auf – allerdings stellen es die Hacker auf Fishs eigenen Server zum Download. Das sei ungewöhnlich, heißt es auf 4chan, warum sollte man die Dateien auf einen Fremdserver laden, auf dem sie gleich wieder gelöscht werden könnten? Steckt doch Fish selbst dahinter? Ein weiterer Aspekt der #GamerGate-Geschichte versinkt Sumpf gegenseitiger Vorwürfe – und damit Bühne frei für Anita Sarkeesian.



Solche Screenshot-Konvolute sollen Verbindungen nachweisen.

Sarkeesian ist Feministin, vor zwei Jahren hat sie auf Kickstarter fast 160.000 Dollar für die Videoreihe »Tropes vs Women in Video Games« gesammelt, die negative weibliche Stereotype in Spielen behandelt. Das bringt Sarkeesian Lob ein, aber auch herbe Kritik. Letzteres vor allem, weil die Feministin sehr zugespitzt und einseitig argumentiert, das wirkt zuweilen arrogant. Spieler verfolgt bekanntlich ein ganz eigenes Trauma, wenn es darum geht, dass ihnen vermeintliche Besserwisser die Abgründe ihres Hobby erklären wollen: Seit den unseligen »Killerspiel«-Debatten löst jeder erhobene Zeigefinger, jede Bevormundung einen Beißreflex aus, ob berechtigt oder nicht. Natürlich verfolgt Sarkeesian mit ihrer geradlinigen Argumentation ein Ziel. Was viele ihrer Kritiker jedoch missverstehen: Dieses Ziel besteht nicht darin, die Spielelandschaft sofort und radikal umzukrempeln. Sarkeesian

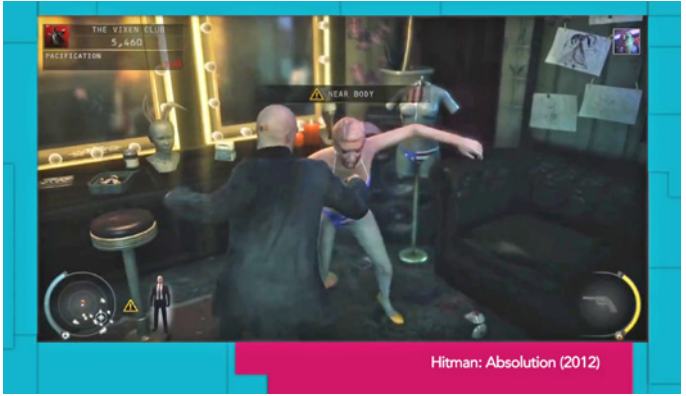
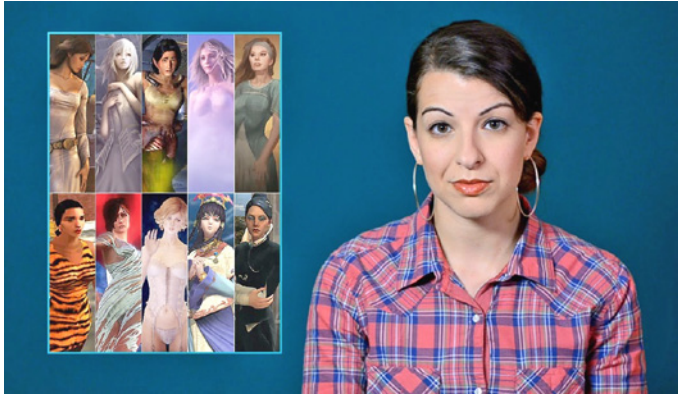
Niemand glaubt mehr irgendwem

betont immer wieder, sie wolle nicht das Medium Spiel und auch nicht seine Fans verteufeln, sondern zum Nachdenken anregen. Zum Nachdenken darüber, ob man es denn okay findet, wie Frauen in Spielen oft dargestellt werden: als Streitapfel, um den sich mehrere Männer zanken, als Jungfrau in Not oder als sexy Hintergrunddeko, die niedere Instinkte der männlichen Zielgruppe ansprechen soll. Ganz falsch ist das nicht, man überlege nur, wie viele Actionspiele in Bordelle oder Stripclubs führen, und wie viele in, sagen wir, Dampfsaunen voll halbnackter Männer.

Selbstredend kann man – wie etwa der YouTuber Thunderfoot – Sarkeesians überspitzte Darstellung kritisieren. Beispielsweise zeigt sie, wie der Spieler in Hitman: Absolution Stripperinnen ermordet, was zwar möglich ist, vom Spiel aber bestraft wird. Um der Argumentation willen hätte es gereicht, nur die fast nackten Stripperinnen zu zeigen, die Gewalt wirkt effektheischend. Man kann auch kritisieren, dass sie sich bislang



Phil Fish (Bild aus Indie Game: The Movie), der Entwickler von Fez (Mitte) attackiert die Quinn-Gegner via Twitter (unten).



Anita Sarkeesian spürt frauenfeindlichen Klischees in Spielen nach, schießt aber teils übers Ziel hinaus, etwa bei Hitman: Absolution.

nicht die Mühe gemacht hat, mit Forschern und Entwicklern zu sprechen. Die Feministin kauft vor allem längst belegte kulturwissenschaftliche Thesen wieder, trägt aber nichts Neues bei. Man kann kritisieren, dass sie selbst keine Shooter spielt, weil sie ihr zu brutal sind, wie sie bereits 2010 in einem Seminar zugab. Sie redet also auch über Spiele, die sie selbst nicht erlebt hat. Man kann kritisieren, dass sich Sarkeesian auf Negative konzentriert und selten Spiele mit positiven Frauenbildern à la Beyond Good & Evil thematisiert. Und man kann kritisieren, dass die Feministin ohne Erlaubnis Szenen aus Let's Plays entnommen hat, was nicht illegal, aber moralisch fragwürdig ist. Eines kann man aber nicht kritisieren: Dass sie sich auf eine Art und Weise mit dem Medium Spiel beschäftigt, die einem selbst nicht passt; man kann sie nicht pauschal der Lüge bezichtigen. Es gehört zum Erwachsenwerden des Mediums dazu, auch seine Kritiker zu Wort und Geltung kommen zu lassen. Selbst im leidigen »Killerspiel«-Streit schlummerte ja der wahre Kern, dass manche Gewaltspiele nicht in Kinderhände gehören. Nur war sowohl die Hetze der Spielegegner als auch die wütende Antwort vieler Spieler eine Überreaktion. Etwa, als Spieler anno 2010 zum Mord am Kinderbuchautor Christian Berg aufrufen, nur weil der sich für übersteigerte Spieleverbote ausgesprochen hatte. Bringen wir in dieser Branche denn gar keine vernünftige Diskussion zustande? Wird immer nur auf der einen Seite mit dem Zeigefinger gewedelt und auf der anderen zugebissen? Es scheint so.

Auch aus dem Widerstand, der Sarkeesian in Foren, Tweets und Videos entgegenhält, spricht selten sachliche Auseinandersetzung und noch seltener Akzeptanz, sondern allzu oft blanke Verachtung. Der Vorwurf der Lüge ist noch der harmloseste, mal wird sie als »Stück Scheiße« verspottet, mal als »Hure«, als »Schlampe«. Dass sie Zoe Quinn Mut zuspricht, wiegelt ihre Gegner weiter auf, unter anderem verbreiten sie den Vorwurf, hinter der Solidarität der beiden Frauen stecke eine feministische Verschwörung. Auf Twitter macht sich Sarkeesian darüber lustig, witzelt über die »feminis-

tischen Spiele-Illuminati«, die alle Spiele »wegnehmen« würden, bis sich die Spieler wieder wie »ordentliche menschliche Wesen« aufführten. Doch der Spaß endet, als sich Sarkeesian aufgrund von Drohungen gezwungen sieht, aus ihrer Wohnung zu flüchten. Später zeigt sie die abscheulichen Tweets eines gewissen »Kevin Dobson«, der ihr Vergewaltigung und Mord androht. Sarkeesians Screenshot dieser Tweets wird wiederum von ihren Gegnern misstrauisch

Als Kritik getarnte Verachtung

beäugt, weil er nur 12 Sekunden nach Dobsons letzter Nachricht geknipst wurde. Das, hallt es aus den Foren, sei eine verdächtig kurze Reaktionszeit, es keimt der Gegenverdacht, Sarkeesian habe die Drohungen gefälscht. Angesichts dessen, wie sie und ihre Unterstützer sonst beschimpft werden, erscheint das jedoch unwahrscheinlich. »Ich werde dich jagen, du Bastard«, schreibt etwa ein User an einen Autor der feministischen Website We Hunted The Mammoth. Und bereits 2012 entsteht ein Flash-Spielchen, in dem man das Gesicht der Feministin grün und blau schlagen konnte. Ja, es gibt viele Spieler, die sich sachlich mit Sarkeesian auseinandersetzen. Es gibt auch Frauen, die Teile von »Tropes vs. Women in Video Games« überspitzt und unbefriedigend finden, etwa unsere GameStar-Kollegin Petra Schmitz. Doch das Gros der Angriffe auf die Feministin ist eben keine Kritik, sondern Frauenverachtung, die auch unter dem Deckmäntelchen von #GamerGate verbreitet wird.

Vielen ihrer Widersacher gilt Sarkeesian als Gallionsfigur der sogenannten Social Justice Warriors, der Krieger für soziale Gerechtigkeit. Was genau hat es damit auf sich? Spieler beschwerten sich darüber, dass ihr Hobby immer wieder von Menschen kritisiert wird, die politische Korrektheit einfordern. Etwa von Sarkeesian oder von der LGBT-Community, die für die Rechte von Homo-, Bi- und Transsexuellen eintritt und auch in Spielen sexuelle Gleichberechtigung erwartet. Als wir 2013 über die GaymerX berichteten, die erste Spielemesse, die sich an die LGBT-Community richtet, fragt ein erboster Leser, wie wir nur über »so etwas« schreiben könnten. Nun, weil eine faire Presse dazu beitragen muss, allen gesellschaftlichen Gruppen Gehör zu verschaffen – solange diese Gruppen nicht ins Extreme abgleiten oder gar Gesetze brechen. Auch, als sich unser Kollege Jochen Gebauer in einer Kolumne gegen die intolerante Kritik an homosexuellen Figuren in Star Wars: The Old Republic ausspricht, entflammt auf unseren Leserbriefseiten eine hitzige Debatte. »Setzen Sie sich doch mal mit der Bibel auseinander«, rät uns ein Leser. »Respektiert doch einfach jeden Menschen so, wie er ist – und schon wäre unsere Welt eine weitaus bessere«, wünscht sich ein anderer. Wir bilden beide Seiten des Meinungsspektrums ab, auch das ist Aufgabe der Presse.

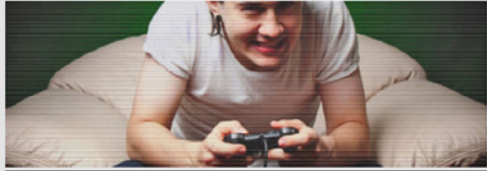
Und angesichts der feministischen und sonstigen Rufe nach Gleichberechtigung platzt eben manchem Spieler die Hutschnur. Man könne, heißt es oft, bald gar nichts mehr sagen und tun, ohne dass irgendjemand beleidigt zurückbläfft. Tatsächlich schießt auch die Gegenseite oft übers Ziel hinaus. Selbst sachliche Kritik an Sarkeesians Arbeit wird von ihren Fans gerne niedergeschrien, auch sie scheinen an einer inhaltlichen Auseinandersetzung nicht oder zumindest nicht immer interessiert. Auch das »Warrior« in Social Justice Warriors hat seine Berechtigung, der Kampf für das Gute mutiert immer wieder zum Kreuzzug der herablassenden Besserwisser. Das macht das Gute nicht weniger gut, den Kampf für Frauen- und Homosexuellenrechte nicht weniger richtig. Es



Ultrafeministische Tweets gießen weiter Öl ins Feuer.

'Gamers' don't have to be your audience.

'Gamers' are over.



I often say I'm a video game culture writer, but lately I don't know exactly what that means. 'Game culture' as we know it is kind of embarrassing -- it's not even culture. It's buying things, spackling over memes and in jokes repeatedly, and it's getting mad on the internet.

August 28, 2014 | By Leigh Alexander

342 comments

More: Console/PC, Social/Online, Smartphone/Tablet, Indie, Programming, Art, Design, Business/Marketing, Exclusive

It's young men queuing with plush mushroom hats and backpacks and jutting promo poster rolls.

Mehrere Medien, darunter Gamasutra, erklären den Begriff »Gamer« für tot.

erleichtert aber auch nicht die Annäherung der beiden Seiten, sondern zementiert die gegenseitige Abneigung. Dazu tragen auch feministische Hasstiraden bei, beispielsweise provoziert der Twitter-Account Lighting Action mit der Aussage, dass Frauen, die Spiele und Spieler unterstützen, sich nicht von »Hausnegern zur Zeit der Sklaverei« unterscheiden. Bitte missverstehen Sie das nicht als Aufruf, die Debattenkultur im Internet zu ändern. Da könnte man wohl eher die Sonne zum Aufgehen im Westen bewegen. Es könnte aber helfen, nicht immer gleich die verbale Atombombe zu zünden, nur weil es jemand wagt, eine andere Meinung zu vertreten. Auf beiden Seiten.

Als Beispiel dafür, dass feministische Proteste zu schlechteren Spielen führen oder zumindest die künstlerische Freiheit einschränken, wird gerne ein Grafiker des Divinity-Entwicklers Larian zitiert. Auf der Künstlerseite DeviantArt.com beklagt der sich über einen Vorfall während der Kickstarter-Kampagne von Original Sin: Weil die Heldin auf einem Artwork eine bauchfreie Rüstung trägt, wird den Entwicklern Frauenfeindlichkeit vorgeworfen. Der Künstler muss die Rüstung ändern und verfasst anschließend ein wütendes Plädoyer für die »Boob Plate«, also für Rüstungen, die weibliche Rundungen betonen. »Die Geschichte stimmt«, bestätigt uns der Larian-Chef Swen Vincke. »Wir waren von den Reaktionen überrascht«, doch dann fragten wir uns: Wie wichtig ist uns dieses Artwork eigentlich? Wir hingen nicht dran, also änderten wir's – und es sah sogar besser aus!

Nicht jeder im Team war damit einverstanden, aber das ist bei fast allen Designentscheidungen so.« Laut Vincke macht das Divinity nicht zu einem schlechteren Spiel: »Wir haben ja immer noch Charaktere, die im Bikini herumlaufen, und sprechende Unterhosen. Als andere Leute forderten, dass man im Spiel keine Tiere umbringen dürfe, haben wir uns aber geweigert, weil das spielerische Auswirkungen gehabt hätte. Das Artwork hatte keine, also gab's keinen Grund, es nicht anzupassen.« Damit befindet sich Larian im Einklang mit Sarkeesian, die betont, ein erwachsenes Frauenbild führe nicht automatisch zu schlechteren Spielen, weil die Objektifizierung von Frauen weder für Story noch Atmosphäre notwendig sei. Dem stimmt auch der Saint's Row-Designer Steve Jaros zu, der gesteht, dass Sarkeesian das Frauenbild im ersten Teil der Actionserie zu Recht anprangert. Die Darstellung von Frauen, gesteht er, sei »ein Problem der Spieleindustrie« und man habe versucht, sie im Serienverlauf zu verbessern. Beispielsweise habe man in Saint's Row 3 darauf geachtet, dass die weiblichen Hauptcharaktere keine allzu aufreizenden Kleider tragen, um sie nicht als Sexobjekte abzustempeln. Zur häufigen Gewalt gegen Frauen in Saints Row 2 sagt er: »Es ist nur fair, wenn wir für unseren Scheiß geradestehen müssen. Wir wollen alle Geschlechter respektieren und scheitern manchmal daran, aber werden hoffentlich immer besser.«

#GamerGate zieht derweil immer weitere Kreise und lockt Personen an, die man nicht unbedingt mit Spielen in Verbindung bringen würde. Schon recht früh äußert sich Adam Baldwins ehemaliger Firefly-Regisseur Joss Whedon, der Anita Sarkeesian unterstützt. Später mischt sich auch die amerikanische Autorin Christina Hoff Sommers ein, die übertriebenen Feminismus anprangert – etwa die Forderung nach der Abschaffung der männerdominierten Gesellschaft – und Frauenrechtlerinnen schon mal als »chronisch beleidigt« bezeichnet. Hoff Sommers lobt einen Artikel der Website Breitbart.com, dessen Autor schreibt, angesichts der feministischen Anfeindungen sympathisiere er immer mehr mit frustrierten männlichen Spielern, selbst wenn er sie früher selbst als »idiotische Eigenbrötler in

gelben Unterhosen« verhöhnt habe. Weiter erklärt er, die Spieler würden von »feministischen Programmierern und Aktivisten« terrorisiert, die sich »für Aufmerksamkeit und Profit durch das Internet lügen, drangsalieren und manipulieren«. Der Autor erhält daraufhin Todesdrohungen, das können also beide Seiten. Viel interessanter ist aber, dass Breitbart.com kein Spielemedium ist, sondern eine politisch konservative Nachrichtenenseite, #GamerGate droht ins Politische abzuleiten, rechtsgerichtete Anti- und linkslehrende Profeministen nutzen die Bewegung für ihre Zwecke. Spiele? Egal, hier geht's ums große Ganze! Eigentlich könnten wir uns ja darüber freuen, das nun anhand von Spielen über gesamtgesellschaftliche Themen diskutiert wird, das Medium scheint tatsächlich erwachsen zu werden. Andererseits trägt auch das nicht gerade zur zielführenden Diskussion bei.

Sexismus gegen Feminismus

Unterdessen monieren die Sarkeesian-Gegner, dass die Feministin von der Presse verteidigt wird, man Jack Thompson aber verurteilt. Wer das ist? Der Anwalt, der jahrelang die vermeintlichen Untiefen der modernen Kultur bekämpft hat, also etwa Rap-Musik – und Spiele. Unter anderem nannte er den Flight Simulator ein »Trainingsprogramm für Terroristen«, behauptete, der Washingtoner Scharfschützen-Attentäter Lee Boyd Malvo habe mit Halo geübt und zertrümmerte Rockstar vor Gericht, weil GTA 3 angeblich zwei jugendliche Mörder inspiriert habe. Berühmt ist Thompson für den Satz: »Nicht Schusswaffen töten Menschen, Spiele töten Menschen«. Dafür wurde er angefeindet und bedroht. Doch was, so die Antifeministen, unterscheide bitte seine Argumentation von der Sarkeesians? Die Tatsache, dass Sarkeesian kulturwissenschaftlich anerkannte Thesen zur Objektifizierung von Frauen wiedergibt, bis heute aber keine Studie einen eindeutigen Zusammenhang zwischen Spielen und Gewaltbereitschaft belegt. Und der Umstand, dass Thompson bei seinem Kreuzzug zum wahnhaften Rundumschlag gegen die gesamte Spielkultur ausgeholt hat: Halo und GTA 3, schön und gut, da wird wenigstens geschossen – aber der Flight Simulator? Ernsthaft? Abgesehen davon, dass auch das natürlich keine Todesdrohung rechtfertigt, war Thompsons Angriff auf Spiele und Spieler weitaus übertriebener als alles, was Anita Sarkeesian verbreitet. Sie will ja weder verbieten noch verklagen, sondern hält nur den Zeigefinger hoch. Auch wenn der Eindruck entstehen kann, dass dieser Zeigefinger schlimmere Wunden reißt als jedes Schwert.

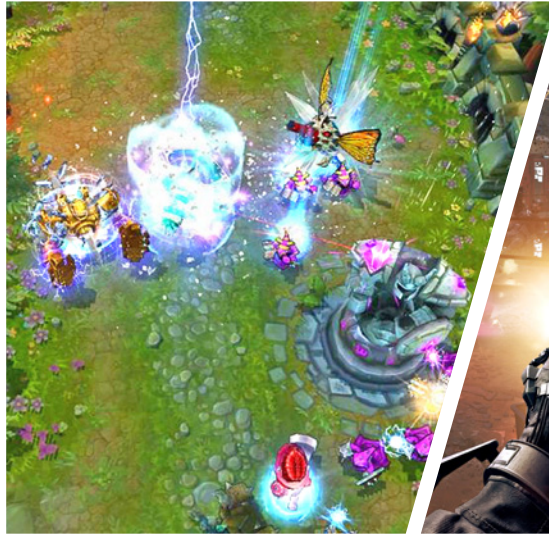
Doch wie reagiert eigentlich die Presse auf diese Kontroverse? Sie erklärt den Begriff »Gamer« für tot. Am 28. August erscheinen auf mehreren Spiele-Websites Artikel mit nahezu gleichem Wortlaut. Der freie Jour-



Vorher/Nachher: Bei Divinity: Original Sin bekleidet Larian die Heldin nach Protesten blickdichter.

nalist Dan Golding fabuliert vom »Ende der Gamer«, die Gamasutra-Autorin Leigh Alexander mahnt Presse und Industrie: »Gamer müssen nicht mehr eure Zielgruppe sein, Gamer sind vorbei.« Ebenfalls auf Gamasutra veröffentlicht Devin Wilson einen »Leitfaden, wie man die Gamer beendet.« Und bei Destructoid heißt es: »Da stehen Spieler vor dem Tor [»There are gamers at the gate«, ein Wortspiel], aber sie könnten schon tot sein.« Kotaku fasst zusammen: »Wir erleben womöglich gerade den Tod einer Identität.« Alle Artikel verfallen in denselben Tenor: Das Selbstbild des coolen, weltoffenen Spielers, der sich mit dem Begriff »Gamer« vom kellerbewohnenden »Nerd« abheben wollte, ist durch die sexistischen Entgleisungen gescheitert. Gamer, heißt es da, seien weder cool noch weltoffen, sondern bis ins Mark verdorben. Vor allem junge, männliche Gamer – die sich selbstredend dagegen wehren. Angesichts der gleichzeitigen Berichte wittern viele #GamerGate-Anhänger eine Verschwörung, sie klagen, man wolle ihre Pressekritik mit einer Schmutzkampagne erstickern. Dieser Eindruck ist nachvollziehbar, statt einer Kampagne steckt aber wohl eher eine Überreaktion dahinter. Eine Überreaktion auf die Überreaktion vieler Spieler auf die Überreaktion eines betrogenen Ex-Freundes. Die Spielebranche als Pulverfass.

Den Umgangston der Diskussionen kritisieren auch viele Kommentatoren, allerdings ihrerseits mit nicht gerade friedensstiftenden Worten. In seinem Artikel »Videospiele, Frauenhass und Terrorismus: Ein Ratgeber über Arschlöcher« klagt der Spielejournalist Andrew Todd auf BadassDigest.com: »Man fühlt sich wie ein moderater Muslim inmitten der ISIS-Machtergreifung im Irak.« Bei aller Kritik an Sexismus und Morddrohungen: Es wirkt auch nicht gerade vernünftig, wütende Spieler mit mordenden Milizionären zu vergleichen. Solche Artikel stärken nur den Vorwurf, die Spielepresse bespucke ihre Zielgruppe. Doch wie viele Beiträge hat auch Todds Pamphlet einen wahren Kern, wenn es um den Umgangston vieler Spieler geht. So erzählt er von einem Freund, der Call of Duty spielt: »Eine seiner Lieblingsbeschäftigungen besteht darin, andere Spieler zu beleidigen – er LIEBT es.« Sogar Todesdrohungen werden oft beiläufig ausgesprochen. Mitte 2013 etwa schworen Spieler, David Vonderhaar zu ermorden, den Design



In Multiplayer-Spielen wie League of Legends und Call of Duty herrscht ein rauer Umgangston.

Director von Call of Duty: Black Ops 2. Sein Team hatte die Feuerrate einiger Multiplayer-Waffen gesenkt. Andrew Todd setzt solche Auswüchse mit verbalem Terrorismus gleich, der vermehrt in realen Terrorismus übergehe. Etwa im Fall eines 15-Jährigen, der nach einer Niederlage in Call of Duty seinem Gegner ein SWAT-Team auf den Hals hetzte. Dieses »Swatting« fürchten Presseberichte schon als neuen Spieletrend. Doch selbst wenn man die Trendkirche im Dorf lässt, zeigt die Aktion eines: Dem »Scherzbold« war egal, dass er Menschenleben gefährdet. Denn SWAT-Einsätze sind gefähr-

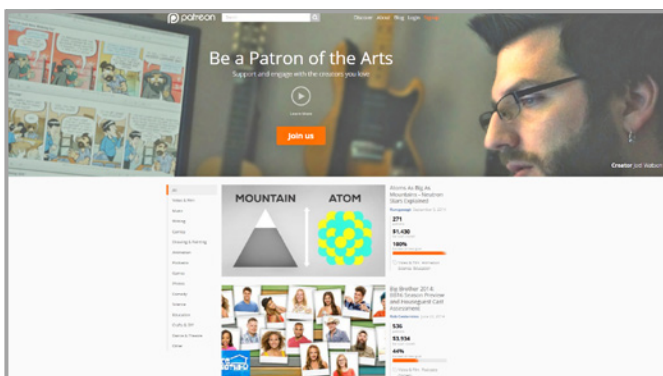
urteilen. Das ist nur ein kleiner Aspekt der #GamerGate-Debatte, aber ein wichtiger.

Angesichts der sexistischen und feministischen Auswüchse dämmert auch vielen #GamerGate-Unterstützern, dass ihre an sich pressekritische Bewegung inzwischen als Schmelztiegel sehr vieler Strömungen erhalten muss, von denen nicht alle, sagen wir, zielführend sind. Unter den Hashtags #NotAllGamers und #NotYourShield wollen sie sich von den Radikalen abgrenzen: Hier geht es doch weder um Anita Sarkeesian noch um Zoe Quinn, soll das sagen, sondern um die Verfehlungen von Journalisten! Doch #NotAllGamers erinnert an #NotAllMen, ein Hashtag, das in Sexismusdebatten von Männern verwendet wird, die sagen wollen: »Hey, nicht alle Kerle sind frauenfeindlich, ich selbst zum Beispiel!« Das ist aber mehr Schutzbehauptung als Positionsbezug, weil es sich nicht klar gegen Sexismus ausspricht, sondern lediglich anprangert, dass Feministinnen gerne mal alle Männer in einen Topf werfen. Laut einem Youtube-Video des #GamerGate-Unterstützers Jai-star2k22 dient auch #NotYourShield als Schutzschild gegen die Social Justice Warriors, die Anita Sarkeesian und Zoe Quinn verteidigen und mit Unkenrufen vom Tod der »Gamer« selbst übers Ziel hinaus schießen. Auf die Idee, die Angriffe auf Quinn und Sarkeesian zu verurteilen oder sich zu entschuldigen, kommen zwar vereinzelte Anhänger von #GamerGate, ein klares Signal gegen Frauenfeindlichkeit und andere Auswüchse bleibt die Bewegung aber schuldig. Beide Seiten verharren im Beiß- und Abwehrreflex.

Das liegt auch daran, dass viele #GamerGate-Unterstützer davon überzeugt sind, das Herumwühlen im Privatleben von Zoe Quinn habe etwas gebracht. Nicht etwa, weil es beweist, dass sie Journalisten beeinflusst hat, dafür gibt es keine Belege. Sondern weil es zu Recherchen über andere Entwickler und Autoren führt, bei denen tatsächlich merkwürdige Verbindungen auffliegen. So belegen Tweets, dass die Kotaku-Autorin Patricia Hernandez mit den Indie-Entwicklerinnen Anna Anthropy und Christine Love befreund-

Keine klare Abgrenzung

lich, die Polizisten schussbereit. Andrew Todd schreibt zudem über einen Vorfall aus dem August, als die Hackergruppe Lizard Suad nicht nur die PlayStation-Server angriff, sondern auch mit einer gefälschten Bombendrohung den Linienflug des Sony-Chefs zur Notlandung zwang. Dass da auch andere Menschen mit an Bord waren – völlig egal. »Fließen hier die folgenfreie Welt der Spiele und das echte Leben ineinander?«, fragt sich Todd. »Diese Leute tun alles, um zu gewinnen, egal, ob es moralisch oder gesetzlich akzeptabel ist.« Auch Todd geht es nicht darum, Menschen ihre Wortwahl zu verbieten. Männerdomänen haben generell einen rauen Umgangston, ob nun auf dem Online-Schlachtfeld oder im Fußballstadion, wo gegnerische Spieler gerne mit Begriffen tituliert werden, bei denen man selbst Erwachsenen die Ohren zuhalten müsste. Todd geht es darum, dass wir Spieler bewusster auf unser Verhalten achten und Extremisten nicht beklatschen, sondern ver-



Über Patreon kann man Künstler unterstützen – und Indie-Entwickler.

det ist. Dennoch hat Hernandez über Spiele von Anthropy und Love berichtet, sie sogar gelobt – obwohl der Kotaku-Chefredakteur Stephen Totilo angesichts der Quinn-Vorwürfe gepredigt hatte, Reporter sollten nicht über befreundete Autoren schreiben. Da darf sich Totilo nicht über den Vorwurf der Doppelzüngigkeit wundern. Und da hilft es auch nicht, dass Hernandez einem Artikel im Nachgang folgendes Statement hinzufügt: »Volle Offenlegung ... Love und ich sind Freunde.« Dass sich die Leser da betrogen fühlen, ist nachvollziehbar. Gleiches gilt für den Fall des Polygon-Autors Stephen Kuchera, der Zoe Quinn über Patreon unterstützt hat und dennoch über Depression Quest schreibt. Patreon ist eine Crowdfunding-Plattform, auf der man Künstlern Geld spenden kann – aber nicht für Einzelprojekte à la Kickstarter, sondern als regelmäßige Dauerüberweisung. Wenn Kuchera dann Quinn lobt, kann das zwar durchaus ehrlich gemeint sein, es sieht aber nicht mehr so aus. Zumal auch er erst hinterher zugibt, Entwickler via Patreon zu unterstützen – und zwar nicht nur Quinn, sondern auch andere. Daraus muss man ihm keinen Strick drehen, er wird gedacht haben, das spiele für seine Arbeit keine Rolle. Und das muss es auch nicht, so lange man offen damit umgeht. Beispielsweise hat unser GameStar-Kollege Andre Peschke von sich aus öffentlich gemacht, dass er für Chris Roberts' Weltraumspiel Star Citizen gespendet hat – was ihn nicht davon abhielt, über wachsende Kritik an dessen Verschiebungen und am Spendensystem zu berichten. Schließlich bastelt Roberts immer mehr Raumschiffe, um sie an Spieler zu verkaufen, bleibt zugleich aber neue spielerische Meilensteine schuldig. Dass man ein Projekt für unterstützenswert halten und dennoch kritisch betrachten kann, sollte für eine seriöse Presse selbstverständlich sein. So lange man, noch mal, ehrlich dabei ist.

Diese Verwicklungen bestärken die #GamerGate-Unterstützer in ihrer Vermutung, nur an der Spitze des Eisbergs gekratzt, an der Türklinke eines zutiefst korrupten Privatclubs von Presse und Entwicklern gerüttelt zu haben. Also graben sie weiter – und sto-

ßen auf Silverstring Media. Das nach Eigenaussage »feministische Unternehmen« entwickelt Spiele und unterstützt auch andere Teams. Für Silverstring arbeitet Maya Felix Kramer, die wiederum mit Brandon Boyer befreundet ist, dem Vorsitzenden des Independent Games Festival, bei dem das Grenzkontroll-Spiel Paper's Please Anfang 2014 einen Preis abgeräumt hat. Inwiefern das relevant ist? Maya Kramer hat Paper's Please zuvor auf Twitter gepriesen, was den Verdacht schürt, sie habe Boyer zur Preisvergabe verleitet. Die Organisatoren des Independent Games Festivals erklären daraufhin, es gebe einen Jury-Pool aus »Hunderten« Entwicklern, Journalisten und Pädagogen. Nach dem Zufallsprinzip würden je sieben bis 15 davon ausgesucht, um über einen Preis zu entscheiden. Einzelpersonen können die Preisvergabe also schwer beeinflussen. Doch die Verschwörungsjäger buddeln weiter. Kramer sammelt ebenfalls Geld über Patreon, um Messereisen zu finanzieren. Zu ihren Unterstützern zählt Samantha Kalman, die das Indie-Studio Timbre Interactive gegründet hat. Über Timbre Interactives Musikspiel Sentris hat Nathan Grayson berichtet, der Autor, mit dem Zoe Quinn geschlafen haben soll. Und wer sitzt mit Maya

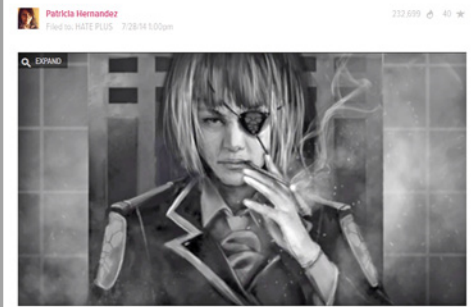
Merkwürdige Verwicklungen

Kramer im Organisationskomitee des Indiecade-Festivals, das ebenfalls Indie-Spiele auszeichnet? Robin Arnott, ein Sound-Designer, mit dem Zoe Quinn ebenfalls geschlafen haben soll. Und mit wem hat Zoe Quinn gegen die Fine Young Capitalists protestiert? Mit Maya Kramer! Und wer berät deren feministischen Arbeitgeber Silverstring Media? Anita Sarkeesian! Und was beweist all das? Es beweist ... überhaupt nichts.

Das heißt, doch: Es beweist, dass sich Leute aus der Spieleindustrie kennen, teilweise sogar befreundet sind. Daraus kann man Verschwörungen konstruieren, und ja, es ist nicht auszuschließen, dass sich Indie-

Entwickler Festivalpreise zugeschanzt haben. Es lässt sich aber auch nicht zweifelsfrei belegen. Die Verschwörungstheorien bleiben genau das: Theorien, Puzzelstücke. Natürlich ist es schwer, diese Vorwürfe zu widerlegen – es ist generell schwer, zu beweisen, dass etwas NICHT passiert ist. Als populärer Verdacht hält sich auch immer noch jener, dass Anita Sarkeesian, Silverstring Media und Indie-Entwicklerinnen wie Zoe Quinn eine feministische Machtübernahme planen würden. Auf 4chan wird sogar das Gerücht diskutiert, dass Sarkeesian und Quinn an einem weiblich geprägten Ersatz für den Begriff »Gamer« arbeiten, den

The Steam Achievement That Nobody Unlocked



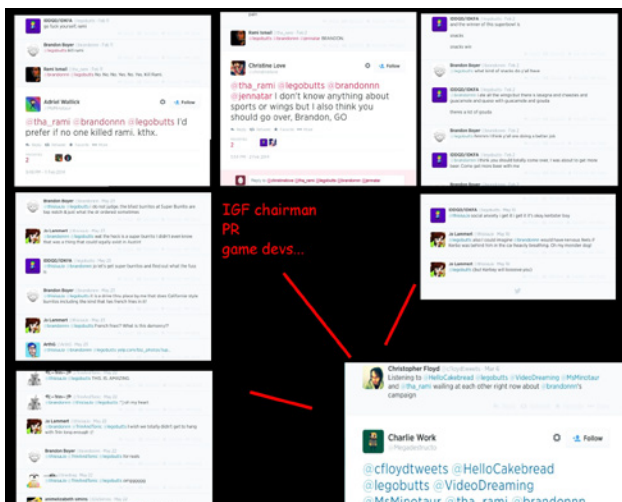
(Update: full disclosure... Love and I are friends.)

With Christine Love's *Hate Plus*, a visual novel with an achievement that no one has unlocked on Steam, 0% of players have attained it. (Update: full disclosure... Love and I are friends.) I've told me more about this impossible achievement throughout the last month, and it's a hell of a story. But before we get to why, you have to know the history behind an entirely different game, *Final Fantasy VII*. Spoilers follow.

Patricia Hernandez berichtet über ein Spiel von Christine Love, obwohl die beiden befreundet sind. Das sorgt für Unmut, genau wie Hernandez' nachträgliches Geständnis.

sie auf der PAX-Messe vorstellen wollten. Was dann nicht geschieht. Derweil werden von beiden Seiten Chat-Auszüge herumgereicht, die beweisen sollen, dass die jeweilige Gegenseite #GamerGate nur instrumentalisiert, abhängig vom Blickwinkel für eine pro- oder antifeministische Agenda. Doch auch diese Protokolle sind bruchstückhaft und meist aus dem Zusammenhang gerissen, außerdem lassen sich damit bestenfalls die bösen Absichten einzelner Personen und Trolle beweisen, nicht die ganzen Interessengruppen.

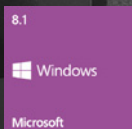
Eine seriöse Spielepresse kann hier nur zwischen den Stühlen sitzen, sie kann keiner Seite komplett zustimmen, aber auch keine komplett verteuflern. Niemand hier verhält sich richtig, zugleich hat niemand komplett Unrecht. Diese Zurückhaltung wird von vielen Aktivisten als Vertuschung gedeutet, oft kursiert der Vorwurf, die Presse wolle #GamerGate totschweigen. Was aber bleibt nun davon? Vor allem der Eindruck, dass die Spielebranche sich in eine Debatte verheddert hat, die sich nur noch im Kreis dreht. Ja, es gibt viele ehrliche Spieler, denen es um eine Spielepresse geht, die ihre Zielgruppe anständig vertritt, statt sie zu verunglimpfen oder gar zu beschimpfen. Eine Spielepresse, die zugibt, wenn ihre Autoren persönliche Beziehungen zu Entwicklern und PR-Leuten pflegen, die ihre Verflechtung mit der Industrie offen anspricht – und zwar nicht nur zu Indie-Entwicklern, sondern auch zu den großen Publishern. All das wird von #GamerGate sicherlich hängen bleiben. Aber eben nur als Randaspekt eines aberwitzigen Konflikts um Feminismus und Sexismus, einer Kettenreaktion der Überreaktionen und einer Diskussionskultur, die den Begriff »Kultur« ad absurdum führt. Wie Zoe Quinn bei einer Panel-Diskussion auf der PAX-Messe sagt, müssen wir vielleicht alle noch lernen, vernünftig zu argumentieren, statt in wütende Beißreflexe zu verfallen. Quinns Gegner legen das als Täuschungsmanöver aus. Natürlich. GR



Wer kennt wen: Solche Schaubilder sollen Verschwörungen aufdecken, belegen aber lediglich Freundschaften.

DER BESTE SPIELE-PC DES JAHRES

Bekannt aus unserer TV-Werbung: Der neue One GameStar-PC XL mit Intel Core i7-Prozessor, neuester NVIDIA GeForce GTX-Grafikkarte und Borderlands: The Pre-Sequel als Vollversion.*



SPITZENKLASSE

- ★ Intel Core i7 4790 mit 4x 3,6 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM
- ★ 250 GB Samsung SSD 840 Evo
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC XL

Zum äußerst attraktiven Preis bietet der massiv aufgerüstete One GameStar-PC XL mit bis zu 4,0 GHz schnellem Intel Core i7 4790 und NVIDIAs brandneuer GeForce GTX 970 mit 4,0 GByte maximale Spieleleistung für den heißen Spieleherbst 2014. 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 8 auf SSD, eine 1.000 GByte große Festplatte und ein DVD-Brenner komplettieren den unglaublich schnellen One GameStar-PC XL.

nur **€ 1299,-**



★ 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 TITAN

- ★ Intel Core i7 5930K (6x 3,5 GHz) **NEU**
- ★ 2x NVIDIA GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB
- ★ 16 GB DDR4-RAM & 500 GB SSD **NEU**
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€ 2799,-**



★ GameStar NOTEBOOK 15

- ★ Core i5 4210M mit 2x 2,6 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 860M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

nur **€ 899,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutscheine für Download-Vollversionen. Online-Benutzerkonten erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt.



EVO LVE

Der Multiplayer-Shooter der Left 4 Dead-Erfinder räumt schon Monate vor dem Release die Vorschusslorbeeren ab: bestes Spiel der E3, bestes Spiel der Gamescom. Aber ist Evolve wirklich so gut? Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Turtle Rock (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)
Termin: 10.2.2015 Status: zu 80% fertig

Auf XL-DVD: Multiplayer-Video

Der Mehrspieler-Shooter Evolve basiert auf einer schrägen Idee: Vier Spieler treten in der Rolle von Jägern gegen einen fünften an, der ein Monster steuert. Klingt simpel, erweist sich in der Praxis aber als ungewöhnlich komplex. Das wurde uns klar, als wir Evolve ausführlich spielten, dabei tiefer in die Spielmechanik blickten und manches Mal die Stirn runzelten, weil wir das Spiel praktisch von Grund auf erlernen mussten – und weil es aktuell noch nicht alles perfekt macht. Vor allem aber erkannten wir, dass dieses Evolve tatsächlich mit seinem Teamplay steht und fällt.

Als Jäger wählen wir aus insgesamt vier Klassen: Sanitäter, Soldat, Fallensteller und Support. Jede Klasse darf nur einmal im Jägerteam vertreten sein. In den weitläufigen Gebieten des Alienplaneten Shear müssen wir anschließend das Monster aufspüren und erlegen, bevor es die dritte Evolutionsstufe erreicht und ein Zielobjekt zerstört. Oder wir wehren es so lange ab, bis ein Zeitlimit erreicht ist. Das ist die ebenso einfache wie motivierende Essenz des einzigen bislang enthüllten Spielmodus »Hunt«, den wir auf drei Karten mit zwei unterschiedlichen Monstern gespielt haben. Erste Erkenntnis dabei: Die Jäger sind ohne gutes Teamwork zum Scheitern verurteilt. Denn auf sich allein gestellt hat keiner von ihnen eine Chance gegen das Monster. Selbst der bullige Soldat mit seinem MG und dem zuschaltbaren Schutzschild



Aktiviert der Soldat seinen Schutzschild, ist er für kurze Zeit unverwundbar.

⊕ Stärken

- + spannendes Konzept
- + viele interessante Zusatzsysteme
- + toll gestaltete Kreaturen
- + schlaue Rollenverteilung auf Jägerseite

⊖ Schwächen

- nur drei spielbare Monster
- Welche Modi gibt es zusätzlich?
- Stimmt die Balance?



Der Kraken gibt unserem Jägerteam ein Rätsel auf. Wie besiegt man diesen starken Fernkämpfer? Wir sollten es herausfinden.

hält im direkten Duell nur kurze Zeit durch. Um seine vorgesehene Rolle zu erfüllen, muss er regelmäßig vom Sani geheilt oder vom Schildstrahler des Support-Spielers geschützt werden. Viel wichtiger noch: Er braucht das Monster direkt vor seiner Flinte – im Idealfall ohne Möglichkeit zur Flucht. Doch um die Kreatur festzunageln zu können, müssen wir sie erst einmal finden. Das bringt uns zu unserer zweiten Erkenntnis: Das Monster aufzuspüren, kann ganz schön schwierig und frustrierend sein.

Als Jägerteam starten wir etwa 30 Sekunden nach dem Monster in die Runde. Mit jeder Sekunde, die wir verstreichen lassen, kann es weitere Wildtiere erlegen, auffressen und dadurch Evolutionspunkte und Schildenergie sammeln. Hat es genug gefressen, verpuppt es sich und wächst zu einer größeren, gefährlicheren Bestie heran. Die Zeit spielt also gegen die Jäger. Zwei der drei im Spiel enthaltenen Monster bekamen wir bereits vor die Flinte. Der bullige Goliath wirkt wie ein Alien-Gorilla. Er setzt auf Sprungangriffe, seine mächtigen Pranken und spuckt Feuer. Im Kern also ein Nahkämpfer, ganz anders als der Kraken: Das Tentakelvieh schwebt am liebsten in großer Höhe, schleudert Energiekugeln oder lässt Blitze zu Boden fahren. Klingt nach zwei Biestern, die man kaum übersehen kann, doch beim Probespiel empfanden wir es als äußerst fordernd, ihnen auf die Schliche zu kommen. Zwar hinterlassen die Monster beim Laufen oder Schweben deutlich sichtbare Spuren, doch sie sind schnell, sehr schnell sogar. In Ermangelung einer besseren Taktik laufen wir zunächst stur der Spur unserer Beute hinterher – mit mäßigem Erfolg. Wir sind nämlich dort unterwegs, wo das Monster war, und nicht dort, wo es sein

wird. Dass diese Taktik nicht gerade ideal ist, wird uns rasch klar. Doch auch nach einigen Matches haben wir noch keinen besseren Plan. Was machen wir falsch? Phil Robb, Leiter des Projekts bei Entwickler Turtle Rock Studios, zielt sich zunächst, das zu kom-

MONSTER, VERZWEIFELT GESUCHT

mentieren: »Ich erkläre ungern, welche Taktiken es gibt. Es macht ja den Reiz am Spiel aus, herauszufinden, welche Möglichkeiten die Jäger eigentlich haben. Außerdem ist das Monster auf Stufe eins deutlich schwächer als die Jäger, es hat diesen Vorsprung also verdient. Evolve soll bewusst ein wenig Katz-und-Maus-Spiel sein. Das Jägerteam muss sich die Chance erarbeiten, gegen das Monster anzutreten. Wir geben ihm schließlich auch die Mittel dafür.«

Der Mann hat Recht: Das Spiel gibt uns nicht nur Spuren als Indiz für den Aufenthaltsort des Monsters, sondern eine Fülle weiterer Informationen. Zum Beispiel die außerirdische Fauna, die auf das Monster reagiert. Scheucht es etwa Vögel auf, dann werden die prompt für Jäger-Spieler markiert. Subtiler sind die Aasfresser, welche zielstrebig erlegte Wildtiere anpeilen. Weil das Monster zunächst viel fressen muss, führen uns die Tierchen stets in Richtung frischer Futterstellen. Das wichtigste Werkzeug ist jedoch der Fallensteller, dessen Aufgabe das Aufspüren und Festnageln des Biests ist. Doch während die Sache mit dem Festnageln eines einmal gestellten Monsters quasi Routine ist, hat er nur bescheidende Mittel zum Aufspüren. In der Rolle von Griffin verteilen wir Sensoren, die Alarm schlagen, wenn das Monster dran vorbeistapft. Maggie wieder-

Darauf basiert unsere Vorschau

Um uns eine fundierte Meinung über Evolve zu bilden, besuchten wir Publisher 2K Games gleich mit fünf Redakteuren. In aller Ruhe konnten wir gemeinsam eine aktuelle Version spielen, in der drei Maps, zwei Monster und zwei Charaktere pro Jägerklasse zur Verfügung standen. Mehrere Stunden lang fühlten wir dem Spiel auf den Zahn, obendrein führten wir anschließend ein ausführliches Interview mit dem kreativen Leiter Phil Robb, einem Mitbegründer von Turtle Rock Studios (Left 4 Dead).

Sebastian musste nach einigen Runden als Monster mühsam zum Klassentausch überredet werden.

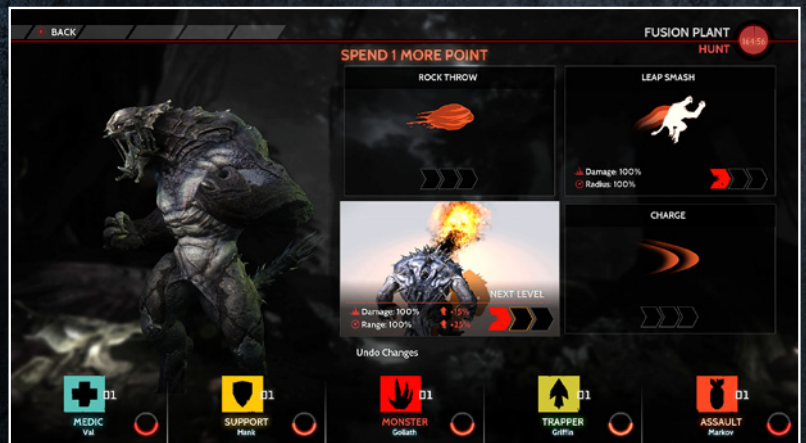


Branchenveteran Phil Robb arbeitete zuletzt an Counter Strike: Source und Left 4 Dead.





Fallenstellerin **Maggie** hat ihr Haustier **Daisy** dabei, das unermüdlich in Richtung Monster marschiert.



Der Monster-Spieler darf zu Beginn jeder Runde aus vier Spezialangriffen wählen.

um hat ihren »Hund« Daisy dabei, der stets direkt in Richtung des Monsters trabt, nur leider nicht allzu schnell. Moment: Griffin? Maggie? Pro Klasse existieren jeweils drei vorgefertigte Charaktere mit individuellen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen.

Aber weder Maggie noch Griffin helfen in unserem Probespiel wirklich gut beim Aufstöbern des Monsters. Ist es vielleicht ein Fehler, dass wir stets zusammenbleiben? Oder liegt es an unserer fehlenden Kenntnis der Maps? Gewiss ist auch unser Teamwork alles andere optimal. Wie aufgeregte Kinder stürmen wir los und verschwenden Zeit, indem wir Wildtiere auf Korn nehmen, weil wir sie für das Monster halten. Und häufig fliegen wir unsere Jetpacks, deren Treibstoff nur langsam regeneriert, voreilig leer. Dank Sprachchat und einer praktischen Markierungsfunktion, ähnlich dem Ping in MOBA-Spielen, gibt es zwar Kommunikationshilfen, doch für uns und sicherlich auch andere Neulinge in der Jägerrolle ist der Spielbeginn holprig. Große Sorgen machen wir uns deswegen aber nicht. Rasch sollten Spieler die Maps besser kennenlernen und rasch sollte die Community effektive Taktiken entwickeln. Zudem verspricht Phil Robb ausführliche Tutorials, die uns Fähigkeiten und Kampfrolle jeder Klasse beibringen.

Individuell anpassen können wir die einzelnen Charaktere übrigens nicht, einzig einen »Perk«, etwa automatische Gesundheitsregeneration oder mehr Waffenschaden, dürfen wir vor dem Match auswählen. Phil Robb erklärt die starre Vorauswahl der Ausrüstung: »Das ist eine Erkenntnis aus der ganz frühen Entwicklungsphase. Damals konnte man die Jäger nach Belieben ausrüsten und aus zahllosen Items wählen. Und die Spieler haben halt stets die dicken, vermeintlich coolen Waffen genommen. Sie haben viele der wichtigen Gegenstände ignoriert. Die vorgefertigten Loadouts helfen enorm beim Balancing des Spiels, sie sorgen dafür, dass Spieler auch vermeintlich uncoole Gegenstände wie etwa die Sensoren ausprobieren, und sie erlauben uns, aus den Jägern echte Charaktere zu machen.« Gute Argumente, doch warum hält das Team dann am Levelsystem fest, bei dem wir langfristig im Rang aufsteigen? Warum nicht komplett auf derlei Call of Duty-Mechaniken verzichten und alle Spieler mit den gleichen Voraussetzungen in ein Match starten lassen? Wieder kontert Robb: »Das Levelsystem hat zwei Aufgaben. Es stellt sicher, dass Spieler mit ähnlicher Erfahrung miteinander verbunden werden. Und es motiviert dazu, alle Jäger auszuprobieren. Mit jeder Figur sammelt man Fertigkeitspunkte, in-

dem man deren Items und Waffen benutzt. Meistert man einen Ausrüstungsgegenstand, schaltet man einen Perk frei, den man fortan für alle Charaktere nutzen kann. Wer aus allen Perks wählen will, muss sich mit allen Jägern beschäftigen.« Wieder gute Argumente. Doch hoffentlich sind bestimmte Freischalt-Perks am Ende nicht zu mächtig. Angesichts der vielen Faktoren für den Erfolg im Spiel, erscheinen die Perks jedoch nicht allzu spielbestimmend.

STARRE KLASSEN FÜR MEHR CHARAKTER

Das Monster beginnt das Spiel ganz anders als die Jäger. Es kann nämlich schon vor dem Beginn einer Runde angepasst werden. Neben einem Perk wählen wir zusätzlich Spezialangriffe aus, indem wir Skillpunkte verteilen. Vier Angriffe in maximal drei Stufen gibt es. Neun Punkte können wir im Spielverlauf vergeben. Drei davon erhalten wir sofort, sodass wir gleich vor der Wahl stehen. Bauen wir uns einen Goliath, der Felsen schleudert, eine Sprung- und eine Rammattacke benutzt? Oder lieber einen, der ausschließlich Feuer atmet, dafür von Anfang an in der stärksten Form? Wählen wir einen Kraken, der in der ersten Spiel-



Hier hat Soldat Hyde den Goliath mit seinem Flammenwerfer angezündet.





Mit solchen zielsuchenden Elektrominen hält der Kraken seine Verfolger auf Distanz. Das Tentakelvieh erweist sich als harter Brocken!

phase auf Schockminen setzt, um sich den Rücken freizuhalten – oder doch lieber einen, der schon zu Beginn starke Fernangriffe beherrscht? Beide Biester haben also ein vielseitiges Arsenal, das zahlreiche Spielweisen ermöglicht, anfangs sind aber vor allem die effektive Jagd auf Wildtiere und die schnelle Flucht vor den Jägern wichtig. Andererseits bietet uns die Schleichmechanik jederzeit die Möglichkeit für einen Hinterhalt. Schleichend hinterlassen wir keine Spuren, bewegen uns aber nur sehr langsam. Sind wir vorsichtig und schrecken keine Wildtiere auf, können wir unsere Verfolger schlaue umschleichen. Mit genügend Erfahrung könnten wir sogar die Umgebung nutzen und den Jägern dort auflauern, wo sich gefährliche Wildtiere aufhalten. Unser Geruchssinn hilft uns, solche Kreaturen zu finden und die Position der Jäger auszumachen, auch wenn sie weit entfernt sind. Auf

dem Alienplaneten gibt es fleischfressende Pflanzen, riesige Reptilien oder Viecher mit Riesenmäulern, die unter der Erde lauern und unachtsame Jäger im Nu verschlingen. Geht ein Jäger zu Boden, kann er von seinen Kameraden wiederbelebt werden, doch stirbt er – etwa durch eine Schleichattacke des Monsters oder die beschriebenen Wildtierfallen, muss er zwei Minuten Zwangspause einlegen. Ein Drei-Jäger-Team ist gleich deutlich schwächer, und ab einer Mannstärke von zwei sollten die Waidmänner lieber ihr Heil in der Flucht suchen. Uns gelang es leider nie, Wildtiere bewusst als Falle zu nutzen, doch wir können uns vorstellen, dass erfahrenen Spielern allerlei raffinierte Taktiken offenstehen. Sehr wohl empfanden wir jedoch Spaß dabei, das Monster in dieser frühen Phase einer Runde zu spielen. Es ist der reinste Thriller, vor der Jagdgemeinschaft zu fliehen und unterhält

bestens – sicherlich auch, weil wir als Monster alleine spielen und auf niemanden Rücksicht nehmen müssen.

Ab Evolutionsstufe zwei des Monsters kippt das Spielgefühl deutlich. Mit einem Zusatzbrocken Lebensenergie und stärkeren Angriffen stellt es plötzlich eine ernste Gefahr dar, und auf Stufe drei ist es derart mächtig, dass die Jäger es bis dahin besser stark beschädigt und fest im Visier haben. Einer solchen Kreatur freien Spielraum zu geben, ist im höchsten Maße fahrlässig. Auch wenn viele unserer Matches mit ereignislosen Minuten begannen, so kam es doch später immer wieder zu intensiven Scharmützeln. Bei unseren Probespielen wurden die Monster-Spieler ab Stufe zwei stets dreister und unvorsichtiger. Wir können es ihnen nicht verübeln, schließlich wirkt die Kreatur dann bereits optisch weitaus eindrucksvoller.



Unvorsichtige Jäger können als Snack für die örtlichen Wildtiere enden.



Soldat **Hyde** besitzt mit dem Flammenwerfer die stärkste Waffe im Spiel. Dessen Reichweite ist jedoch begrenzt.

Support **Bucket** kann seinen Kopf abtrennen und als Flugdrohne zur Aufklärung nutzen.



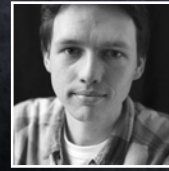
Sebastian Stange



Johannes Rohe



Michael Obermeier



Christopher Reimers



Mirco Kämpfer

Die Jäger

Der Fallensteller ist in meinen Augen eine bedauernswerte Klasse. Er kann nicht wirklich viel mehr tun, als alle anderen auch, um das Monster zu finden. Und genau das ist manchmal frustrierend schwer.

Supporter Hank kann mit seinem Laserschneider richtig aussteilen, die Kameraden mit dem Schild zu schützen, ist aber mindestens ebenso wichtig. Da fiel mir die Entscheidung oft ganz schön schwer.

Die Jäger sind mir mit ihren Frotzeleien im Dropship jetzt schon ans Herz gewachsen. Wie etwa Buckets »I came to kick ass and perform maintenance duties and I'm all out of maintenance duties!«

Nix bedauernswert! Der Fallensteller hat mir richtig Spaß bereitet, weil er das Monster erst mit Harpunen verlangsamt und dann in seinem Kraftfeldkäfig einsperret. Dieses »Bändigen« ist enorm wichtig!

Gott, ist der Supporter Bucket unnütz. Er kann zwar seinen Kopf als Drohne durch die Luft schweben lassen, dabei verharrt er aber in der Pampa und verliert den Anschluss an die Gruppe. Nervig!

Die Monster

Der Goliath passt einfach super ins Spiel – sein Aussehen, seine Angriffe und die Art, wie die Konflikte mit den Jägern ablaufen. Gutes Monster! Der Kraken ist viel schnarchiger.

Fokussierung auf den Nahkampf, eine mächtige Sprungattacke und Angriffe aus dem Hinterhalt: Der Goliath erinnert mich an die Vampire aus Nosgoth – und das ist klasse!

Genial, dass man sich als lauerndes Monster fühlt, wie Batman in der Arkham-Reihe. Die blanke Panik unter den Jäger-Spielern ist der schönste Lohn. Mit Psycho-Terror zum Sieg!

Der Kraken wirkt neben dem Goliath wie ein Spielverderber. Er fliegt einfach davon und schaut sich die Jäger aus der Ferne an. Dagegen ist sein Monster-Kollege eine echte Rampensau.

Der Goliath ist ein Monster, wie er im Buche steht: Fett aussehen und fett austeilen! Der olle Kraken kann nur eines besonders gut: feige davonfliegen.

Die Maps

Ich mag die Vertikalität, empfinde das Mapdesign bislang aber als etwas beliebig. Zu duster ist es auch, aber wie Phil Robb mir versicherte, gibt es auch weitaus hellere Schlachtfelder.

Wie ist das Mapdesign? Keine Ahnung, als Jäger latsche ich bislang nämlich einfach nur den Spuren des Monsters hinterher und als Monster laufe ich von Futterstelle zu Futterstelle.

Ich mag die neutrale Fauna auf den verschiedenen Karten. Für Jäger, die dem schnellen und obendrein durch die Luft fliegenden Kraken gegenüber stehen, sind die Maps aber fast schon zu groß.

Die Karten sind hübsch gestaltet und stecken voller Leben, sind aber leider oft stockdunkel. Dank Jetpack und Monsterkraft bin ich auch ständig vertikal unterwegs; das sorgt für ein tolles Freiheitsgefühl.

Die vertikale Levelarchitektur ist toll. Ich liebe es, mit dem Jetpack von Fels zu Fels zu düsen. Weil aber alles so zappenduster ist, hab ich zuweilen das Monster mit einem Wildtier verwechselt.

Größte Baustelle

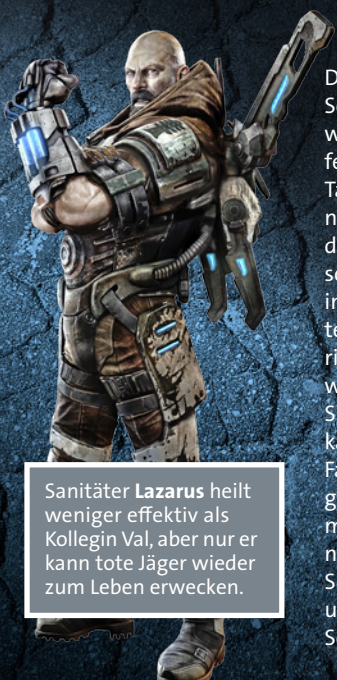
Da sicher alle anderen »Das Balancing!« schreien, wünsche ich mir vor allem gute Tutorials für neue Spieler und etwas weniger HUD-Wirrwarr.

Der Spielbeginn für die Jäger. Wenn der Monster-Spieler rasch abhaut, laufe ich minutenlang sinnlos durch die Gegend. Langweilig!

Bislang ist noch völlig unklar, wie die Charakterwahl und das Matchmaking im Online-Modus funktionieren wird. Da kann noch viel schief gehen.

Balance und Feintuning für ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis zwischen den Parteien – wenn das passt, steht dem Spaß nichts im Wege.

Das Balancing! Wenn der Trapper zu Beginn versagt, hat das Monster genügend Zeit, um sich auf Stufe 3 zu futtern. Dann wird es für die Jäger frustrierend.



Sanitär Lazarus heilt weniger effektiv als Kollegin Val, aber nur er kann tote Jäger wieder zum Leben erwecken.

Dazu kommt die Gewissheit, mehr Schaden auszuteilen, und schon werden Fehlentscheidungen getroffen. Ein Stolperstein ist etwa die Tatsache, dass der Energieschild eines Monsters komplett verschwindet, sobald es einen Wachstumschritt macht. Die Jäger haben also immer wieder Chancen, das Monster zu stellen, etwa wenn es zu gierig frisst oder sich zu selbstbewusst auf einen Kampf einlässt. Sind sie einmal nah an ihrer Beute, kann alles ganz schnell gehen. Der Fallensteller aktiviert seinen Energiekäfig und bindet das Monster mit Harpunen, der Soldat lässt seine Minigun rattern, Sanitär und Support halten sich im Hintergrund und verteilen im richtigen Moment Schutzschilde oder Heilstrahlen.

Solche Scharmützel sind für alle Beteiligten ungemein spannend. In der Rolle eines Jägers wirken sie wie der Bosskampf eines Koop-Shooters oder Online-Rollenspiels. Wir sind vollends damit beschäftigt, unsere Rollen zu erfüllen, Angriffen auszuweichen und gefallenen Kameraden rasch aufzuhelfen.

Als Monster empfinden wir einen solchen Kampf ganz anders. Das Jägerquartett umschwebt uns mit seinen Jetpacks wie ein Schwarm Insekten. Keiner der Jäger richtet viel Schaden an, aber das beständige Niederprasseln von Projektilen, Betäubungspfeilen, Artillerieschlägen und Harpunen zermürbt uns rasch, wenn wir nicht aufpassen. Einzelne Jäger zu isolieren und aus-

zuschalten, ist knifflig. Insbesondere der Sanitär und der Support-Kämpfer mit seinem Schildstrahler verhindern immer wieder, dass wir dem Jägerteam ernsthaft schaden. Es ist bemerkenswert, wie deutlich wir dabei spüren, dass da keine KI mit uns ringt, sondern ein menschliches Team. Wir spüren, wenn es sich überlegen fühlt oder Panik bekommt, und wir werden misstrauisch, wenn es sich zurückzieht oder aufteilt. Wir trauen den vier Jägern jederzeit alles zu. Und das ist ein fantastisches Gefühl – zumindest in der Rolle des Goliath. Als Kraken empfinden wir hingegen öde Überlegenheit. Er ist viel zu stark. Das Tentakelvieh kann fliegen, ist daher nur schwer fassbar, und mit seinen Fernangriffen reibt es das Jäger-



Supportroboter Bucket kann schwebende Kampfdrohnen zur Hilfe rufen und mit seinem Raketenwerfer teilt er ordentlichen Schaden aus.

team auf, bevor dieses eine gute Angriffsposition hat. Wieder hegen wir den Verdacht, ein paar wichtige Taktiken zu übersehen, und wieder hilft uns Phil Robb weiter, indem er erklärt, dass der Kraken nur in der Luft stark ist. Zu Fuß (oder besser: zu Tentakel) ist er langsamer und muss auf seinen starken Fernangriff verzichten. Es gibt zahlreiche Mittel, um das Viech aus der Luft zu pflücken. Robb geht ins Detail: »Ein Betäu-

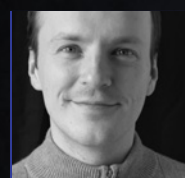
IMMER NEUE ADRENALIN-SCHÜBE

bungspfeil zwingt ihn zur Landung, Griffins Harpune zerrt ihn ebenfalls langsam zu Boden. Gegen den Kraken spiele ich außerdem gern den Soldaten Markov. Seine Blitzkanone ist zwar nicht so stark wie andere Waffen im Spiel, ihre Reichweite macht sie aber zur perfekten Waffe gegen den Kraken.«

Wir stellen also fest: Evolve ist komplex und anders. Den Shooter in nur wenigen Stun-

den vollends zu begreifen, das ist ein Ding der Unmöglichkeit. Dennoch fällt es uns leicht, eine positive Prognose abzugeben. Denn das Vier-gegen-Eins-Konzept funktioniert und unterhält prima. Das können wir nach unserem Probespiel mit reinem Gewissen behaupten. Einen asymmetrischen Shooter in dieser Form haben wir nämlich noch nie gespielt. Und selten haben wir bei einer Mehrspieler-Runde so viel gejoht, geflucht und gelacht. Auch wenn wir uns am vermeintlich übermächtigen Kraken die Köpfe einrannten, auch wenn das Monster in manchen Runden einfach nicht zu fassen war, und auch wenn uns die Umgebungen mitunter als zu düster erschienen, nutzte sich der Reiz am kuriosen Spielkonzept einfach nicht ab. Weil sich Evolve immer wieder anders anfühlt und weil es immer wieder andere Emotionen weckt – Freude, Frust, Überlegenheit oder Panik. Bezeichnend war eine Runde, in der Kollege Johannes Rohe in der Monsterrolle nur ganz knapp verlor. Er war danach völlig aufgewühlt, ihm zitterten die Hände. Dass Evolve solche Adrenalin-

schübe auslöst, ist bemerkenswert, und wir hoffen, dem Entwickler gelingen zwei essenzielle Dinge: Sie müssen das einzigartige Konzept sowie dessen zahlreiche taktischen Möglichkeiten gut vermitteln, und sie müssen Monster und Klassen gut ausbalancieren. Eine Evolution des Genres ist Evolve schon jetzt. Ob es am Ende eine Revolution wird, entscheiden die Spieler. Und die, so befürchten wir ein wenig, bringen vielleicht nicht alle die Geduld auf, um Evolve wirklich zu erlernen. Aber so ist es halt mit revolutionären Ideen: Bequem sind sie selten. **SST**



Ein herrliches Chaos

Sebastian Stange,
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es war ein großer Spaß, zusammen mit meinen Kollegen das Potenzial von Evolve zu ergründen. Es ist schon erstaunlich, wie selten man derart ungewöhnliche Spielkonzepte zu Gesicht bekommt. Evolve fühlt sich grundlegend anders an als alle anderen Shooter, die ich dieses Jahr gespielt habe. Es ist ungemein reizvoll, die Möglichkeiten der Alienhatz zu ergründen, und ich bin erstaunt, dass sich jedes Match anders spielt. Zugegeben: Nicht alle Matches liefen für mich großartig, aber einem Mehrspielertitel kann es halt passieren, dass man eine lahme Runde erwischt. Mich hat das Probespiel jedenfalls neugierig auf mehr Evolve gemacht. Zu gern würde ich mal einem routinierten Jägerteam bei der Suche nach einem Profimonster zusehen. Und zu gern würde ich nun in der Zeit zurückreisen und mich mit den Spielern der Gamescom-Messedemo unterhalten. Evolve gespielt zu haben, das erzeugt das dringende Bedürfnis, sich darüber auszutauschen – ein sehr gutes Zeichen.

Potenzial: Sehr gut



Wenn die Jäger gutes Stellungsspiel betreiben, hat es das Monster wirklich schwer.



Halo hat alles verändert

Vor 15 Jahren wohnten die Multiplayer-Shooter auf dem PC. Heute kommen sie auf Besuch vorbei. Dabei wäre das Genre ohne den PC gar nicht denkbar. Von Petra Schmitz

Halo! Ein Name wie Donnerhall. Ein Name, der CPUs und Grafikkarten erzittern lässt. Ein Name, den PC-Spieler nur hinter vorgehaltener Hand aussprechen sollten. Weil

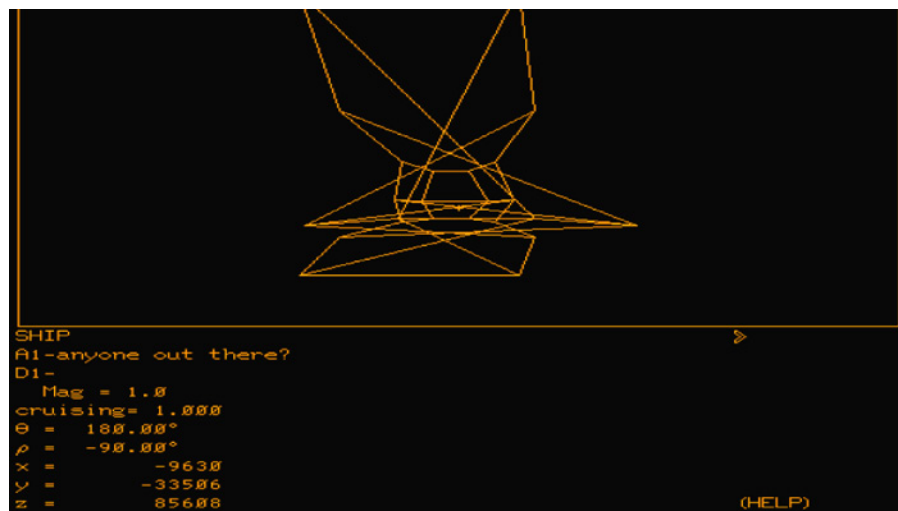
Halo schuld ist. Woran? Dazu kommen wir später. Lange vor Halo, lange vor Zielhilfen, lange vor dem Call of Duty-Fließband nämlich steht die goldene Zeit der Multiplayer-Shooter auf dem PC. Alles beginnt verhängnisvoll. Alles beginnt mit Doom.

Zwar gibt es schon vor Doom die Möglichkeit, gegen andere Spieler und nicht nur gegen die KI anzutreten, etwa in Spasim

(kurz für Space Simulation), einem Weltraum-Shooter von 1974, in dem bereits sage und schreibe 32 Mann in einem Netzwerk gleichzeitig durchs All brausen und aufeinander schießen können, aber es ist erst id Software's Marsmondmonstermetzelei, die dem Gegeneinander den nötigen Schwung verleiht. Nicht zuletzt, weil Netzwerke 1993 deutlich verbreiteter sind als 1974. Bis zu vier Spieler ballern sich in Doom in dem von John Carmack und John Romero »Deathmatch« getauften Spielmodus blaue Bohnen um die Sprite-Ohren. Dass dabei wegen des zu Anfang unsauberen Codes ganz nebenbei die gesamte interne Kommunikation von Universitäten und Firmen lahm gelegt

wird, würzt die Geschichte mit dem nötigen Quäntchen Abenteuer, um sie fast in den Legendenstatus zu erheben. Doom läutet das Zeitalter der Multiplayer-Shooter ein. Seit 1993 schießen sich weltweit Spieler gegenseitig über den Haufen. Zunächst nur in Firmen-, Schul- und kleineren Heimnetzwerken, später auf großen LANs und schließlich sogar im Internet.

Dass die Mehrspielergefechte überhaupt im Internet boomen, haben wir abermals den Entwicklern bei id Software zu verdanken. John Carmack schreibt wieder einen neuen Netzcode, dieses Mal für Quake (1996), nachdem sich herausstellt, dass der ursprünglich für den Netzwerkbetrieb geschriebene im Internet nicht richtig läuft. Quakeworld nennt Carmack die so überarbeitete Version des Deathmatch-Multiplayers, der selbst über lahme 56k-Wählleitungen gut funktioniert, weil er Verzögerungen intern ausgleicht. Quakeworld ist zwar längst nicht das erste Spiel, das im Internet läuft, aber es ist das bei weitem nutzerfreundlichste. Während man bei Spielen wie Heretic (Fantasy-Shooter von Raven Software, 1994, Publisher: id Software) noch auf bestimmte Internet-Dienste zurückgreifen muss, um an den Matches teilzunehmen, kann man sich im integrierten Browser von Quakeworld einfach einen Server aussuchen und beitreten. Und so kennen wir es dann in den folgenden Jahren von den vielen, vielen Shootern unterschiedlichster Bauart fast nicht mehr anders.



Bereits im grafisch sparsamen Spasim von 1974 können 32 Spieler gegeneinander antreten.

Die Ego-Shooter mit ihren angedockten Multiplayer-Modi vermehren sich schnell und bieten immer mehr Vielfalt. Neue Spiele entstehen aber längst nicht mehr nur bei den Entwicklern, bereits 1996 erscheint eine von Moddern erstellte Spielvariante für Quake beziehungsweise Quakeworld, die damals schon den Grundstein für klassenbasierte Teamspiele wie Battlefield und Co. legt. Die Mod nennt sich Team Fortress. Statt einfach nur in Gruppen aufeinander zu schießen (Team-Deathmatch), kämpfen hier zwei Mannschaften um bestimmte Objekte, am liebsten tritt man im Flaggenklau (Capture the Flag) an. Auf den Karten sind unter anderem Aufklärer, Bombenleger sowie Sanitäter unterwegs.

In den kommenden Jahren trägt das Genre immer mehr und vielfältigere Blüten. Für bestehende Spiele werden Multiplayer-Varianten gemoddet, als gäbe es kein Morgen mehr. Auf moddb.com finden sich allein 248 Mehrspieler-Modifikationen zum ersten Half-Life. Auch das momentan angesagte asymmetrische Gameplay (Left 4 Dead, Multiplayer von Dying Light, Evolve) findet schon früh seinen Weg in die Shooter. Bereits für Quake 2 existiert eine Mod, in der man entweder als spinnenartiges Monster oder als Soldat antreten kann. Gloom nennt sich das gute Stück. Später spielen wir so ähnlich in der Half-Life-Mod Natural Selection. Die mixt auf ebenso erfrischende wie fordernde Art auch noch Echtzeit-Strategie in die Multiplayer-Gefechte, etwas, das wir später minimal bei Battlefield 2 finden. Um



Beliebter noch als das Original: Team Fortress Classic, eine kostenlose Half-Life-Erweiterung. In der entschärften deutschen Version treten Roboter gegeneinander an.

die Balance zu gewährleisten, bleiben die meisten Team-Shooter aber zunächst bei der Symmetrie: Die Klassen auf beiden Seiten sind identisch, ebenso das Map-Layout.

Einer der berühmtesten Vertreter des asymmetrischen Gameplays schleicht 1998 um die Ecke. »Ich war ein Fan des Terrorismus-Themas. Ich spielte Rainbow Six und Spec Ops, fand beides gut, hatte aber das Gefühl, dass da etwas fehlte. Und Rainbow Six war

Counter-Strike ist deutlich abstrakter als Rainbow Six oder Spec Ops. Das Setting versucht nicht, die Realität abzubilden. Ein Terroristenteam tritt gegen ein Polizistenteam an, eine Bombe, die nur ein paar Kisten zerstört, muss hochgehen, Geiseln, die ohne Begründung festgehalten werden, sollen befreit werden. Das so reduzierte Drumherum und das im Vergleich zu Rainbow Six höhere Tempo sprechen nicht nur die Taktiker, sondern nahezu jeden an, der Freude an Multiplayer-Shootern hat. Man darf ohne Scheu von einer weltweiten Massenbewegung sprechen. An der GameStar zumindest im deutschsprachigen Raum beteiligt sind. Auf der CD (ja, damals waren es noch CDs) der Ausgabe 5/2000 finden GameStar-Leser die Beta 6.0 von Counter-Strike. Viele, sehr viele probieren die Mod aus. So viele, dass uns anschließend Vorwürfe à la »GameStar hat die Community kaputt gemacht!« gemacht werden, weil sich plötzlich so viele

GameStar ist schuld

mir deutlich zu langsam.« Das sagte ein gewisser Minh Le gegenüber Gamasutra in einem Interview von 2002. Vier Jahre zuvor hat Le zusammen mit seinem Freund Jess Cliffe den bis dato erfolgreichsten Multiplayer-Shooter entwickelt: Counter-Strike.



Der Multiplayer-Modus von Doom zerschoss im wahrsten Sinne des Wortes ganze Netzwerke.



Counter-Strike 1.6 (links) wird noch heute gespielt. Deutlich beliebter ist aktuell allerdings der neuste Ableger Counter-Strike: Global Offensive.

unerfahrene Spieler auf den hiesigen Servern tummeln.

So großartig die Mods von Hobbyteams auch sind, die Entwickler bleiben nicht untätig. 1999 erscheinen gleich zwei wichtige und weltbekannte Shooter, beide sind bis heute in Deutschland indiziert. Das Besondere an ihnen: Sie bieten keine Singleplayer-Kampagne. Man kann zwar gegen Bots antreten, Kern der Angelegenheit sind aber die Multiplayer-Partien. Beide Spiele erscheinen auch für Konsolen, Heimatplattform bleibt allerdings der PC. Und natürlich wird auch für diese Titel gemoddet. Die Langlebigkeit und Verbreitung von Shootern wird nicht nur, aber auch darüber bestimmt, wie freundlich sie in Sachen Modifikation sind, wie offen sie die junge Szene empfangen. Das erste Half-Life verkauft sich bis zum Erscheinen des Nachfolgers (2004) immerhin über acht Millionen Mal. Die Zahl ist nicht zuletzt so hoch, weil man das Spiel bis Ende 2000 benötigt, um Zugriff auf Counter-Strike zu haben. Erst im November 2000 wird aus der Mod ein Stand-Alone-Titel.

Konsolen spielen Ende 2000 noch keine nennenswerte Rolle für die Multiplayer-Shooter, auch wenn ein ebenfalls indiziertes James Bond-Spiel auf dem Nintendo 64 bereits 1997 für Aufsehen sorgt. Allerdings kann man die Partien nur im Splitscreen austragen. Der PC dominiert das Genre weiterhin, was hauptsächlich an drei Faktoren

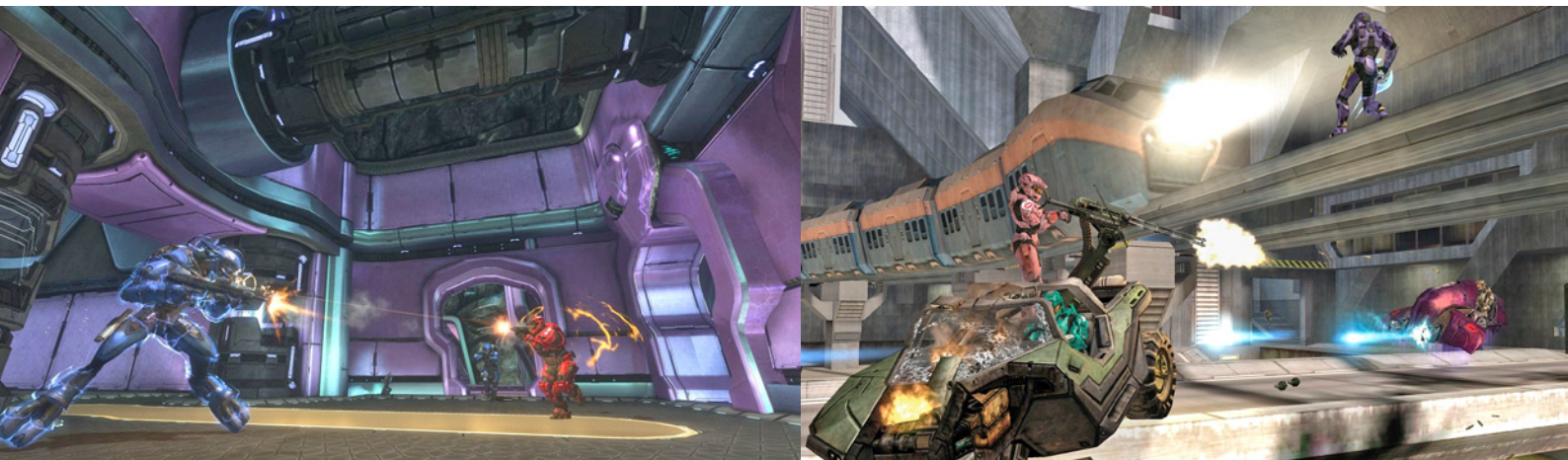
liegt: die vergleichsweise leicht umzusetzenden Internet-Anbindungen, die bereits erwähnten Modifikationen und die grundlegende Technik. Insbesondere Shooter treiben die Qualität der Darstellung voran und gelten immer wieder als Hardware-Seller, als Verkaufsargument für neue Grafikkarten und schnellere Prozessoren. Konsolen mit ihren limitierten und nicht austauschbaren Komponenten stellen eine Hürde dar, die viele Entwickler erst ein paar Jahre später nehmen wollen beziehungsweise nehmen müssen.

Auf der E3 1999 wird Halo: Combat Evolved angekündigt, ein Science-Fiction-Shooter, der für Mac und PC geplant ist. Halo, zunächst noch als Third-Person-Shooter konzipiert (bei ersten Versionen handelt es sich gar um Echtzeit-Strategie à la Myth), beeindruckt nicht nur die Fachpresse nachhaltig. Man spricht von realistischer Grafik und einer wunderschönen Welt. Im kommenden Jahr gibt Microsoft allerdings bekannt, dass man das Entwicklerstudio Bungie gekauft habe und Halo als Launchtitel exklusiv für die erste Xbox erscheinen soll. PC-Spieler sind stinksauer, der Graben zwischen Konsolen- und PC-Anhängern vertieft sich, zumal Halo bei Release zum »System Seller« wird und der Xbox zum Erfolg verhilft. Auch viele PC-Spieler greifen notgedrungen zur neuen Konsole, weil sie unbedingt mit dem Master Chief auf der Ringwelt gegen Aliens antreten wollen, inzwischen in der Ego-Perspektive. Die Preissenkung von anfänglich

479 Euro für die erste Xbox auf bald 299 Euro lässt den Plattformwechsel noch leichter fallen. Microsoft hat mit Halo einen beispiellosen Marketing-Coup hingelegt.

Auch wenn die Singleplayer-Kampagne begeistert – der Multiplayer ist es, der die Spieler immer wieder vor die Konsole lockt, obwohl er nur im Splitscreen oder im LAN via System Link funktioniert. Doom lässt grüßen! Vom ersten Halo verkaufen sich bis 2005 circa fünf Millionen Einheiten. Halo 2, das im November 2004 erscheint, schafft es sogar auf über acht Millionen. Ein immenser Erfolg, vor allem, wenn man bedenkt, dass es sich lediglich um Verkaufszahlen für eine einzige Plattform handelt. Aber Microsoft hat inzwischen nachgerüstet und bietet mit Xbox Live einen Service für Online-Matches an, Multiplayer-Partien gehen so lockerer von der Hand, der Ruhm von Halo wächst. Halo 2 hält für zwei Jahre locker den Rekord für den am meisten gespielten Xbox-Live-Titel – bis schließlich das erste Gears of War erscheint. Der grün behelmte Master Chief wird zu einer Ikone.

Mit dem Erfolg von Halo und Halo 2 können Entwickler von Shootern die Konsolen nicht länger ignorieren. Natürlich gibt's auch schon lange zuvor Umsetzungen oder exklusive Titel (etwa das erste Medal of Honor von 1999 für die PlayStation), aber erst Bungies Hits erschaffen auch auf den Konsolen einen ernstzunehmenden Markt für das



Halo: Combat Evolved (links, Bild aus dem Remake) und Halo 2 markieren den Wendepunkt für Shooter auf der Konsole – und auf dem PC.



CoD 4: Sechs Millionen Einheiten für die Xbox 360 gegen etwas über eine Million für den PC.

Genre. In der Übergangsphase erscheinen zwar noch einige PC-exklusive Titel wie Battlefield 2, aber danach wird's dünn – und der PC als Plattform für (Multiplayer-)Shooter verliert an Boden. Exklusivdeals wie Biowares Mass Effect (zunächst nur auf der Xbox 360) oder das als Halo-Killer angepriesene Killzone (PlayStation 2 und 3) treiben den Plattformwechsel weiter voran.

Der PC gibt Impulse

Die große Zäsur findet im Jahr 2007 statt. Das erste Modern Warfare kommt zeitgleich für den PC, die PlayStation 3 und die Xbox 360. Während für den PC »nur« etwas über eine Million Einheiten verkauft werden, geht die PlayStation-Version über vier Millionen Mal über den Ladentisch. Und die Xbox-Version sogar über sechs Millionen Mal. Der Trend setzt sich fort und lässt sich vor allem an den weiteren Call of Duty-Titeln besonders gut ablesen. Modern Warfare 3 verkauft sich knapp 30 Millionen Mal, fast 15 Millionen Einheiten entfallen dabei auf die Xbox 360, über zwölf Millionen noch auf die PlayStation 3. Den kümmerlichen Rest teilen sich der PC und die Wii. »Ja, aber die meisten kaufen sich Call of Duty doch nicht wegen des Multiplayers, sondern wegen der Einzelspieler-Kampagne«, dürfte jetzt so mancher einwerfen. Mag sein, jedoch verkaufen sich auch die hauptsächlich wegen des Mehrspielers interessanten Titel Battlefield 3 und Battlefield 4 für PlayStation und Xbox deutlich besser als für den PC.

Eine der unschönen Nebenwirkungen des Konsolenbooms: nicht modbare Spiele. Wo Battlefield 1942 und Battlefield 2 für Hobby-Entwickler noch offenstehen, kommt Battlefield 3 abgeschlossen auf den Markt. Statt der Community weiterhin die Mög-

lichkeit zu geben, den Battlefield-Spielen neue Impulse und eine gewisse Langlebigkeit durch Mods zu verpassen, wollen die Entwickler lieber ihre inzwischen liebgewonnenen DLCs verkaufen. Außerdem ist Langlebigkeit längst nicht mehr gewünscht. Spieleentwicklung läuft am Fließband, von großen Marken erscheinen neue Ableger im Ein- oder Zweijahresrhythmus.

Ein weiterer saurer Apfel, in den die PC-Spieler beißen müssen: der verschwindende Serverbrowser. Viele Spiele, die plattformübergreifend erscheinen, setzen auf das mehr oder minder unbefriedigende Matchmaking der Konsolen. Erster großer Aufreger in diesem Zusammenhang ist Modern Warfare 2 von 2009, bei dem wir lediglich den Spielmodus auswählen dürfen, aber keine speziellen Partien. Stundenlang unsere Lieblingsmap auf dem Lieblingsserver mit unseren Lieblingsgegnern? Geschichtel! Battlefield immerhin bietet den Browser nach wie vor an, auch wenn wir keine eigenen Server mehr aufsetzen dürfen, sondern



DayZ beweist, dass Mod-Erfolgsgeschichten keine Vergangenheit sein müssen.

nur noch auf Mietserver von bestimmten Anbietern zurückgreifen können.

Browser in Battlefield hin oder her, der PC hat als führende Plattform für Shooter beziehungsweise Multiplayer-Shooter ausgedient. Zumindest was Triple-A-Produktionen angeht. Geradezu absurd steigende Produktionskosten (schon ein Modern Warfare 2 hat angeblich 200 Millionen Dollar verschlungen) und die inzwischen immense Verbreitung der führenden Konsolen (Playstation 3: 80 Millionen verkaufte Exemplare, Xbox 360: 84 Millionen, Playstation 4: zehn Millionen, Xbox One: fünf Millionen) lassen reine PC-Shooter für die Entwickler immer unattraktiver erscheinen. Der PC entwickelt sich mehr und mehr zum exklusiven Rummelplatz für Free2Play-Shooter und Hardcore-Nischentitel wie die Arma-Spiele. Apropos Arma: Arma 2 und die Total Conversion DayZ beweisen, dass Mod-Erfolgsgeschichten auch heute noch möglich sind, wenn man sie nur zulässt. Ein Trost in diesem Zusammenhang: Die Trends kommen nach wie vor vom PC. Die Konsolen haben dem Genre bis jetzt keine nennenswert neuen Impulse verleihen können.

Ein vielleicht zukunftsweisender Schritt zurück in die Vergangenheit: das neue und bis dato als reines PC-Spiel geplante Unreal Tournament. Es entsteht nicht auf dem klassischen Weg bei den Entwicklern, sondern fast ausschließlich in der Community. Passend dazu soll's kostenlos spielbar sein. Wie Epic trotzdem Geld verdienen will? Indem für die Engine sowie die entsprechenden Entwicklungstools monatliche Lizenzgebühren fällig werden. Epic legt also die kreative Leitung des neuen UT in Spieler- und Modder-Hände. Ob sich das im Falle von Unreal Tournament auszahlt, bleibt abzuwarten. Der Blick in die Vergangenheit zeigt allerdings, dass kreative Impulse fast ausschließlich aus der PC-Community entstehen, dass eine lebendige Modding-Szene das Genre nicht nur bereichert, sondern aktiv vorantreibt. Wenn Destiny also tatsächlich konsolen-exklusiv bleibt, dann sollten sich PCler nicht unbedingt grämen. Sie haben's schon gespielt. **PET**

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Alien: Isolation	Action	Creative Assembly	02/14, 10/14	–	7. Oktober 2014
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	–	2014
UPDATE	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/14	–	13. November 2014
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	–	2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	–	2015
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Visceral Games	07/14	Sehr gut	1. Quartal 2015
NEU	Below	Adventure	Capybaragames	–	–	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
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14	–	4. Quartal 2014
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
	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	Realmforge	–	–	2015
UPDATE	Dying Light	Ego-Shooter	Techland	10/14	Sehr gut	27. Januar 2015
	Elite: Dangerous	Weltraumsimulation	Frontier Developments	04/14, 05/14	Sehr gut	2014*
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
UPDATE	Evolve	Multiplayer-Shooter	Turtle Rock Studios	03/14, 10/14	Sehr gut	10. Februar 2015
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	Ausgezeichnet	18. November 2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
NEU	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	–	2015
NEU	Grand Ages: Medieval	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14	–	2015
UPDATE	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	–	Ausgezeichnet	27. Januar 2015
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	Gut	2014
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	–	2015
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	09/13	–	3. Quartal 2014
UPDATE	Jagged Alliance: Flashback	Rundenstrategie	Full Control	–	–	Oktober 2014*
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14	–	2015
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	–	3. Quartal 2014
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action	Crystal Dynamics	–	–	9. Dezember 2014
UPDATE	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	–	14. November 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
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	–	2015
NEU	Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	2015
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	2015
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14	–	2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	–	2015
	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
	Ori and the Blind Forest	Jump&Run	Moon Studios	–	–	4. Quartal 2014
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	–	2016
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	–	–	13. November 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
NEU	Resident Evil: Revelations 2	Action	Capcom	–	–	1. Quartal 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	–	1. Quartal 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	Gut	2014*
	Shadow Realms	Action-Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2015
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	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
	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
	The Evil Within	Action	Tango Gameworks	08/13	–	14. Oktober 2014
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14	–	24. Februar 2015
	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
NEU	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	–	2015
	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 In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE 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.



**CORSAIR
GAMING™**

Precision Forged to Win

Seit Jahren vertrauen Spieler weltweit Produkten von Corsair, um damit die leistungsstärksten Spiele-Computer auszustatten. Jetzt können Sie mit den Corsair Gaming Mäuse, Mauspads, Tastaturen und Headsets, die mit der gleichen fortschrittlichen technischen Präzision entwickelt wurden, auf Highscore-Jagd in der Spielewelt gehen. Wenn es ums Spielen geht, macht Präzision den Unterschied.

Finde heraus was Precision Forged Gaming ist und besuche uns auf CorsairGaming.com.

> **K70 RGB Mechanische Gaming Tastatur**
mit 16,8 Millionen Farben
Hintergrundbeleuchtung
pro Taste

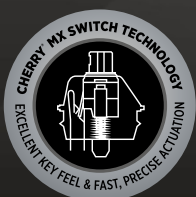


> **M65 RGB Hochauflösende Gaming Laser Maus**
mit Drei-Zonen
Hintergrundbeleuchtung
mit 16,8 Millionen Farben



> **H2100 Kabelloses Gaming Headset**
mit echten Dolby 7.1 Surround Sound

PRECISION FORGED™



Der finstere Kerl lässt keinen Zweifel übrig: Mit guten Worten allein kommen wir im Mittelalter nicht weit.

Grand Ages Medieval

⊕ Stärken

- + gewaltige Spielwelt
- + aufrüstbare Städte und Einheiten
- + komplexes Wirtschaftssystem

⊖ Schwächen

- Spielwelt wirkt noch recht leer

Rom ist passé. Im Nachfolger zu Grand Ages: Rome träumen wir von einem geeinten Mittelalter-Europa. Mit uns an der Spitze, versteht sich. Von Dmitry Halley

Angeschaut

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds Studios (Rise of Venice, GS 11/13: 82 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 25 % fertig**

Würde man einen antiken Römer an der Tunika packen und ihn 1.000 Jahre in die Zukunft versetzen, dann bekäme der vor

Schreck wohl einen Herzkasper, wenn er sich das mittelalterliche Europa anschauen würde: Wo früher die römischen Standarten für Ordnung gesorgt und befestigte Handelsrouten einen ganzen Kontinent miteinander verbunden haben, liegt jetzt ein sprichwörtlicher Flickenteppich aus Kuhdörfern, bewohnt von zahnlosen Analphabeten, die neben ihren Schweinen und Rindern schlafen. Und wenn es überhaupt einen König gibt, dann ist der das ganze Jahr über damit beschäftigt, von Kuhdorf zu Kuhdorf zu reisen, damit sich die Leute nicht für einen Laib Brot gegenseitig die Rübe einhauen.

Na gut, wir haben die historische Realität hier vielleicht arg zugespitzt, aber dieses Gedankenspiel hilft nachzuvollziehen, warum aus der Grand-Ages-Marke, die bisher in der Tradition von Imperium Romanum schwerpunktmäßig eine Städtebausimulation war, jetzt ein Globalstrategiespiel erwächst. Denn Grand Ages: Medieval schickt uns ins tiefe Mittelalter des Jahres 1050 – und da wir im Vorgänger schon die römische Hauptstadt beherrscht haben, wäre es nicht unbedingt ein Fortschritt, wenn wir uns jetzt stattdessen um ein Kuhdorf kümmern müssten. Also spannt der deutsche Entwickler Gaming Minds den Rahmen deutlich weiter. In Grand Ages: Medieval ist es unser Ziel, ein Reich aufzubauen und es zum Kaiser zu bringen. Das packen wir nach Wunsch auch in einer etwa achtstündigen Kampagne an, allerdings wird das Herzstück

das freie Spiel sein, in das letztlich auch der Story-Modus mündet. Zwar konnten wir bisher nur einen Einblick in eine frühe Alpha-Version gewinnen, einige der vorgestellten Aspekte des Spiels haben aber das Potenzial, dem jüngst zumindest im Strategiebereich spärlich bedienten Mittelalter-Setting wieder zu seiner alten Popularität zu verhelfen.

Einer dieser Aspekte ist die Spielwelt. Mit mehr als 20 Millionen Quadratkilometern, die sich von Spanien bis Russland und von Skandinavien bis Nordafrika erstrecken, will Grand Ages ein historisches Großeuropa der Vergangenheit abbilden, das wir überganglos in Echtzeit besiedeln können. Klar, die geschichtlichen Genauigkeiten beziehen sich vor allem auf unsere Ausgangssituation und die grobe Form der Landschaft. Sobald



Jahreszeiten wird es ebenfalls geben – die wirken sich aber vor allem optisch aus.



Ob wir selbst auch Burgen außerhalb der Städte errichten können, ist noch unklar.



Die 20 Millionen Quadratkilometer Fläche beziehen das Meer mit ein – das Festland ist aber immer noch zehn Millionen groß.



Städte wachsen organisch – Wohnhäuser errichten sich dabei automatisch je nach Bedarf.

wir mit dem Expandieren beginnen, schreiben wir unsere eigene europäische Historie, gründen und benennen Städte, wie wir wollen. Medieval konzentriert sich dabei auf einen sehr kleinen Zeitraum – eine durchschnittliche Partie dauert in der Regel zwischen 20 und 60 Jahren, große historische Fortschritte wird's also nicht geben.

Tiefes Mittelalter

Ein nettes Detail: Bei jeder Stadtgründung empfiehlt das Spiel einen Namen, der sich an realen Siedlungen in der Nähe orientiert. Die Dörfer und Städte, die es zu Beginn unseres Aufstiegs bereits gibt, teilen sich unter acht Fraktionen und rund 40 neutralen Städten auf. Eine dieser Fraktionen sind wir. Als Herr einer kleinen Siedlung starten wir lediglich mit ein paar Gebäuden, einer Handelsverbindung zu einem benachbarten Städtchen und ein bisschen Bargeld in der Tasche. Um die Kaiserkrone auf unseren Kopf zu kriegen, müssen wir wie im Genre

üblich vier Spielmechaniken im Blick behalten: Expansion, Forschung, Ressourcenmanagement und Eroberung.

Denn bei einem kleinen Nest darf es nicht bleiben, wenn wir überregional eine Rolle spielen wollen. Um neues Land zu gewinnen, stellen wir einen Siedlertrupp auf, stattdessen ihn mit Rohstoffen aus und schicken ihn an ein unbewohntes Fleckchen. Wie in Civilization behalten wir die umliegenden Ressourcen im Blick: Wer in der Nähe eines Flusses seine Stadt errichtet, profitiert von der Handelsroute, in der Nähe von Steinbrüchen geben Bergwerke mehr her. Da es im Mittelalter kein vernünftiges Straßennetz gab, verbinden wir all unsere Siedlungen selbst miteinander und unterwerfen die Wildnis unserer Planung. Bisher wirkt das riesige Areal noch recht leblos. Die Entwickler versprechen aber besondere Abenteuerereignisse, Räuberbanden und allerlei andere Begebenheiten, die das raue Europa bei Veröffentlichung mit Leben füllen sollen. Zudem passen wir das Land durch Besiedlungen und Rodungen immer mehr unseren Bedürfnissen an.

Gleichzeitig bauen wir unsere Dörfer zu Metropolen aus. Schließlich wollen wir nicht einfach Kaiser der Kuhdörfer sein. Wo am Anfang noch ein paar Arbeiter die ersten Dächer mit Stroh verkleiden, blicken wir nach erfolgreichem Ausbau auf ein Handelsnest aus steinernen Wohnhäusern, Fachwerkbauten, Gasthäusern, Kasernen, Kirchen und allerlei Handwerksbetrieben. Die Städte machen bereits in der Alpha-Version optisch einiges her und vermitteln den Eindruck organisch gewachsener Siedlungen. An dieser Stelle bleibt Grand Ages: Medieval historisch korrekt: Der wirtschaftliche und politische Fortschritt der mittelalterlichen Welt vollzieht sich vor allem in den Städten. Dementsprechend liegt der Fokus des Spiels darauf, einen Städtebund aus dem Boden zu stampfen. Burgen spielen bestenfalls als Stadtzentrum eine Rolle, Religion oder Klöster existieren nur am Rande. Je bekannter unsere Metropolen werden, desto mehr Leute ziehen hinein und helfen dabei, die Einflussreichweite unserer Fraktion auszudehnen. Und Einfluss ist die entscheidende Größe in Grand Ages: Medieval. Die Summe unserer kontrollierten Gebiete



Unentdeckte Gebiete liegen im Nebel des Krieges – von den Burgzinnen sieht das sogar sehr atmosphärisch aus.

wirkt sich nämlich direkt auf unsere Rangstufe aus. Je höher wir im Rang stehen, desto mehr dürfen wir in die Erforschung von Militär, Wirtschaft oder Infrastruktur investieren. So verfeinern wir die Handwerkskunst unserer Baumeister, erfinden neue Wachtürme oder vergrößern unser Heer.

Allerdings – und das ist ein Unterschied zu vielen anderen Strategietiteln – müssen wir beim Ausbau eines Heeres vorsichtig sein. Grand Ages bemüht sich nämlich, Arbeitskräfte realistisch zu simulieren. Das heißt konkret: Wer sich ein stehendes Heer leistet, muss nicht nur viel für die Versorgung zahlen, es fehlen zusätzlich Arbeitskräfte in den Städten, da die Männer ja zum Kriegsdienst abberufen werden. Sich von vornherein aus Kriegen rauszuhalten, kann also ratsam sein, wenn man nicht die eigene Wirtschaft gefährden will. Das Kampfsystem funktioniert dabei weitgehend ohne Mikromanagement. Wir bringen unsere Truppenverbände auf der Weltkarte in Position; sobald der Feind anmarschiert, reagieren unsere Jungs automatisch, wählen ihre Schlachtordnung und nutzen Terrainvorteile – zumindest ist das die Vision der Entwickler. Als Spieler rufen wir andere Trupps zu Hilfe oder befehlen den Rückzug, den Rest erledigt die KI. Für den friedlichen Weg nutzen wir ein Diplomatesystem, das ähnlich wie

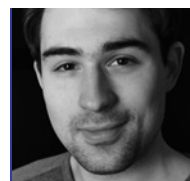


Je nach Standort bauen wir spezielle Ressourcen ab – hier schürfen wir den Berg leer.

Umso komplexer fällt das Wirtschaftssystem aus. Hier merkt man den Entwicklern die Erfahrungen an, die sie mit Rise of Venice und Port Royale 3 gesammelt haben. So gibt es in Grand Ages: Medieval 20 verschiedene Waren, das Spiel simuliert Produktion, Transport und Verbrauch: ob eine Rohstoffzufuhr gesichert ist, ob die Arbeitskräfte vorhanden sind, welche Nachfrage in welcher Stadt herrscht und inwieweit sich das auf die Marktpreise auswirkt. Mit einer Belagerung blockieren wir Handelsrouten und senken gezielt den Wohlstand einer Stadt. Oder wir rauben Händler aus, um Knappheit zu erzeugen, die wir dann für den eigenen Handel ausnutzen.

Auf den ersten Blick mag man Grand Ages: Medieval für ein mittelalterliches Zivilization in Echtzeit halten. Denn was wir bisher über Diplomatie, den Fokus auf Städtebau, Einfluss und Expansion sowie über den Kampf gesehen haben, kann seine Inspiration nicht verbergen. Das muss in dem Fall nicht schlimm sein (schließlich ist Civilization 5 gegenwärtig die Referenz im Globalstrategie-Genre), sofern die Alleinstellungsmerkmale überzeugen. Hier versucht Grand Ages, durch das Mittelalter-Setting zu punkten, das seit Jahren auf ein Revival wartet, sowie durch die gigantische Spielwelt und die simulierte Wirtschaft. Mit diesen Zutaten könnte das Spiel eine fesselnde Alternative zur Epochen umspannenden Konkur-

renz werden. Allerdings reicht das frühe Alpha-Material noch nicht für eine verlässliche Prognose – so lässt sich derzeit nicht einschätzen, ob die Spielwelt am Ende lebendig genug aussieht und ausreichend Abwechslung bietet, um ihre Größe zu rechtfertigen. Inwieweit sich die Reise ins Zeitalter der Kuhdörfer lohnt, wird sich also erst noch zeigen müssen. **DH**



Endlich wieder Mittelalter

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamstar.de

Ich vermisse das Mittelalter in modernen Strategiespielen. Die Tage, als ich Bauern, Ritter und Bogenschützen durch eine gute Strategiewelt gelotst habe, sind einfach viel zu lange her. Dabei hat zuletzt Banished eindrucksvoll bewiesen, dass die dunkle Epoche im Kleinen auch heutzutage erstaunlich frisch funktioniert. Grand Ages: Medieval nimmt die entgegengesetzte Route, denkt global und packt mich vor allem mit dem Versprechen einer liebevoll rekonstruierten und detaillierten Spielwelt. Zwar ist das Spiel im Moment noch nicht viel mehr als eben dieses Versprechen, aber gerade der Fokus auf eine einzige lebendige Epoche könnte aus Grand Ages: Medieval einen komplexen Mittelalter-Spielplatz machen, auf dem ich meine Großmachtfantasien ausleben kann.

Kuhdorf-Kaiser

in Civilization über Bündnisstufen und Abkommen funktioniert. Wir bezweifeln aber, dass sich ganz Europa mit guten Worten erobert lässt. Denn zum einen war das Mittelalter ja nicht unbedingt eine Zeit des Friedens, zum anderen wird die Diplomatie in Grand Ages: Medieval nicht so komplex wie beispielsweise bei Crusader Kings 2 mit dessen Heirats- und Lehnspolitik.

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 AUSZULÖ-SEN 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



PS4



PS3



PC



XBOX ONE



XBOX 360

ALIENISOLATION.COM



[/ALIENISOLATION](https://www.facebook.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 trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "X", "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



Dying Light

Das Open-World-Zombiespiel ist intensiv, brutal und setzt auf wahren Horror. Aber noch fehlt der Feinschliff und es droht eine geschnittene Version.

Von Andre Peschke

Angespielt

Genre: **Open-World-Shooter** Publisher: **Warner Bros. Games** Entwickler: **Techland (Dead Island, keine Wertung)**
Termin: **30.01.2015** Status: **zu 75 % fertig**

Die Gewalt? »Ja, die Gewalt ist uns schon wichtig«, sagt Maciej Binkowski, Lead Designer beim polnischen Entwicklungsstudio Techland. »Das klingt irre, aber sie hat meiner Meinung nach etwas Kunstvolles. Sie ist Teil dessen, was wir mit dem Spiel ausdrücken wollen.« Sein Spiel, das ist Dying Light, und es fällt schwer, über das Zombiespiel zu sprechen, ohne nicht zuerst über die Gewalt zu reden. Wie sein in Deutschland indizierter geistiger Vorgänger, ist auch Dying Light ein Survival-Horror-Spiel mit offener Spielwelt und nur wenigen Hemmungen. Während andere Zombiespiele versuchen, ihre grausamen Gewaltdarstellungen durch Comicgrafik und einen humorvollen

Unterton abzuschwächen, orientiert sich Dying Light an den harten Wurzeln des Genres. Bewusst setzt es auf besonders abscheulich verfaulte Untote und verzichtet größtenteils auf Schusswaffen. Der Spieler soll ganz nah ran an den Horror, an das Blut, an den Dreck und die verfaulten Körper.

Dying Light folgt damit der Formel seines Vorgängers. Ein Spiel, das eigentlich bereits 2008 erscheinen sollte und eine extrem turbulente Entwicklung durchlief. Zu Anfang, sollte es ein linearer Shooter werden, in dem man Zombies auf einer idyllischen Insel abknallt. Erst im Laufe der Entwicklung entschied man sich, daraus ein Open-World-Spiel zu machen - obwohl Techland mit dem Genre keine Erfahrung hatte. Dann

kam ein Koop-Modus hinzu, und das Entwicklungschaos war komplett. 2011, drei Jahre später als geplant, erschien es dann tatsächlich und verkaufte sich über fünf Millionen Mal. Nur nicht in Deutschland - dort kam es nie offiziell auf den Markt, Importversionen wurden indiziert, zwischenzeitlich drohte die Beschlagnahmung.

Vom Ausmaß des weltweiten Erfolgs wurden Entwickler und Publisher völlig überrascht. Nach dem Flop namens Call of Juarez: The Cartel galt Techland trotz vielversprechender Vorgänger nicht gerade als Qualitätsproduzent. Die Rechte an der neuen Marke musste das Studio deswegen an Deep Silver abtreten. Man war froh, dass das Spiel überhaupt einen Geldgeber

⊕ Stärken

- + ein Fest für Zombiefans
- + dynamisch wechselnde Spielmechanik
- + viele improvisierte Waffen
- + mehrere Koop-Modi

⊖ Schwächen

- noch hakelige Steuerung
- Missionsdesign scheint 08/15



Das Militär wirft Nachschubkisten für die eigenen Truppen über der Quarantänezone ab. Wer schnell hineilt, kann sie plündern. Wer zu spät kommt, hat ein Problem.



Das Design der Zombies erinnert an den indizierten Vorläufer und ist weit entfernt vom humorigen Comic-Look der offiziellen Fortsetzung.

fand. Ein Glücksgriff für den Publisher, der den Zombiehype derzeit mit Dead Island 2, dem bereits veröffentlichten Free2Play-Titel Dead Island Epidemic und einem Adventure-Spin-off namens Escape from Dead Island ausschlächtet. Techland wiederum bekam die finanziellen Reserven und die Reputation, um bei Neuverhandlungen selbstbewusst aufzutreten. Den Zuschlag für Dying Light erhielt schließlich Warner Bros. Games, und diesmal darf Techland seine Marke behalten. Dying Light ist daher für das Studio viel mehr als nur ein weiteres Zombiespiel. Es ist die Chance, im zweiten Anlauf einen Hit zu landen, der ihnen ganz allein gehört. Doch dazu müssen sie gegen ihre ehemaligen Partner von Deep Silver bestehen, die ebenfalls Anfang 2015 mit Dead Island 2 auf den Markt kommen wollen.

»Gewalt ist uns wichtig«

Wie gut sich Dying Light im direkten Vergleich schlägt, muss man abwarten. Techland bleibt seiner ursprünglichen Vision einer Zombie-Apokalypse treu. Das Design der Zombies, die brutale Gewalt, der realistische Grafikstil und der ernste Ton des Spiels entsprechen dem Stil des geistigen Vorläufers.

Derweil versucht Deep Silver, Dead Island 2 mit comichafter Gewalt für eine breitere Masse (und vielleicht auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien?)

verträglich zu machen. Bewährte Zutaten gegen frischen Klamaus, Techland gegen die Spec-Ops-Entwickler von Yager: Das Duell, soviel steht fest, dürfte spannend werden.

Fest stehen auch die ersten Rahmenparameter von Dying Light: Die Einzelspieler-Kampagne soll rund 15 Stunden dauern, fast 100 Waffen lassen sich basteln, und mal wieder

geht es um einen Zombievirus. Diesmal nicht auf einer Insel, sondern rund um die fiktive Großstadt Hiran nebst Umgebung. Dort verstopfen nach dem Ausbruch der Seuche ganze Horden von Untoten die Straßen, und die wenigen Überlebenden werden von der Regierung in einer Quarantänezone eingeschlossen, wo ihnen neben den Zombies auch noch Banditen und das Militär nach dem Leben trachten. Einer dieser Eingeschlossenen sind wir – mehr will Techland über die Story noch nicht preisgeben. Erzählt wird sie mittels kleiner Zwischensequenzen und Dialoge, die wir konsequent aus der Ego-Perspektive erleben. Neben der Hauptstory wird es außerdem eine Reihe von Nebenmissionen geben, die eigene, kleine Geschichten erzählen. Man kennt das.

Was man nicht kennt, ist die neu gewonnene Mobilität unserer Hauptfigur. Klettern, rennen, springen: alles kein Problem. Doch



Techland spart nicht an Gewalt und betreibt einen gehörigen technischen Aufwand, um so richtig die Fetzen fliegen zu lassen.

Die Parcours-Einlagen im Spiel sind spektakulär. Derzeit fehlt der Steuerung aber noch der letzte Feinschliff für perfekten Spielfluss.



Bei Nacht sind auch normale Zombies unterwegs, die wir aufhalten können, indem wir sie mit der Taschenlampe blenden.

schon die ersten Meter gestalteten sich holprig. Dying Light verlangt, das wir beim Klettern stets die passenden Kanten und Vorsprünge anvisieren. Nur: Wo man wirklich hochkommt, ist oft nicht klar zu erkennen. Die Entwickler sagen, das sei ihnen bewusst und sie arbeiteten an einer intuitiveren Steuerung. Hinweise, wie herunterhängende Seile oder zerbrochene Vorsprünge, sollen signalisieren, wo es lang geht – und wo nicht. Eine elegante Lösung soll her, die sich stimmig in die hübsch gestaltete Spielwelt einbettet. Kommt man dann mit gewagten Sprüngen doch nicht mehr weiter, steht auch noch ein Greifhaken zur Verfügung, der Distanzen von bis zu zehn Metern locker überwindet.

Falls das immer noch nicht reicht, lassen sich außerdem eine ganze Reihe von Fähigkeiten freischalten: schneller rennen, weiter springen, flotter klettern und einiges mehr. Um das zu demonstrieren, durften wir un-

sere Spielfigur in zwei unterschiedlichen Stadien ausprobieren: erst ganz zu Anfang, dann deutlich später im Spiel mit hohen Fitnesswerten. »Sie sehen, wie viel schneller Sie klettern können«, erklärt uns einer der Entwickler, und ja, wir sehen es, aber der Unterschied ist gering. Viel deutlicher fällt auf, dass das Kampfsystem noch etwas bockig reagiert. Das Timing der Waffen, die Abstimmung der Angriffe auf die Bewegungsmuster der Gegner – all das geht noch nicht sauber von der Hand. Die Verschiebung auf das Jahr 2015 war daher ein gutes Zeichen. Insbesondere in Anbetracht der Vielzahl an Waffen, die wir aus eingesammelten Ressourcen zusammenbasteln dürfen. Baseballschläger gefunden und noch ein paar Nägel übrig? Fertig ist die furchterregende Schlagwaffe. Auch die Umwelt lässt sich geschickt zur Beseitigung der lebenden Leichen einsetzen: Autoalarm

auslösen, warten, bis die Zombiehorde neugierig angeschlichen kommt, und auf den Benzintank schießen. Problem gelöst und Feuerwerk als Bonus.

Ein interessanter Kniff besteht darin, dass sich dieser Spielablauf dramatisch ändert, sobald es dunkel wird. Dann mutieren eine Reihe von Zombies zu besonders tödlichen Superzombies, die es unbedingt zu vermeiden gilt – und Dying Light wird zum Schleichspiel. Mit einer Spezialfähigkeit lassen sich alle Untoten im Umkreis sichtbar machen, sie leuchten kurze Zeit als rote Silhouetten auch durch Gebäude hindurch, während auf der Minimap ihre Sichtkegel eingeblendet werden. Derart informiert kann man sie planvoll umschiffen und ganz ohne Feindkontakt zum Ziel gelangen. Es ist ein gelungenes System, das den Spielablauf deutlich abwechslungsreicher

UV-Lampe ins Gesicht



Im Nahkampf lassen sich zahlreiche brutale Finishing-Moves ausführen. Hier: der Genickbruch.



Dead Island 2 wird von Yager (Spec Ops: The Line) entwickelt und spielt gar nicht auf einer Insel, sondern in Kalifornien.

Intel X99 CHIPSET

ERLEBE ULTIMATIVE LEISTUNG MIT DEN **HASWELL-E 6-KERN UND 8-KERN CPUs** UND DEM BRANDNEUEN **DDR4-SPEICHER!**

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

Erhalte Borderlands: The Pre-Sequel (Downloadcode) Gratis beim Kauf eines dieser Systeme.

Intel Core i7 5820K
6x 3.3 GHz, Haswell-E

16 GB DDR4
2133 MHz RAM

ASUS X99-A
Intel X99



Intel Core i7 5960X
8x 3.0 GHz, Haswell-E

32 GB DDR4
2133 MHz RAM

ASUS X99-Deluxe
Intel X99



PERFORMANCE

Maximale und flüssige Performance bei höchsten Auflösungen und Detailstufen sind für diese Systeme eine Selbstverständlichkeit.

TECHNIK

Unsere Gaming Extreme Reihe repräsentieren das derzeit technisch Machbare. Nur die aktuellsten und erfolgreichsten Technologien kommen zum Einsatz.

AUSSTATTUNG

Nutze unsere zahlreichen Aufpreismöglichkeiten um dein System in unserem Konfigurator individuell an deine Bedürfnisse anzupassen.



KCS GAMING i7-E POWER

- ▲ Intel Core i7 5820K 6x 3.3 GHz, Haswell-E
- ▲ NVIDIA GeForce GTX 770 2048 MB
- ▲ Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▲ Samsung 840 EVO SSD 120 GB, SATA-600
- ▲ 16 GB DDR4-2133 MHz Markenspeicher
- ▲ ASUS X99-A Sockel 2011-E, Intel X99, ATX
- ▲ 650 Watt Cooler Master G650M 80+ Bronze
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

8.1



Art.Nr. 101150

1449 €

KCS GAMING X99 LIQUID



- ▲ Intel Core i7 5960X 8x 3.0 GHz, Haswell-E
- ▲ NVIDIA GeForce GTX 780Ti 3072 MB
- ▲ Seagate 3000 GB 2,5 Zoll SATA
- ▲ Samsung 840 EVO SSD 500 GB, SATA-600
- ▲ 32 GB DDR4-2133 MHz Markenspeicher
- ▲ ASUS X99-Deluxe Sockel 2011-E, Intel X99, ATX
- ▲ 850 Watt Cooler Master V850 80+ Gold
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 101160

2999 €

8.1



kiebel.de empfiehlt Windows



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.



Mord auf Knopfdruck: Bombe mit Fernzünder ans Auto, ein beherzter Tritt löst die Alarmanlage aus, die Zombies rennen herbei und dann... *Klick*



Katzenprinzip: Zur Not können wir auf der Flucht sogar einen Telefonmast hochklettern. Nur holt uns nicht die Feuerwehr wieder runter.

macht. Ebenfalls erfreulich ist der erweiterte Koop-Modus. Wie gehabt können wir darin die Kampagne zu viert durchspielen, nun aber mittendrin zusätzlich kleine Herausforderungen annehmen. Diese werden an mehr oder minder zufälligen Stellen ausgelöst und fordern uns beispielsweise dazu heraus, in einer Minute mehr Zombies zu töten als unsere Mitspieler. Oder am schnellsten zu einem Zielpunkt zu gelangen. Der Gewinner wird mit Erfahrungspunkten oder Extrawaffen belohnt.

Die vermutliche umfangreichste Neuerung ist jedoch der asymmetrische Koop-Modus namens »Night Hunter«. Der erlaubt es, in die Welt anderer Dying Light-Spieler einzudringen und als übermächtiger Superzombie Jagd auf sie machen. Die angegriffenen Spieler müssen unterdessen drei Zombienester vernichten, die an zufällig ausgewählten Orten auf der Karte erscheinen. Um den Night Hunter wenigstens kurzzeitig loszuwerden, muss ihn ein Mitglied unserer Gruppe mit einer UV-Lampe anstrahlen, bis er Feuer fängt und dann für kurze Zeit ver-

wundbar wird. Selbst wenn es die Gruppe schafft, das Biest zu erschlagen, herrscht jedoch nur einige Sekunden lang Ruhe – dann darf der Spieler des Night Hunter einen zweiten Anlauf wagen.

Für Techland ist dieser Modus nicht nur ein Kernelement des Spiels, sondern auch Ausdruck für die gesamte Designphilosophie. Der Wechsel zwischen Jäger und Gejagtem, Angst und Übermacht ist zentraler Eckpfeiler von Dying Light. Für beides, sagen die Entwickler, brauche es die Gewaltdarstellungen im Spiel. Eine Machete, die keine Arme abtrennt, sei ein verkleideter Suppenlöffel. Zombies, die aussehen, als seien sie im Kühlregal gestorben, seien keine Zombies. »Ursprünglich«, erzählt Maciej Binkowski im Anschluss an unsere Probestartie, »sind die Köpfe bei Treffern einfach zerplatzt. Bumm, und sie waren weg. Aber irgendwann haben es die Jungs aus der Grafikabteilung hinbekommen, dass man einzelne Stücke heraus schlagen konn-

te. Wir probierten es aus, und es war eine ganz andere Spielerfahrung. Wenn du auf etwas schießst, und es fällt um – nett. Aber wenn dich dieser unerbittliche Gegner verfolgt und du schlägst auf ihn ein, ganze Stücke von Fleisch und Blut fliegen herum und dann, wenn du endlich den letzten Schlag anbringst, zerfetzt es seinen Kopf und er geht in einem Schwall von Blut zu Boden – das ist wie eine Achterbahnfahrt. Das ist etwas völlig anderes. Das ist aufregend.«

»Ist das noch unser Spiel?«

Für diese Achterbahnfahrt hat Techland eine Menge Aufwand betrieben. Denn Gewalt, so stellt sich heraus, ist nicht einfach.

»Wenn du einen Körper in Echtzeit verformen oder Körperteile abtrennen willst, zieht das einen Rattenschwanz von möglichen Problemen nach sich«, erklärt uns ein Designer. Je vielfältiger die Verstümmelungen ausfallen, desto komplizierter werden die Folgeprobleme: Stimmen die Animationen noch, wenn der Zombie nur noch einen Arm hat? Verschwinden plötzlich Polygone inein-



»Was willst du tun, dich hinsetzen und heulen?«

Maciej Binkowski auf die Frage, wie schmerzhaft es für Techland war, die Rechte an ihrem indizierten Erfolgstitel zu verlieren.

So perfekt und detailliert wie auf diesem Screenshot sah Dying Light bei unserem Probestspiel noch nicht aus.



The incredibly ugly Hulk: Bei diesem mutierten Superzombie in Schutzausrüstung sitzt die Hose trotz bemerkenswertem Wachstum noch wie angegossen.

ander? Was passiert, wenn er nur noch ein Bein hat – hüpfen, kriechen, sterben? Soll der Spieler die Leichenteile am Boden noch durch die Gegend treten können? Wenn ja, dann erhöht sich die Zahl der interaktiven Objekte mit jedem erledigten Gegner. Die gehen zu Lasten der Spielperformance, und die wiederum bestimmt, wie viele Gegner gleichzeitig auftauchen können. Gerade in einem Open-World-Spiel ist es ohnehin knifflig, mit diesen Ressourcen hauszuhalten. »Die Systeme dahinter brauchen mitunter Monate, um entwickelt zu werden, und am Anfang weißt du manchmal noch nicht, ob es sich wirklich umsetzen lässt. Am Ende hast du vielleicht Wochen wertvoller Zeit verschwendet – für nichts«, erklärt Maciej Binkowski. Damit nicht genug, steigt das Risiko einer Indizierung von Dying Light in Deutschland mit jeder neuen Grausamkeit weiter an. Schon seit einem Jahr arbeitet Techland deswegen mit der USK zusam-

men, um am Ende eine ungeschnittene Fassung des Spiels auf den hiesigen Markt bringen zu können. Nach unserem ersten Eindruck könnte das schwierig werden. Schon auf der Gamescom durfte Dying Light trotz 18er-Freigabe nur geschnitten im öffentlichen Bereich gezeigt werden. Es ist wahrscheinlich, dass auch die fertige Version des Spiels in überarbeiteter Form erscheint. Damit scheint sich auch Techland mehr oder weniger abgefunden zu haben. Dort heißt es, man würde sich natürlich eine ungeschnittene Veröffentlichung wünschen, aber wenn das Spiel sonst am Ende gar nicht in Deutschland erscheinen darf, dann lieber so. So importfreudig die Spieler hierzulande auch sind, rutschen dem Studio sonst Tausende verkaufte Versionen durch die Finger. Da steht die Kunst hinten. »Natürlich kommt der Punkt, an dem du dich fragst: Ist das noch mein Spiel?«, sagt Maciej Binkowski zum Abschied, »aber am



Intensiv

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamstar.de

Zwei Mal konnte ich Dying Light spielen. Drei Dinge nehme ich daraus insbesondere mit. Erstens: Das Spiel ist seinem geistigen Vorläufer ähnlicher als die offizielle Fortsetzung. Zweitens: Es erscheint nicht ungeschnitten in Deutschland und kann froh sein, wenn ihm nicht die Beschlagnahmung droht. Drittens: Techland muss an der Steuerung des Spiels noch einigen Feinschliff betreiben. Die kreativen Waffenvariationen machen zwar immer wieder neugierig auf neues Bastelmaterial, aber die Timings wirken noch unvollkommen. Das gilt umso mehr für die Parours-Einlagen im Spiel, bei denen der zwischenzeitlich angenehme Spielfluss immer wieder zum Stocken kommt. Die rohe Brutalität der Kämpfe wiederum ist einerseits abstoßend, vermittelt aber andererseits eine ungefilterte Intensität, die selten ist unter heutigen Mainstream-Produktionen. Dying Light ist ein Spiel, das weiß, was seine Fans wollen, und das keine Kompromisse eingeht, um es ihnen zu liefern. Die Grundlagen für ein abwechslungsreiches, sehr gutes Spiel sind vorhanden. Nun muss Techland nur noch eine saubere Spielmechanik hinkriegen.

Potenzial: Sehr gut

Ende geht es ja nicht nur um die Gewalt. Unsere Geschichte ist deswegen nicht weniger aufregend, der Koop-Modus nicht weniger Spaß und unsere Spielwelt nicht weniger faszinierend, unsere Spielmechanik nicht weniger spannend«. Beruhigend, das zu hören und vielleicht auch ganz gut, das am Ende noch mal zu erwähnen. **AP**



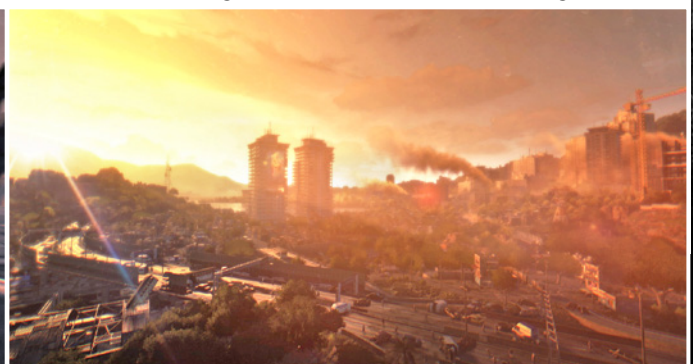
Mit einem beherzten Tritt kann man sich die untote Plage notfalls auch vom Leib halten.



Einige Zombies sind sehr flink, können sogar klettern.



Wir wollten zur Apotheke im Hintergrund... aber ist nicht so dringend.



Sobald die Sonne untergeht, heißt es vorsichtig sein – oder in Deckung.

Die Hölle bricht los

Ghule, Zombies, Dämonen und Geister waren auf dem PC lange wie ausgestorben, aber bald feiern sie ein eindrucksvolles Comeback: den Indie-Spielen sei Dank. Von Florian Heider

Plötzlich waren sie weg, die Grusel- und Horrorspiele. Als sei der Höllenschlund spontan verschlossen, versiegelt und verschüttet worden, damit auch ja kein Monster den Dornröschenschlaf stört. Die großen Horror-Serien mutierten von echten Gruselschockern zu lahmen Schießbuden mit schlechter Beleuchtung. Isaac Clark wandelte sich in Dead Space 2 und 3 schneller vom Survivor zum Ballermann, als man »doofe Fortsetzungen« sagen konnte. Chris Redfield, der im ersten Resident Evil nicht nur mit Zombies, sondern auch mit akuter Munitionsknappheit zu kämpfen hatte, wirkte im sechsten Serienteil, als hätte er den Studiengang »Bullet Hell« auf der Duke Universität für höhere Munitionsverschwendung summa cum laude abgeschlossen. Und jene armen Seelen, die sich bei Silent Hill: Homecoming in das ruhige Städtchen verirrt, mussten nicht mehr vor unbeschreiblich deformierten Monstern fliehen, sondern konnten den Viechern jetzt in

Quicktime-Events einfach das überraschend fragile Genick brechen. Doch die Sache hatte auch etwas Gutes: Dem Brei aus markigen Sprüchen und Bumm-Bumm-Action, der gestern noch aus Schockmomenten und dichter Atmosphäre bestand, entstieg großartige Indie-Spiele, die Horror und subtilen Grusel tatsächlich groß schrieben. Amnesia lehrte uns das Fürchten, Slender ließ uns vor Schreck vom Stuhl springen und Outlast verursachte nackte Panik. Unzählige Browser-Grusler schossen aus dem Boden und langsam aber sicher merkten auch die großen Studios, dass sie buchstäblich am Ziel vorbeigeschossen hatten.

Und plötzlich bricht die Hölle wieder los, und sie sind wieder da, die Grusel- und Horrorspieler, stärker als je zuvor womöglich. Als hätte dem Genre nie etwas gefehlt. Halten Sie sich fest, denn wilde Zeiten brechen an, und wir zeigen Ihnen, worauf Sie sich in den kommenden Wochen und Monaten gefasst machen dürfen. **FH**

The Evil Within

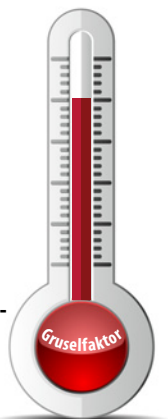
Entwickler: **Tango Gameworks** Publisher: **Bethesda** Termin: **14.10.2014**

Bald ist es wieder soweit: Shinji Mikami, Schöpfer der Resident Evil-Reihe feiert mit The Evil Within seine Rückkehr zum Survival Horror. In der Rolle des Detective Sebastian Castellano erleben wir einen Horrortrip, der uns durch Wälder, psychiatrische Kliniken, Herrenhäuser und andere Orte mit altmodischem Schauerpotenzial führt. Dem klassischen Horrorrezept zufolge treffen wir dort

natürlich nicht auf Jogger, Doktoren und Großgrundbesitzer, sondern auf Untote, mutierte Monsterfrauen und andere Schreckensgestalten aus den Untiefen der Hölle. In Konfliktsituationen greift Sebastian zwar auch mal zur Handfeuerwaffe oder legt Sprengfallen aus, allerdings sind Munition und Sprengstoff eher spärlich gesät. In vielen Fällen flüchten wir lieber oder suchen

uns schnellstmöglich ein Versteck. Manchmal stellt der Kampf sogar überhaupt keine Option dar. Zum Beispiel bei den Begegnungen mit Ruvik, einer angsteinflößenden Mischung aus Frankensteins Monster und Geist. Der fiese Kerl lässt sich von Schüssen und Explosionen überhaupt nicht beeindrucken und rückt unaufhaltsam näher. In solchen Momenten bleibt uns nur eine Möglichkeit: weglaufen! Klar, solche Szenen kennt man aus diversen Resident Evil-Teilen, effektiv sind sie dennoch, da sie uns die Hilflosigkeit der Spielfigur vor Augen halten. Wir verkörpern keinen waffenschwingenden Helden, wir sind Opfer grausamer Umstände und versuchen, irgendwie am Leben zu bleiben. Und genau so muss Survival Horror funktionieren.

Die bisher anspielbaren Abschnitte sorgen schon für viel Gänsehaut, hoffentlich verkommt der Rest des Spiels nicht doch noch zur Schießbude.



Silent Hills

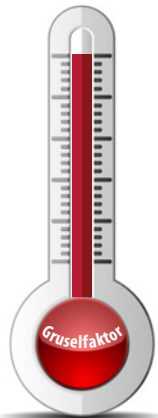
Entwickler: **Kojima Productions** Publisher: **Bethesda** Termin: **2016**

Silent Hills könnte genau der Serienneustart sein, auf den wir gewartet haben. Die Neuauflage möchte an die Psycho-Horrortrips der ersten Teile anknüpfen, die Spieler sollen sich dabei »vor Angst in die Hosen machen«. Klar, das haben wir oft genug gehört, und am Ende kamen doch nur spannungsverwässerte Semi-Gurken mit Prügel- und Quicktime-Einlagen wie Silent Hill: Homecoming dabei heraus. Für den neuesten Ausflug in die nebeldurchzogene Kleinstadt zeichnen allerdings Metal Gear Erfinder Hideo Kojima und Horrorfilmexperte Guillermo del Toro verantwortlich. Außerdem leiht der Schauspieler Norman Reedus (The Walking Dead) dem Hauptdarsteller sein Gesicht. Natürlich machen große Namen noch kein gutes Spiel. Die im Playstation Network unter dem Namen P.T. (Playable Teaser) veröffentlichte Demo von Silent Hills hat uns allerdings komplett aus den Schuhen geblasen. Das Schöne am spielbaren Teaser: Auf einfache Schockeffekte wird fast völlig verzichtet. Stattdessen spielt P.T. mit der Erwar-



tung des Spielers. Ein Beispiel: Als wir durch ein Loch in der Wand in ein Badezimmer blicken, werden wir Zeuge eines brutalen Mordes. Zumindest hören wir die Bluttat, zu sehen ist nur der Badezimmerspiegel. Okay, jeden Moment wird uns etwas ins Sichtfeld springen und kreischen, oder? Oder? Die fiesen Geräusche klingen ab, vom plötzlichen Schocker fehlt allerdings jede Spur. Wir bleiben zurück, nervös, weil doch alles hätte anders ablaufen müssen. Und das ist gut so!

Vorsicht: Wenn Silent Hills die Qualität des Teasers hält, können wir für Ihre Gesundheit nicht garantieren. Grandios!



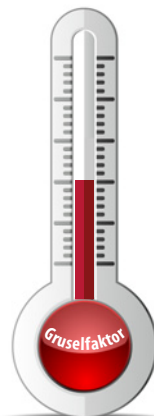
Doom

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda** Termin: **2015**



Von Doom gab es offiziell bisher nur einen kurzen Teaser. Inoffiziell sieht das Ganze allerdings anders aus. Hinter verschlossenen Türen wurden auf der Quakcon 2014 erste bewegte Bilder zum kommenden Horror-Shooter von id Software gezeigt. Der Besuch eines Space Marine in der Union Aerospace Corporation Area verläuft dabei alles andere als alltäglich. Bereits nach kurzer Zeit fliegen die Fetzen, und das meinen wir auch so. Das neue Doom stellt die Brutalität seiner Vorgänger locker in den Schatten. Dass Dämonenfleisch bei Beschuss in alle Richtungen davon segelt, ist nur die Spitze des blutigen Eisbergs. Im Nahkampf, dem diesmal eine deutlich wichtigere Rolle zukommen soll, geht's richtig heftig zur Sache. Hälse werden gebrochen, Herzen aus Monsterleibern entfernt und Köpfe mit bloßen Händen abgerissen. Sie können sich eventuell schon denken, was die Ketensäge mit Gegnern anstellt. Auch abseits der Kämpfe wird nicht an Splattereinlagen gespart. Uns fehlt der passende Fingerabdruck für den Scanner? Kein Problem, der tote Wissenschaftler in der Ecke wird uns schon seinen Arm »leihen«. Fest steht: Subtil geht eindeutig anders. Subtilität war allerdings auch nie die Stärke der Doom-Reihe, sondern knallharte Action, viel Atmosphäre und gutes Level-design. Ob es auch wieder Schlüsselkarten gibt?

Blut spritzt, Körper zerfetzen. Das ist ekelig, aber nicht gruselig. Zumindest einige Schockeffekte sorgen aber für Herzrhythmusstörungen.

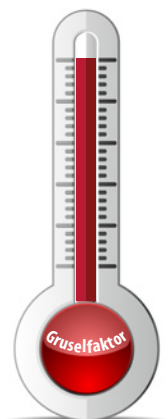


Resident Evil

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Termin: **1. Quartal 2015**

Jetzt wird's ein wenig kompliziert: Resident Evil ist die überarbeitete Fassung von Resident Evil, das im Jahr 2002 für den Gamecube erschien und wiederum ein Remake des ersten Resident Evil war. Die grandiose Neuauflage von 2002 gilt als einer der besten Teile der gesamten Reihe. Es basierte auf einem komplett neuen Grafik- und Soundgerüst und verbesserte viele spielerische Details, so wurden etwa neue Abwehrwaffen für den Nahkampf sowie eine schnelle 180-Grad-Drehung eingebaut. Außerdem erweiterte Capcom das ohnehin schon umfangreiche Abenteuer um neue Gebiete und Geschichten. Das Remake vom Remake bietet zwar keine neuen Inhalte, dafür aber zeitgemäße 3D-Modelle, HD-Auflösungen, 5.1 Surround Sound und eine verbesserte Steuerung. Nostalgiker mit Breitbild-Abneigung dürfen auf Wunsch auch zum alten 4:3 Format wechseln. Eine richtige Neuauflage wird Resident Evil also nicht, das ist hinsichtlich der immer noch enorm hohen Qualität des Remakes aber auch nicht notwendig. Für Resi-Neulinge dürfte es der perfekte Einstieg sein, aber auch Fans der ersten Stunde könnten nochmal Spaß dabei haben, sich in HD durch das alte Herrenhaus zu gruseln.

Der Zombie-Klassiker schlechthin im frischen Gewand. Obwohl jeder Grusel-Fan schon weiß, wann die Hunde durch's Fenster springen, gehört das Ur-Resident Evil zum Horror-Inventar.



Resident Evil Revelations 2

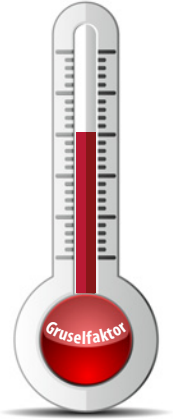
Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Termin: **1. Quartal 2015**

Resident Evil und kein Ende. Zusätzlich zum überarbeiteten HD-Remake hat Capcom auch Resident Evil: Revelations 2 angekündigt. Im Gegensatz zum Vorgänger spielt Teil zwei nicht mehr auf hoher See, sondern auf einer geheimnisvollen Gefängnisinsel. Auf dieser erwacht Serienveteranin Claire Redfield zusammen mit Moira Burton, deren Vater eine wichtige Figur im ersten Teil der Reihe war. Natürlich versuchen die beiden herauszufinden, wer oder was sie über-



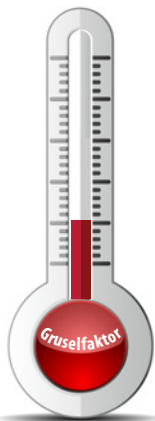
haupt hierher verfrachtet hat. Dabei soll Revelations 2 noch mehr in die Richtung der alten Teile gehen. Soll heißen: wesentlich mehr Survival-Horror und erheblich weniger Baller-Action. Gut so! Dass wir im Gegensatz zum Vorgänger die Kampagne diesmal auch im Koop-Modus spielen können, bereitet uns allerdings etwas Kopfzerbrechen. Klar, zu zweit spielen macht immer Spaß, aber echte Gruselatmosphäre kommt dabei nur selten auf. Während Claires Spielstil eher kampflastig ausfällt und sie die Zombies und Mutanten mit Schusswaffen zerlegt, kümmert sich Moira bevorzugt um Heilmittel oder unterstützt ihre Kollegin in dunklen Bereichen mit dem Licht ihrer Taschenlampe. Da Revelations 2 wie sein Vorgänger episodisch aufgebaut ist, wird der Survival-Horror zuerst in vier wöchentlich erscheinende Download-Kapitel aufgeteilt. Zeitgleich mit der letzten Episode will Capcom eine mit Exklusivinhalten bestückte Retail-Edition im Handel veröffentlichen.

Die Versprechungen klingen ziemlich gut, aber kommt auch im Koop Horrorstimmung auf?



Alone in the Dark Illumination

Entwickler: **Pure FPS** Publisher: **Atari** Termin: **4. Quartal 2014**



Das Städtchen Lorwich, Virginia hat auch schon bessere Zeiten erlebt. Die einst blühende Stadt wurde durch eine Flutkatastrophe dem Erdboden gleichgemacht und ist seit der Flucht der Einwohner in Vergessenheit geraten. Die Ursache für das Unglück ist bis heute ungeklärt. Angeblich hatten übernatürliche Mächte ihre Hände im Spiel. Sicher ist jedoch eines: Wir gehen der Sache auf den Grund. In Alone in the Dark: Illumination stehen uns dafür vier Helden zur Auswahl. Der Jäger ist der Mann fürs Grobe, die Hexe setzt auf magische Attacken, der Priester vertraut auf göttliche Mächte, und die Mechanikerin schwingt nicht nur Schrotflinten, sondern auch selbstgebasteltes Tötungswerkzeug. Vier Charaktere? Na klar, das riecht nach Koop. Zum ersten Mal in der Geschichte der Reihe dürfen wir uns mit bis zu drei weiteren Spielern durch die unterschiedlichen

Gebiete der vier Schauplätze (unter anderem ein Fabrikgelände und ein Friedhof) ballern. Zufallsgenerierte Innenräume sollen dabei für Abwechslung sorgen. Allerdings hört sich das alles sehr nach Left 4 Dead an und will so überhaupt nicht ins Alone in the Dark-Universum passen. Die Action mit Maschinengewehren und Akimbo-Pisto-



len sieht zwar dank der Unreal Engine 4 recht ansehnlich aus, uns fehlt bisher aber das typische Alone in the Dark-Flair, das omnipräsente Gefühl der Ungewissheit und der Furcht. Lovecraft eben.

Wirkt bislang so gruselig wie Sandburgen bauen. Weniger Action und mehr Lovecraft täten diesem Serienneustart gut.

Und was machen die Indies?

Neben den großen Studios arbeiten natürlich auch die kleinen fleißig an interessanten Titeln. Wir stellen vier davon vor.

In **Routine** versuchen wir, den Grund für das spurlose Verschwinden der Einwohner einer Mond-Basis aufzuklären, bössartige Roboter und knappe Munition inklusive. **Caffeine** hingegen eröffnet uns eine schräge Zukunftsvision, in der die Menschheit von Koffein abhängig geworden ist und überall in der bekannten Galaxis entsprechende Abbaustationen errichtet hat. In der Rolle eines

kleinen Jungen erwachen wir alleine und ohne Erinnerung in einer Station und versuchen zu klären, was mit uns passiert ist.

Neben diesen beiden Titeln gibt es auch einige interessante Spiele, die bereits in einer Early-Access-Version auf Steam vertrieben werden. **The Forest** beispielsweise lässt uns einen Flugzeugsabsturz auf einer scheinbar verlassenen Insel überleben. Dumm nur, dass die Insel doch nicht so verlassen ist, sondern von irrsinnigen Kannibalen bewohnt wird. Noch dümmer, dass die

Menschenfresser unseren kleinen Sohn entführt haben, der ebenfalls im Flugzeug saß. Das Survival-Horror-Spiel ist derzeit zwar noch sehr verbüggt, allerdings zeigt es bereits im Alpha-Stadium viel Potenzial.

Damned beweist hingegen, dass Horror tatsächlich auch im Multiplayer sehr gut funktionieren kann. Während vier Spieler den Levelausgang suchen, jagt ihnen der fünfte Spieler in der Rolle des Monsters hinterher. **Evolve** in gruselig quasi. Mit den passenden Mitzockern ist der Mehrspieler-Horror bereits jetzt ein großer Spaß.



RYSE

SON OF ROME

KÄMPFE ALS SOLDAT. FÜHRE ALS GENERAL.
WERDE ZUR LEGENDE!

AB 10. OKTOBER
FÜR PC ERHÄLTlich!



Beinhaltet alle bisher veröffentlichten DLCs.

RYSEGAME.COM



© 2014 Crytek GmbH, co-published by Crytek GmbH and Deep Silver (a Division of Koch Media GmbH, Austria). All rights reserved. CRYENGINE, Crytek, RYSE and all related logos are registered trademarks or trademarks of the Crytek group of companies in the EU, US and other territories. All other trademarks are the property of their respective owners.

So viele Spiele, so wenig Zeit

In den nächsten zwei Monaten erscheinen 14 potenzielle Top-Spiele. Wir blicken auf Spaßpotenzial und Bonusinhalte der kommenden Großprojekte. Von Christopher Reimers



Aufstieg in die Next-Gen-Liga Das neue FIFA will dank stärkerer Technik bei Physik und Atmosphäre punkten, auch in dieser Saison stehen Detailverbesserungen vor Innovation. So soll es noch mehr Spieleremotionen und Publikumsanimationen geben. **Neu:** Ignite-Engine auch für PC, verbesserte Torhüter-KI, Spuren im Rasen und erschwerte Kopfballtore. **Für Vorbesteller:** Fünf zusätzliche Schuhpaare und 15 Ultimate-Team-Sets. **Versionen:** Standardversion und digitale Ultimate-Team-Edition bei Origin, die zusätzlich 25 Ultimate-Team-Sets enthält. **Einschätzung:** Die neue Engine war überfällig, Torhüterverhalten und Ballbehandlung wirken spürbar realistischer. Jetzt fehlen uns nur noch passendere Kommentare.



Hausputz in Mittelerte Als verfluchter Waldläufer legen wir uns mit einer Ork-Armee an. Mit Schwert und Magie schnetzeln wir uns durch die Hierarchie der Grünhäute. **Besonderheit:** Offene Spielwelt, Filmlizenz, zufallsgenerierte Ork-Generäle. **Für Vorbesteller:** Charakterskins, Skills und ein Challenge-Modus. **Versionen:** Limitierte Steelbook-Edition mit Extra-Skin und Runenfähigkeiten. **Season Pass:** Ja, ca. 25 Euro. Enthält kommende DLCs, exklusive Missionen und früheren Zugriff auf Herausforderungen. **Einschätzung:** Die Entwickler der FEAR-Spiele transportieren ihr Open-World-Konzept erstaunlich gut nach Mittelerte. An die Brillanz der Vorlage scheint Mordors Schatten allerdings nicht heranzureichen.



Jetzt sind wir die Beute Die Total War-Macher wollen das Alien-Ruder für Sega herumreißen, ihr Schleichkonzept ist der Gegenentwurf zum hirnlosen Colonial Marines. Als Ripleys Tochter flüchten wir in einem Raumschiff vor einem einzigen Alien, das sich bis zum Ende nicht besiegen lässt. **Besonderheit:** Feste Speicherpunkte, sofortiger Tod bei Alien-Kontakt, Motion-Tracker. **Für Vorbesteller:** Drei spielbare Crew-Mitglieder, auf Wunsch mit limitiertem Artbook. **Versionen:** Physische Erstauflage als Ripley Edition mit Bonusmission und drei Crew-Mitgliedern. **Einschätzung:** Tolle Alien-Atmosphäre, spannendes Versteckspiel. Sorgen bereitet nur die Balance, zu viel Frust könnte uns den wohligen Schauer vermiesen.



Survival-Horror vom Resident Evil-Schöpfer Im neuen Horrorspiel aus den Händen Shinji Mikamis erkunden wir als Polizist morbide und monsterverseuchte Orte, kämpfen, fliehen und verlieren unseren Verstand. **Besonderheit:** Oldschool-Gameplay, Fokus auf Fallen, krasses Gegnerdesign. **Für Vorbesteller:** DLC-Pack mit Schrotflinte, Spezialmunition, Verbandskasten. **Versionen:** Keine Sondereditionen. **Season Pass:** Ja, 20 Euro. Enthält neue spielbare Charaktere und spezielle Missionen. **Einschätzung:** Erinnert spielerisch stark an den Genreklassiker Resident Evil 4, mit einer dichten Atmosphäre und zahlreichen Überraschungen. Das wird Oldschool-Survival-Horror, wie wir ihn lang nicht erlebt haben.



Routiniertes Mond-Intermezzo Im neuen Teil des Rollenspiel-Shooters erkunden wir den Mond des Alien-Planten Pandora – wieder im Vier-Mann-Koop, wieder mit unzähligen, zufallsgenerierten Waffen und wieder mit schnippischem Humor. **Neu:** Niedrige Schwerkraft, Sauerstoffknappheit, Jetpacks. **Für Vorbesteller:** Zusätzliche Kampfarena »Shock Drop Slaughter Pit«. **Versionen:** Keine Spezialeditionen. **Season Pass:** Ja, 30 Euro. Enthält vier kommende DLCs mit neuen Missionen, Nebenfiguren und Herausforderungen. **Einschätzung:** Das neue Borderlands, es handelt vor Teil 2 und nach Teil 1, setzt voll auf bewährte Mechaniken. Warum auch nicht? Bislang wirkt der Titel so unterhaltsam wie seine Vorgänger.



Imperium auf einem Alien-Planeten Mit den Civilization-Mechaniken errichten wir ein Imperium auf einem außerirdischen Planeten und stehen vor der Frage, ob wir ihn nach unseren Bedürfnissen formen oder uns selbst an ihn anpassen. **Neu:** Alienplanet als Schauplatz, individualisierbare Fraktionen, Tech-Web statt linearem Forschungsbaum. **Für Vorbesteller:** Kartenpaket mit 6 Maps auf Basis realer extrasolarer Planeten. **Versionen:** Digitales Classic Bundle inklusive Civilization 3, 4 und 5. **Einschätzung:** Zwar erinnert das neue Spiel stark an Civilization 5 und wirkt ein wenig wie ein übergroßes Addon, am Reiz des Spielverlaufs ändert das aber nichts. Beyond Earth wird ein Spiel für lange Nächte.

31.
Oktober
**LORDS OF THE
FALLEN**



Mehr als nur ein deutsches Dark Souls In einer Fantasywelt bekämpfen wir eine böse Gottheit samt Gefolge – als Verbrecher mit Chance auf Läuterung. Dabei soll jeder einzelne Gegner eine Herausforderung darstellen. Aufmerksame Spieler dürfen die Umgebung als Falle nutzen. **Besonderheit:** Durchdachtes Kampfsystem, dynamische Level, hübsche Optik. **Für Vorbesteller:** Limited Edition. **Versionen:** Erstauflage enthält als Limited Edition offiziellen Soundtrack sowie drei DLCs mit Waffen, Rüstungen und Extraquest. **Einschätzung:** Die ausgereifte Bedienung, die tolle Grafik und eine interessante Geschichte könnten Dark Souls in den Schatten stellen. Wir hoffen, dass die Spielzeit nicht zu kurz kommt.

4.
November
**CALL OF DUTY:
ADVANCED
WARFARE**



Explosive Action und Zukunftsmusik Serientypisch gibt es bei diesem Ego-Shooter eine kurze, explosive Solo-Kampagne sowie einen umfangreichen, hektischen Mehrspielermodus – diesmal in einem Zukunftsszenario. **Neu:** Exoskelett-Superkräfte in Kampagne und Multiplayer, neue Mehrspieler-Freischaltinhalte. **Versionen:** Physisch derzeit nur als »Day Zero Edition« (Spielbar ab 3.11., 3 Bonuswaffen, Bonus-Exoskelett). Digitale Pro-Version inklusive Season Pass und Bonus-Mehrspielermap sowie zusätzliche Waffen. **Season Pass:** Ja, 50 Euro. Vier kommende Mehrspieler- und Koop-DLCs. **Einschätzung:** Im Solo-Modus die übliche Schießbude, der Mehrspieler spielt sich dank der Exoskelette jedoch spürbar flotter.

11.
November
THE CREW



Irrwitzig-riesiges MMO-Rennspiel Im Online-Only-Rennspiel durchfahren wir die kompletten USA – allerdings in eingedampfter Form – auf Asphalt und im Gelände. **Besonderheit:** Enorm große Spielwelt, Totalumbau von Fahrzeugen, Koop-Fokus. **Für Vorbesteller:** Autoteile und drei Wagen (BMW Z4 sDrive35iS, RAM SRT 10 und – je nach Version – 2015 Ford Mustang oder Mini Cooper S). **Versionen:** Physische Limited Edition inklusive Mini Cooper S als Bonusauto, digitale Gold Edition inklusive Season Pass. **Season Pass:** Ja, Inhalt und Preis noch nicht bekannt. **Einschätzung:** Technisch wirkt das MMO-Rennspiel zwar etwas roh, doch der schiere Umfang, die vielen Aufgaben und das knackige Handling machen Spaß.

13.
November
**ASSASSIN'S
CREED UNITY**



Hübsch, aber nicht revolutionär In typischer Serienmanier verkörpern wir einen akrobatischen Meuchelmörder – diesmal im revolutionserschütterten Paris. **Neu:** Überarbeitetes Klettersystem, größere Menschenmassen, bessere Beleuchtung, separate Koop-Missionen. **Für Vorbesteller:** Mission, Schwert, Kapuze. **Versionen:** Drei physische Sondereditionen: Bastille Edition mit Artbook und Soundtrack, Pocket-Watch-Bundle mit echter Taschenuhr und Guillotine Edition mit Arno-Figur, Artbook, Karte und mehr. Digitale Gold Edition mit Season Pass (Inhalt unbekannt). **Einschätzung:** Es wird der hübscheste Teil der Reihe, wirkt ansonsten jedoch wenig revolutionär. Ein sehr gutes Spiel erwarten wir trotzdem.

13.
November
**PRO
EVOLUTION
SOCCER 2015**



Innere Werte einer goldenen Generation In der neuen Saison legt Konami den Fokus auf Spielbarkeit statt Optik. Da PES nicht den Lizenzberg der Konkurrenz bieten kann, will man stattdessen den realistischeren Fußball liefern. Das Spielgefühl soll sich wieder mehr am sechsten Serienteil orientieren, der für viele Spieler noch immer das Nonplusultra darstellt. **Neu:** Frisches Schusssystem, mehr Möglichkeiten im Zweikampf. **Für Vorbesteller:** Echter Fußball als Geschenk bei Amazon-Vorbestellung von Ball und Spiel. **Einschätzung:** Konami hört auf die Fans und verbessert das Spielgefühl mit einer präziseren Ballbehandlung. Im Gegensatz zur Mechanik basiert die Grafik noch auf der letzten Generation.

13.
November
**WORLD OF
WARCRAFT:
WARLORDS OF
DRAENOR**



Per Zeitsprung zur alten Horde Im neuen Addon reisen wir in die Vergangenheit und folgen Garrosh, der auf dem alten Planeten Draenor die Versklavung der Orcs verhindert. **Neu:** Garnisonsbau als Housing, umfassendes Grafikupdate. **Versionen:** Standardedition ohne Extras, Collector's Edition mit gebundenem Bildband, Making-of, Soundtrack, Mauspad sowie digitalen Inhalten (Schreckensrabe als Reittier, Küken als Haustier). Die digitale Deluxe Edition enthält die Ingame-Extras der Collector's Edition. **Einschätzung:** Obwohl es keine neuen Völker oder Rassen gibt, bietet das Addon reichlich Inhalt. Neben dem langerwarteten Housing freuen sich Warcraft-Fans über die epische Geschichte um die Eiserne Horde.

18.
November
FAR CRY 4



Bürgerkrieg auf dem Dach der Welt Im Open-World-Shooter ballern wir uns durch den Himalaya und legen uns mit dem irren Bösewicht Pagan Min an. **Neu:** Schauplatz, 2-Spieler-Koop, Wingsuit und Ultraleicht-Helikopter. **Für Vorbesteller:** Upgrade zur Limited Edition mit Story-DLC »Hurks Erlösung« (3 Missionen, Waffe). **Versionen:** Zahlreiche digitale und physische Sonderausgaben mit diversen Boni (Limited-Edition-Vorteile, Sammelfiguren, Season Pass). **Season Pass:** Ja, Inhalt noch unbekannt. **Einschätzung:** Far Cry 4 setzt routiniert auf die Elemente, die den Vorgänger so Spaß machten: spielerische Freiheit, große Spielwelt und ein durchgeknallter Bösewicht. Das verspricht erneut tolle Unterhaltung.

21.
November
**DRAGON AGE:
INQUISITION**



Zurück zu den Ursprüngen Mit Inquisition will Bioware die Rollenspiel-Fans wieder versöhnen und die großen Stärken des ersten Dragon Age (Handlung, Entscheidungen, Taktikgefechte) mit weitläufigen Umgebungen verbinden. **Neu:** Spielwelt mit sehr großen Einzelgebieten. **Für Vorbesteller:** Eine Extra-Rüstung. **Versionen:** Standardversion, digitale Deluxe Edition mit zusätzlichen Reittieren, Waffen, Rüstungen sowie dem Soundtrack. Weitere digitale Extras geplant. **Einschätzung:** Technik und Spielwelt machen bisher einen tollen Eindruck. Ob uns Inquisition genauso packen kann wie der Serienauftakt, hängt letztlich auch von Charakteren, Kampfsystem und Story ab – eigentlich alles Bioware-Spezialitäten.



Das Team

Die Frage des Monats:
Auf welches Spiel freut
ihr euch am meisten?



Jochen

JOCHEN GEBAUER,
CHEFREDAKTEUR
jochen@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Den ersten NFL-Spieltag. Und den zweiten. Wie habe ich eigentlich zehn Monate ohne Football überlebt?

ZULETZT GELESEN Fool's Assassin von Robin Hobb. Und jetzt ein Jahr auf den nächsten Teil warten, ach verdammt!

ZULETZT GEDACHT Ich wollte einen Teppichboden. Bekommen habe ich einen Teppichboden. Bezahlt habe ich das Bernsteinzimmer.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Dragon Age: Inquisition. Die ersten Bilder des PC-Interfaces sind zwar ein Graus, aber lange Winterabende mit einem umfangreichen Erzählrollenspiel, das wäre mal wieder was. Gab's schon viel zu lange nicht mehr.

MICHAEL GRAF,
CHEFREDAKTION
micha@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Dass GTA 5 für die Xbox One und die PS4 im November, für den PC aber erst im Januar erscheint. Ist das schon Satire? **ZULETZT GELESEN** Unzählige Artikel, Forenbeiträge und Tweets zum Thema #GamerGate. **ZULETZT GEDACHT** Macht uns das Internet eigentlich alle zu Extremisten, für die nur noch die eigene Meinung gilt? Ich glaube schon. Und wer nicht meiner Meinung ist, hat halt Unrecht!

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Hm, das müsste ja eigentlich die Remastered-Version von Homeworld sein. Aber die hätte ich vorher gerne mal gesehen. Was Gearbox da alles kaputt machen kann, oje! Deshalb sage ich lieber The Witcher 3. Nicht, weil es so groß wird, sondern weil Geralt so eine coole Grauhaarsocke ist.

Micha



Nils

NILS RAETTIG,
REDAKTEUR
nils@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Viel zu viele Möbel, Umzugskartons und sonstiger Kleinkram. Wo kommt das ganze Zeug bloß her?!

ZULETZT GEHÖRT Mein eigenes Gejammer darüber, wie nervig doch ein Umzug von Wuppertal nach München ist.

ZULETZT GEDACHT So ein Biergarten vor der neuen Haustür ist schon was Feines. Wenn jetzt noch der Sommer mitgespielt hätte ...

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Auch wenn es langweilig ist: GTA 5. Ich wollte eigentlich schon den Vorgänger in einer ewig langen Zock-Session am Stück durchspielen, bin aber nicht dazu gekommen. Das will ich beim neuesten Teil unbedingt nachholen! Bleibt nur zu hoffen, dass die Portierung ordentlich wird.

CHRISTOPHER REIMERS,
PRAKTIKANT
redaktion@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Bundesliga-Fußball! Das ist jetzt meine erste, bewusst erlebte Post-WM-Titel-Saison. Fühlt sich toll an.

ZULETZT GELESEN Fever Pitch eignet sich mit seiner Tagebuchstruktur perfekt für häufiges Umsteigen in der Münchner U-Bahn.

ZULETZT GEGESSEN Makkaroni al forno, wieder mal. Also so langsam hab ich genug.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Klar, ich freue mich riesig auf die Fortsetzungen von Dragon Age und The Witcher. Aber nach der fantastischen Cinematic von Warlords of Draenor hat sich World of Warcraft wieder in meine Träume geschlichen. Das riecht für mich nach einem Comeback.

Christopher





Jan

JAN PURRUCKER,
REDAKTEUR
jan@gamestar.de

ZULETZT GEHÖRT Aus Vorfreude aufs kommende Album: NWA (1.0) von Shindy.
ZULETZT GESEHEN Guardians of the Galaxy. Witzig, aber meiner Meinung nach überbewertet. Die Filmmusik ist allerdings besonders gut.
ZULETZT GEDACHT Dienstag ist Kinotag. Da kostet eine Karte »nur« 12,50 Euro.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Als Shooter-Freund zähle ich die Tage, Monate oder Jahre, bis endlich Doom 4 und das nächste Unreal Tournament erscheinen. Als Warcraft-Fan wird mich wohl das nächste WoW-Addon wieder in seinen Bann ziehen.

ANDRE PESCHKE,
REDAKTEUR
andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Das erste Spiel der Miami Dolphins zusammen mit Jochen - und er hat sich trotz Sieg nicht den Arm ausgerenkt.
ZULETZT GEHÖRT Guts over Fear - Eminem & Sia. Aus dem Trailer von The Equalizer. Nett.
ZULETZT GEDACHT Geh nie wieder in Urlaub, Michael Obermeier. Sonst kommen sie, um mich zu holen. Wenn sie nicht schon unterwegs sind.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Ich dachte, Destiny. Aber dann hab ich Tobi zugehört und das war ernüchternd. Davor war's Dragon Age: Inquisition, aber die Gamescom-Demo hat mich gelangweilt. Jetzt eben Evil Within, weil mich die E3-Demo mit ihrem gewagten Design sehr positiv überrascht hat.

Andre



Petra

PETRA SCHMTZ,
REDAKTEURIN
petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Strain. Hab mir in einem Anfall den Season-Pass auf iTunes gekauft. Hätte ich mal besser gelassen.
ZULETZT GEHÖRT Organic Audio: Autosave Us. Schunkelt mich immer in eine angenehme Schreibtrance. Und der Titel des Songs passt irgendwie so schön zum Job.
ZULETZT GEDACHT Können nicht immer Sommerferien in Bayern sein? Die leeren Autobahnen morgens und abends sind so herrlich entspannend!

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Tom Clancy's The Division. Ein Shooter-MMO in einer fiktiven nahen Zukunft ganz ohne Zauberzausel-Kram. Hach! Wehe, das wird ein Grafikblender ohne Inhalt!

MIRCO KÄMPFER,
PRAKTIKANT
redaktion@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die Apple-Keynote im Livestream. Diesmal gab's mit der Apple Watch sogar eine Überraschung. So richtig überzeugt bin ich von der Idee einer smarten Uhr aber noch nicht. Ich bleib vorerst beim Handy.
ZULETZT GELESEN Den gesamten Dunkle-Turm-Zyklus von Stephen King in einem Rutsch. Ein Wort: großartig. Und das Ende erst!
ZULETZT GETRUNKEN Paulaner Spezi. Seit ich in München bin, kann ich nicht genug von dem süßen Zeug bekommen.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Silent Hills. Hideo Kojima scheint die Serie endlich wieder zu ihren Horrorwurzeln führen zu können. Von mir aus braucht es gar keine Ballerszenen geben. Ich will mich gruseln!

Mirco



Sebastian

SEBASTIAN STANGE,
REDAKTEUR
sebastian@gamestar.de

ZULETZT GEKOCHT Rinderbeinscheiben, stundenlang mit Gemüse und Rotwein im Dutch Oven geschmort. Ein Traum!
ZULETZT GESEHEN Ein Pokerturnier, bei dem es um richtig viel Kohle ging. Gott, wie spannend. Muss ich auch mal wieder probieren.
ZULETZT GETRUNKEN Feine Bierspezialitäten, also Stouts, IPAs und dergleichen. Schade, dass Johannes das alles nicht würdigen konnte.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Civilization: Beyond Earth. Ich glaube zwar, dass sich das Besiedeln des Alienplaneten nicht sehr viel anders spielt als Civilization 5, dennoch freue ich mich sehr auf durchzockte Nächte mit dem Spiel. Eine Runde noch! Okay, noch eine. Okay, pfeif drauf. Ich melde mich einfach krank!

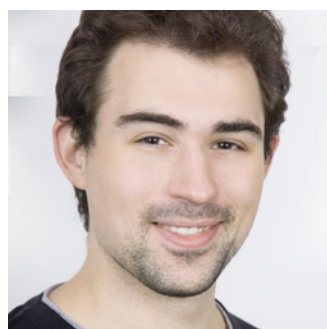
DIMITRY HALLEY,
TRAINEE
dimitry@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Guardians of the Galaxy mit dem besten Intro, das ich seit langer, langer Zeit erlebt habe. Und auch generell ein super Film, auch wenn ich den Vergleich mit Star Wars für vermessen halte.
ZULETZT GELESEN Supergods von Grant Morrison über die Geschichte der Comic-Superhelden. Fantastisch geschrieben.
ZULETZT GEDACHT Kollege Rohe guckt eindeutig zu viel Fernsehen.

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Auf die ersten Addons von Sims 4, in denen es dann hoffentlich all die Features gibt, die im Hauptspiel fehlen. Kostenlos. Mit einer Entschuldigung.

Dmitry



Johannes

JOHANNES ROHE,
TRAINEE
johannes@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Nach langer Zeit habe ich mal wieder stumpf durchs Fernsehprogramm gezappt und bin über Adam sucht Eva gestolpert. Ist das dein Ernst, RTL?
ZULETZT GELESEN Stardust, um auch mal zu wissen, wer dieser Neil Gaiman ist. Bin zwar noch nicht durch, geht aber gut los.
ZULETZT GETRUNKEN Seltsame Biersorte die mir Sebastian und Jochen eingeflößt haben. Wenn der Chef sagt, das schmeckt ...

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Genau wie Nils auf GTA 5. Seit dem Konsolen-Release habe ich mir eine strikte Informationsabstinenz auferlegt, damit ich ungespoilert durch Los Santos brausen kann. Juhu!

HEIKO KLINGE,
CHEFREDAKTION
heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Jimmy Eat World – live in München. Was ein großartiges Konzert das war!
ZULETZT GEHÖRT Dragonforce: Maximum Overload. Genau, die Guitar Hero-Endgegner. Herbstzeit ist bei mir traditionell Metal-Zeit.
ZULETZT GEDACHT Hahaha, was für eine absurde Ente – als ob Wolfsburg wirklich Nicklas Bendtner kaufen würde! Oh ...

AUF WELCHES SPIEL FREUT IHR EUCH AKTUELL AM MEISTEN?

Auf Project Cars. Die Xbox hat Forza Motorsport, die PlayStation Gran Turismo – es wird verdammt nochmal Zeit, dass auch PC-Spieler eine umfassende, motivierende und technisch starke Rennsimulation bekommen!

Heiko



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	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
5	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
6	Metro Redux	Ego-Shooter	4A Games/Deep Silver	10/14	87	8	9	9	10	10	7	9	7	10	8	
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/10 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	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
13	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7	
14	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8	
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	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
13	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
14	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
15	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Piranha Bytes/Deep Silver	09/14	83	7	10	8	9	8	10	6	10	7	8

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / 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	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
9	The Banner Saga	Rundenstrategie	Versus Evil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Train Fever	Wirtschaftssim.	Urban Games/Astragon Softw.	10/14	82	6	6	9	9	8	7	9	9	10	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:

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

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

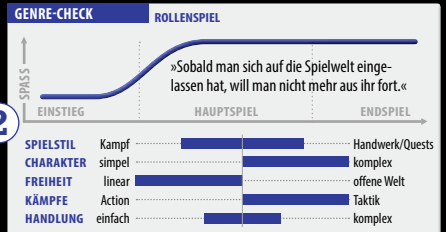
bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 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
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 Klassenlose 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





Wasteland 2

Wasteland 2 verstrahlt uns mit Oldschool-Charme, komplexer Charaktergestaltung und jeder Menge Entscheidungsfreiheit plus Konsequenzen – nur die eigentlich wichtigen Rundenschlachten wollen nicht vollends zünden. Von Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **inXile Entertainment** (Hunted: Die Schmiede der Finsternis, GS 08/11: 76 Punkte)
Termin: **19.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch, Russisch** Preis: **30 Euro**

Mit Interplay veröffentlicht Brian Fargo 1988 das erste Wasteland, dessen spielerische Freiheit und knallharten

Kämpfe gepaart mit einer schwarzhumorigen Postapokalypse schnell Kultstatus erreichen. Aber die alte Glanzzeit ist lange vorbei, Fargos neues Team inXile Entertainment ist bislang vor allem für das witzige, aber nicht überragende The Bard's Tale bekannt. Und jetzt also Wasteland 2, das erste in der Riege der großen Kickstarter-Rollenspiele, die ein neues Zeitalter für das Genre einläuten wollen. Gleich vorneweg: Den Kultstatus des ersten Wasteland wird der Nachfolger wohl nicht erreichen – aber ein riesiges, komplexes Fest für Rollenspielveteranen ist es trotzdem geworden. Den

Vorgänger muss man dafür übrigens nicht kennen, auch wenn uns das neue Wasteland 15 Jahre später ins gleiche Szenario entführt und nicht mit Anspielungen geizt. Aber die Ausgangslage ist schnell kapiert: Ein nuklearer Krieg, den heute niemand mehr so recht erklären kann, hat die Erde in eine verseuchte Wüste verwandelt und den Großteil unserer Zivilisation vernichtet. Zurückgeblieben sind Siedler, Banden

von Plünderern und irre Kultisten, die sich alle verzweifelt ans Leben klammern. Und dann sind da noch wir, die Desert Rangers, die nicht nur überleben wollen, sondern auch einen Hauch von Recht und Ordnung in die Wüste bringen möchten.

Das Herz von Wasteland 2 sind die harten Entscheidungen, die man als Gesetzeshüter in einer gesetzlosen Welt treffen muss.

Quest-Bugs

Eine Woche vor Release litt unsere Testversion noch gelegentlich unter Questfehlern, etwa wurden manche Dialogoptionen nicht angezeigt. Das trat nicht oft genug auf, um das Spiel zu zerstören oder zu einer Abwertung zu führen, ärgerte bisweilen aber doch.



Über einen Schleichweg haben wir diese Barrikade umrundet, statt frontal zu stürmen. Unsere Ranger sitzen in bequemer Deckung, der Feind hat aber immer noch den Höhenvorteil.



Wasteland 2 ist ein Spiel für Leseratten, wir verbringen viel Zeit in ausführlichen Dialogen.



Bei der Charaktererstellung verteilen wir Punkte auf sieben Attribute und 29 Fertigkeiten.

Steam-Pflicht

Wasteland 2 muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Das fängt schon bei der Charaktererstellung an: Statt nur eines Helden drillen wir uns gleich ein Team von vier Rangern. Und ehe wir uns versehen, haben wir uns schon zum dritten Mal in liebevoller Detailarbeit eine Gruppe zusammengestellt und sie gleich wieder über den Haufen geworfen. Selbst ein Quartett kann längst nicht alle der 29 Fertigkeiten meistern, wir müssen also genau überlegen, welche Stärken und

Schwächen unsere Truppe haben soll. Medizinkenntnisse, Wortgewandtheit, Schlösser knacken, Waffenspezialisierung? Alles wichtig, alles nützlich, aber für alles haben wir einfach nicht genügend Fertigkeitenspunkte – gerade das macht den Anfang von Wasteland 2 zum Eldorado für Heldenbastler, die am liebsten über jeder einzelnen Charaktereigenschaft brüten. Feste Klassen kennt das Spiel dabei keine, ein

Hacker kann genauso gut als Scharfschütze oder Sprengmeister fungieren. Somit liegt es ganz an uns, unsere Gruppe auf unseren Spielstil zuzuschneiden. Das gilt auch für die sieben Attribute. Intelligenz gibt uns beispielsweise mehr Fertigkeitenspunkte pro Level, hilft uns aber wenig im Kampf. Stärke lässt uns mehr einstecken, Koordination mehr Aktionen pro Runde ausführen. Oder doch lieber ein paar Ab-



Auf der recht schmucklosen Weltkarte reisen wir von einem Gebiet zum nächsten und können auch versteckte Munitionslager finden.

Viele Kämpfe lassen sich vermeiden. Hier zum Beispiel hätten wir einfach passieren können, wenn wir brav Wegezoll gezahlt hätten.

Die Kernspaltung der Postapokalypse

Warum eigentlich ein Spiel von 1988 fortsetzen? Aber Wasteland ist nicht einfach irgendein Spiel. Zusammen mit der Bard's Tale-Serie etabliert es Brian Fargo's Studio Interplay als Wiege legendärer Rollenspiele, ihre Black Isle-Abteilung veröffentlicht später Legenden wie Planescape: Torment. Vor allem aber gäbe es ohne Wasteland auch kein Fallout, denn in Wasteland schickt uns Interplay zum ersten Mal ins postapokalyptische Amerika. Mit vier frei erstellbaren Desert Rangers brechen wir in die nukleare Wüste auf und stellen uns dem irren Cyborg John Irwin Finster. Das Spiel beeindruckt mit unterschiedlichen Vorgehensweisen für viele Aufgaben und mit einer offenen Welt, die sich unsere Aktionen merkt – damals noch eine echte Seltenheit, zumal die wenigsten Computer überhaupt eine Festplatte haben, um die Änderungen zu speichern. Wir müssen

extra die Original-CD kopieren und sie als Speicherträger für unser Wasteland verwenden. Die ausführlichen Beschreibungen der Spielwelt sprengen aber den Platz auf dem Datenträger, also lagert Interplay sie ins Handbuch aus und gibt im Spiel nur Anweisungen, welchen Paragraphen wir als Nächstes lesen sollen. Die mordsmäßig schwierigen Kämpfe laufen damals wie heute rundenbasiert ab, statt aber unsere Ranger aus der Draufsicht zu bewegen, wählen wir ihre nächste Aktion in einem schlichten Textfenster. Trotz seines Erfolges wird Wasteland lange nicht fortgesetzt, weil die Rechte für den Namen damals beim ewigen Buhmann der Spieleindustrie liegen: beim Publisher Electronic Arts. Interplay entwickelt schließlich neun



Jahre später einen geistigen Nachfolger und nennt das Ding Fallout – der Rest ist bekannt. Das Original-Wasteland gibt es noch heute auf Steam und GoG, außerdem liegt es der Digital Deluxe Version und der im Laden käuflichen Ranger Edition von Wasteland 2 bei.



Das Lager der Gleisnomaden im ersten Wasteland von 1988 und in der Fortsetzung. Es ist nicht der einzige Ort mit Wiedererkennungswert.



striche in der Kampfkraft für einen charismatischen Recken, der leichter neue Mitstreiter findet? Keine einfache Wahl, aber eine, die sich im Laufe des Spiels auf jeden Fall bemerkbar machen wird.

Steht unsere Truppe, kriegen wir von unserem Vorgesetzten General Vargas im Hauptquartier unseren ersten Auftrag. Die Rangers sind scheinbar ins Visier eines unbekannten Feindes geraten, und einer der unsrigen wurde ermordet – von einem derart fortschrittlichen Roboter, wie ihn im Ödland noch nie jemand gesehen hat. Also

reisen wir auf einer Weltkarte quer durchs postapokalyptische Arizona und suchen nach Spuren. Bis die Hauptstory mal etwas handfester wird als eine vage Anti-Ranger-Verschörung, vergeht eine ganze Weile, aber uns wird derweil keineswegs langweilig. Gleich zu Beginn erhalten wir zum Beispiel zwei Hilferufe: Unsere Handelspartnerstadt Highpool steht unter Banditenbelagerung, und im Agrarforschungszentrum wüten mutierte Pflanzen. Wir ziehen zuerst nach Highpool, die andere Quest wollen wir lässig danach erledigen. Aber da haben wir unterschätzt, wie gna-

denlos Wasteland 2 sein kann. In der Stadt erhalten wir immer verzweifeltere Funkgespräche aus dem Agrarzentrum, bis wir schließlich dort ankommen, ist es komplett

Eldorado für Charakterbastler

verwüstet und leer. Im Ödland gibt es nicht immer ein Happy End für alle, und auch scheinbar unmögliche Entscheidungen müssen getroffen werden und haben Konsequenzen. Das befreite Highpool dient uns dafür fortan als Anlaufstelle zum Handeln und Heilen. Fast jede Quest kann auf unterschiedlichste Arten enden. Wenn sie nicht direkt mit unserer Ranger-Hauptmission zusammenhängt, können wir unsere Hilfe auch einfach kaltblütig verweigern und die Auftraggeber sich selbst und ihrem Schicksal überlassen. Genauso kann es aber passieren, dass wir im rechtschaffenen Zorn ein Gebiet von Schurken säubern, wie man es als Rollenspielheld halt so tut, und die überlebenden Schurken statuieren später ein Exempel an Unschuldigen.

Auch unser Team wächst mit unseren Entscheidungen, neben unseren vier Rangern können wir nämlich bis zu drei Begleiter verpflichten. In Highpool etwa wartet die



Der Discobot blendet uns mit seiner Lichtshow, der Slicer-Dicer brutzelt uns mit seinem Laser.



Verschanzte Feinde beharren wir besser über eine ungeschützte Flanke.

Scharfschützin Vulture's Cry auf uns, im Agrarzentrum die Ärztin Rose. Während wir die eine anheuern, ist die andere schon tot. Die Fähigkeiten unserer Kameraden schalten wiederum neue Wege frei: Mal knacken wir ein Schloss, mal sprengen wir uns einen Weg frei, mal hacken wir einen verlassenen Kran und hieven damit ein Auto als Brücke über eine Schlucht. Und mal müssen wir uns einfach damit abfinden, dass wir nicht den richtigen Spezialisten für eine bestimmte Aufgabe dabei haben. Beim ersten Durchspielen können wir unmöglich alles sehen, ein zweiter Durchlauf wird ganz anders verlaufen. So ist es eine echte Freude,

die Spielwelt von Wasteland 2 zu erkunden, auch wenn sie mit den recht detailarmen Charaktermodellen und mäßigen Effekten nicht übermäßig ansehnlich daherkommt. Stimmung erzeugt sie auf die altmodische Art: Durch seitenweise gut geschriebene Dialoge, einen atmosphärischen Soundtrack und einfallsreiche Figuren und Gebiete. Pechschwarzer Humor und Endzeit-Trostlosigkeit liegen dabei nie weit auseinander, wir treffen zum Beispiel auf die sprengwütigen Diener des Atompilzes, die eine Nuklearrakete als ihren Gott verehren. Ausgerechnet von unseren Mitstreitern sollten wir aber nicht allzu viel erwarten: Die sind



Liebenswerte Oma

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamstar.de

Ich bin Backer von Wasteland 2, allerdings nicht aus Überzeugung. Ich habe damals für das Spiel gespendet, weil ich aus beruflichen Gründen den Alpha-Zugang wollte, das Original habe ich nie gespielt. Bei einem Budget von drei Millionen habe ich offen gestanden von Anfang an nichts Großartiges erwartet. Nun bin ich aber doch sehr positiv überrascht, denn Wasteland 2 ist Oldschool im positivsten Sinne. Die KI ist nicht super, aber das Spiel ist dennoch hart und fordernd. Munitionsknappheit und eine ganze Liste von Verletzungszuständen sorgen dafür, dass ich sogar in Kuhfladen wühle, um ja alles Brauchbare mitzunehmen. Die Knappheit gibt dem Loot eine Bedeutung und unterstreicht zugleich das postapokalyptische Überlebensszenario, in dem man sich eben nicht zu schade sein darf, mit den Eutern verstorbener Kühe zu handeln. Klar, die Grafik ist hoffnungslos veraltet, aber Wasteland 2 gleicht das aus: mit Text! Die Beschreibungstexte erzeugen in meinem Kopf eine Spielwelt, die weit über die mäßigen Polygone auf dem Bildschirm hinausgeht. Kurz: Wasteland 2 ist eine Oma. Ein bisschen tatterig, und man muss ihr nachsehen, dass sie aus einer anderen Generation stammt – dafür aber liebenswert und mitunter mit beeindruckender Altersweisheit gesegnet.

GameStar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Überbaktung der zweitschnellsten 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 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair Vengeance LPX DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012

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

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4690K @ 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⁾



Mächtige Feder, schwaches

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wasteland 2 ist ein Rollenspiel zum Nachdenken – über jeden verteilten Fertigkeitenspunkt, über den klügsten Weg zum Ziel und über meine Entscheidungen in Quests. Alles, was ich mache, hat handfeste Auswirkungen – manchmal nur im Kleinen, wenn ich einen Questgeber später wiedersehe und er sich für meine Hilfe bedankt, aber mehr als einmal habe ich auch ein ganzes Gebiet entvölkert. Die deutsche Übersetzung könnte besser sein, aber persönlich spiele ich sowieso lieber im Original. Wasteland 2 bietet in Sachen Quests und Dialoge beste klassische Rollenspielkosten. Bei den Kämpfen aber weniger, die haben mir zum Beispiel in Divinity: Original mit ihrer riesigen Vielfalt an Optionen um einiges mehr Spaß gemacht. Dabei ist es nicht mal so, dass sie in Wasteland schlecht sind, aber sie sind eben »nur« grundsolide. Und grundsolide passt einfach nicht zum sonst so ehrgeizigen Rest. Wasteland 2 ist trotzdem ein tolles Rollenspiel der alten Schule geworden, hat aber auch Potenzial verschenkt.

zwar ein recht vielfältiger Haufen und geben gerne mal ein paar flotte Kommentare ab, aber sie greifen selten größer in die Geschichte ein oder lassen sich zu längeren Gesprächen hinreißen. Auch die deutsche Übersetzung lässt in unserer Testversion noch zu wünschen übrig, immer wieder stolpern wir über Schreibfehler oder zu wörtlich übersetzte englische Redewendungen. Nachdem die wenigen vertonten Dialoge sowieso nur auf Englisch aus den Boxen kommen, empfehlen wir wenn möglich die Originalfassung.

Trotzdem machen die Quests und Dialoge Wasteland 2 zu einem erstklassigen Rollenspiel. Nur leider spielen die Rundenkämpfe nicht in der gleichen Liga, und mit denen verbringen wir einen beträchtlichen Teil der Spielzeit. Während wir die Welt in Echtzeit erkunden, ziehen die Figuren im Gefecht abwechselnd und verwenden jede Runde

Zug um Zug ihre Aktionspunkte zum Gehen, Schießen oder Nachladen. Grundlegend sind eigentlich viele Bausteine für schöne Taktikschlachten dabei: Jede Waffengattung hat ihre eigenen Vorteile, Energiewaffen schmelzen etwa besonders gut gepanzerte Feinde wie Roboter. Überflüssiges Gerät zerlegen wir in Bauteile und schrauben Nützliches an unsere Waffen dran, ein besseres Zielfernrohr erhöht etwa die Reichweite. Im Gefecht geht's vor allem um geschickte Positionierung, ein Scharfschütze auf einem Dach wütet verheerend unter seinen Feinden. Außerdem müssen wir stets nach guter Deckung Ausschau halten und gleichzeitig Feinde aus der Flanke beharken.

Soweit, so grundsätzliche, auf Dauer wird's aber doch eintönig. Vor allem, weil sich beispielsweise unsere Scharfschützin nach 20 Spielstunden immer noch genauso spielt wie in der ersten Minute. Natürlich hat sie inzwischen ein besseres Gewehr und mehr Punkte auf die Schützen-Spezialisierung, aber damit macht sie einfach nur mehr Schaden. Neue Fähigkeiten lernt sie keine, alle Figuren haben das gleiche magere Arsenal: Sie können für mehr Genauigkeit in die Hocke gehen, einen Kopfschuss für mehr Schaden und geringere Trefferchance wagen, per Overwatch auf den nächsten Feind schießen, der in Sichtweite spaziert, und das war's auch wieder. Das soll nicht heißen, dass die Gefechte einfach sind, im Gegenteil, sie sind stellenweise sogar richtig

Jeder Durchlauf ist anders

brutal: Unsere Ranger kippen schon nach wenigen Treffern aus den Latschen und können sogar dauerhaft sterben, wenn wir sie nicht mit einem Chirurgen wiederbeleben. Gerade am Anfang müssen wir höllisch aufpassen, nicht ins Gras zu beißen. Außerdem ist Munition besonders für starke Waffen wie Scharfschützengewehre nicht immer im Überfluss vorhanden, wir müssen uns also vor jeder Reise gut eindecken. Aber das macht die Schlachten nur schwieriger, sie

bleiben ein wenig abwechslungsarm und eintönig. Und wirken damit etwas fehl am Platz in einem Spiel, dessen Quests uns immer wieder aufs Neue überraschen. **MW**

TERMIN 19.9.2014 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

Wasteland 2

Rollenspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler inXile Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 100 Seiten digitales Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS: »Die Hauptstory kommt langsam in Fahrt, danach entfaltet sich zunehmende Faszination.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- passende Ödland-Gebiete
- einige coole Feinde
- detaillierte Charaktermodelle
- mäßige Animationen
- schwachbrüstige Effekte
- schmucklose Weltkarte

SOUND

- stimmiger Western-Soundtrack
- ordentliche (englische) Sprecher
- aber größtenteils unvertonte Dialoge
- keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE

- knifflig, aber nicht unfair
- vier Schwierigkeitsgrade
- unterschiedliche Spielweisen möglich
- Einstieg kann überwältigend und frustrierend sein

ATMOSPHÄRE

- trostlose Postapokalypse
- gewürzt mit tiefschwarzem Humor
- Welt und Figuren reagieren auf Entscheidungen
- mäßige Inszenierung
- holprige deutsche Übersetzung

BEDIENUNG

- einfache und übersichtliche Kampfsteuerung
- anpassbare Benutzeroberfläche
- teils nervig lange Laufwege und Backtracking
- keine Minimap

UMFANG

- über 50 Stunden Spielzeit
- Geheimnisse und Nebenaufgaben
- hoher Wiederspielwert mit neuem Team und anderen Entscheidungen

QUESTS / HANDLUNG

- viele unterschiedliche Lösungswege
- Entscheidungen mit teils unerwarteten Auswirkungen
- gut geschriebene Texte
- Haupthandlung kommt langsam in Fahrt
- Dialog-Bugs

CHARAKTERSYSTEM

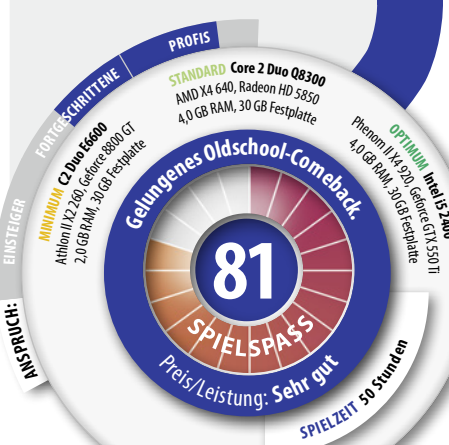
- freie Entwicklung ohne Klassen
- 7 Attribute, 29 Fertigkeiten
- Spezialisierung und Teamwork der Gruppenmitglieder
- viele mögliche Gruppenkonstellationen

KAMPFSYSTEM

- Deckung und Positionierung wichtig
- unterschiedliche Strategien
- KI flankiert
- konzentriert sich aber oft nicht auf die verwundbarsten Ziele
- wenig Ausrüstung
- kaum Spezialfähigkeiten

ITEMS

- sorgsamer Einsatz von Munition und Medizin erforderlich
- Zerlegen und Aufrüsten von Waffen
- wenig Ausrüstung
- geringe Unterschiede zwischen Waffen gleichen Typs



Immer wieder finden wir versteckte Schreine, die uns Bonus-Attribute spendieren.

**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



Sherlock Holmes Crimes and Punishments



Das würde selbst Moriarty gerne spielen: Meisterschnüffler Sherlock Holmes glänzt in einem der besten Detektivspiele der letzten Jahre. Von Dimitry Halley

Genre: **Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Frogwares (Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper, GS 07/09: 73 Punkte)**
Termin: **29.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **40 Euro**

Auf XL-DVD: Test-Video

Seien wir mal ehrlich: Adventures gehören in der Regel nicht zu jener Sorte Spiel, bei denen man nach dem Abspann mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitzt und die gerade erlebte Achterbahnfahrt schlechterdings kaum fassen kann. Klar: Das müssen sie auch gar nicht, ein gutes Adventure lebt von seinen Knobeleien – vor allem aber von seiner Geschichte. Warum wir das hervorheben? Weil Sherlock Holmes: Crimes and Punishments

den ebenso seltenen wie bewundernswerten Mut besitzt, über den eigenen Tellerand hinauszublicken. Und weil es uns gerade deshalb so tief in seine Detektivarbeit zieht wie kaum ein Spiel zuvor.

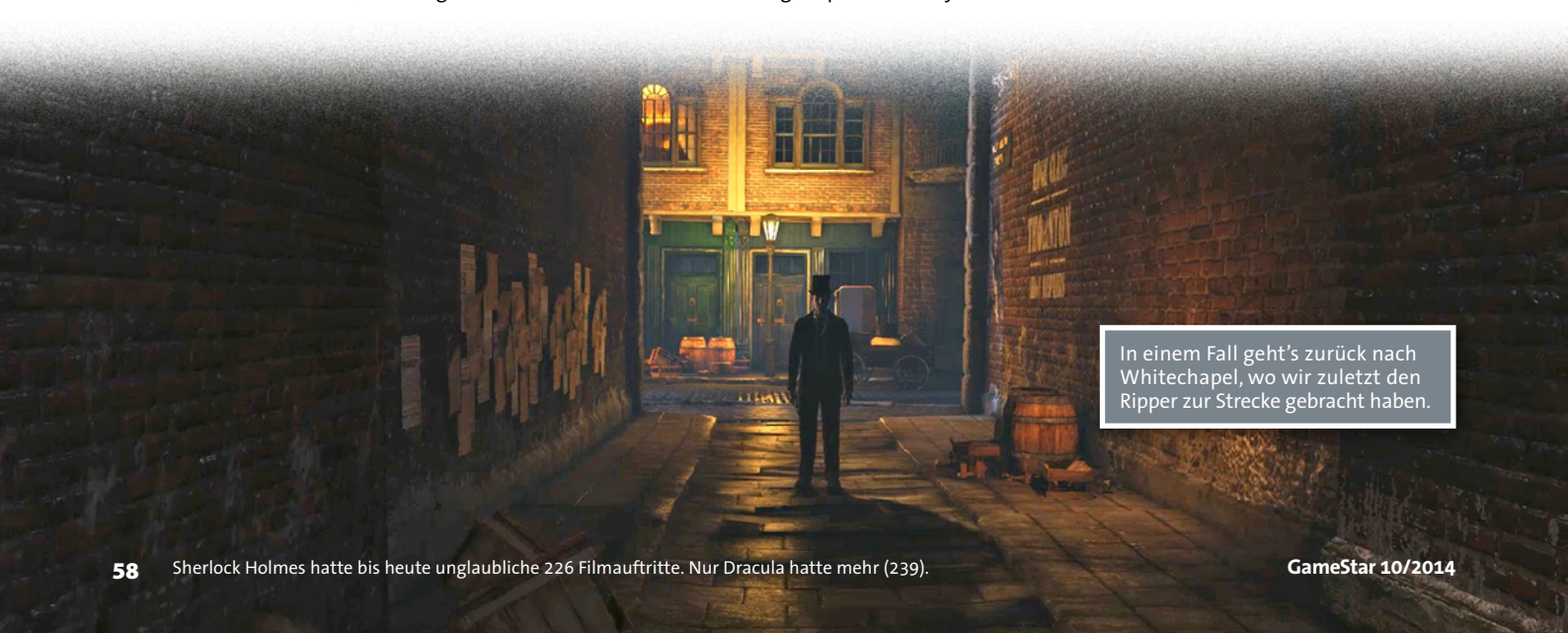
Das hängt natürlich nicht zuletzt damit zusammen, dass wir den größten Detektiv aller Zeiten verkörpern. Insgesamt muss Sherlock Holmes sechs Einzelfälle knacken, in manchen davon steht ihm Doktor Watson mit Rat und Tat zur Seite. Jeder Fall erzählt

eine eigene Geschichte – zwar gibt es einen roten Faden, der ist jedoch so lose, dass man kaum von einer Rahmenhandlung sprechen kann. Stört aber nicht, denn die einzelnen Episoden sind in sich geschlossen, genauso spannend wie ein einziger »großer« Fall und spielen sich wunderbar abwechslungsreich: Mal müssen wir den Mord an einem Seemann aufklären, der mit einer Harpune an die Wand genagelt wurde, dann wieder geht's um Gift im Gewächshaus, wir jagen einen verschwundenen Zug oder begeben uns als Gräbräuber auf die Fährte eines Artefakts in den Katakomben Londons.

Für Holmes-Kenner gibt es allerdings einen kleinen Wermutstropfen: Zwei Episoden basieren auf Originalgeschichten von Arthur Conan Doyle, sodass wir den Täter schon kennen, bevor Sherlock überhaupt mit seiner Deduktion angefangen hat. Ein dritter Fall, der des spurlos verschwundenen Zugs, ist ebenfalls von einer Kurzgeschichte inspiriert, nimmt sich aber genügend Freiheiten, um als eigenständige Story durchzugehen. Was jedoch alle Geschichten – egal ob alt oder neu – verbindet, sind die großartig geschriebenen Dialoge. Keine Zeile fühlt sich überflüssig an, kein Gespräch hat es verdient, beiseitegeklickt zu werden. Jede Figur, jedes noch so kleine Detail ist von Bedeu-



Meist steuern wir Holmes, an wenigen Stellen aber auch Watson und sogar Spürhund Toby.



In einem Fall geht's zurück nach Whitechapel, wo wir zuletzt den Ripper zur Strecke gebracht haben.



Die Verhöre sind flott und interaktiv, wir steuern das Gespräch und entlarven Lügner.



Alte Narbe

tung – oder könnte es sein. Wir müssen aufmerksam vorgehen, Nebensächlichkeiten förmlich in uns aufsaugen, potenzielle Indizien in Gedanken drehen und wenden. Dieses Aufsaugen, diese werkgetreue Liebe zum Detail sorgt für ein ganz besonderes Gefühl von Immersion. Und anders als die meisten Adventures erreicht das Spiel diesen Zustand nicht nur durch eine spannend geschriebene Geschichte und interessante Charaktere, sondern vor allem durch seine Mechanik. Denn um die Täter zu überführen, müssen wir nicht »bloß« zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Gegenstand kombinieren oder irgendeinen Hebel drücken, sondern tatsächlich wie ein Detektiv denken.

Ein Beispiel: In einer Adelsvilla wurde der Hausherr ermordet und wertvolles Silberbesteck geklaut. Die Witwe beschreibt uns bis ins Detail drei Räuber, die sie verprügelt und im Anschluss ihren Mann ermordet haben sollen. Wir können ihr Wort für bare Münze nehmen – oder wir schauen uns die Dame genauer an, entdecken alte Verletzungen, inspizieren die zahlreichen Schnapsflaschen im Raum und stellen ihr die Frage: »Wie war Ihre Ehe eigentlich so?« Danach werfen wir einen Blick in die Zeitung, entdecken eine Beschreibung der Räuberbande, die auffällig wortgleich mit

der Zeugenaussage der jungen Witwe ist, und fragen uns: Könnte der Raub inszeniert worden sein, um einen Mord zu vertuschen? In einem eigenen Menü verknüpfen wir unsere Erkenntnisse miteinander und entwickeln Theorien darüber, wer der Täter sein könnte. Das Spiel nimmt uns die Ermittlung nicht ab – auch wenn wir alle Hinweise in einem Fall gesammelt haben, können wir zu völlig falschen Schlüssen kommen, den verkehrten Täter verhaften und die Welt daran zweifeln lassen, ob das viele Kokain dem De-

Aufregender Trip

ektiv letztlich doch zu Kopf gestiegen ist. Im Übrigen lässt uns jeder Fall am Ende die Wahl, ob wir den Täter laufen lassen oder an den Galgen bringen. Da es sich aber meist um kaltblütige Mörder handelt, stellt uns das nicht wirklich vor ein moralisches Dilemma.

Klar, in der Theorie ist auch Crimes and Punishments ein mehr oder minder lineares Adventure. Schließlich gibt's nur einen Täter, eine Tatwaffe und einen idealen Weg, der zum Ziel führt. Aber durch die Freiheit in der Beweisführung schafft es das Spiel, diese Linearität nahezu perfekt zu kaschieren.

Bei genauerem Hinsehen entdecken wir Details, die uns mehr über den Charakter der Figuren verraten.

Statt eingeengt fühlen wir uns frei, unsere nächsten Schritte zu planen, brüten über unserem Notizbuch und wägen Möglichkeiten ab. Gerade das Verknüpfen von Hinweisen spielt sich herrlich interaktiv: War die verschwundene Tatwaffe nun aus Silber oder aus Eis? Beide Antworten sind plausibel, entweder ist das Teil geschmolzen oder verdampft – nur wer exakt auf die Umgebung achtet und die Eigenschaften der möglichen Täter im Blick behält, kann hier die richtige Entscheidung treffen. Diese aktive Klobelei erweckt nur deshalb so einen stimmigen Spielfluss, weil die möglichen Ermittlungsschritte fast immer logisch aufeinander aufbauen. Gelegentlich merkt man den Fälen allerdings an, dass sie eben doch von Autoren konstruiert wurden: etwa dann, wenn wir Kletterwerkzeug brauchen, um einen Fluchtplan nachzustellen, und ganz zufällig, während wir einer anderen Spur nachgehen, bei einem Pfandleiher genau diese Utensilien finden.

Für ein Adventure spielt sich Crimes and Punishments dabei ungewöhnlich dynamisch:



Die Schauplätze sind extrem abwechslungsreich und optisch schön gestaltet – wie hier im Garten der Öko-Extremisten.



Experimente gibt es reichlich – hier testen wir die Durchschlagskraft von geworfenen Harpunen an einem Schwein.



Fast ein Rollenspiel

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Das neue Sherlock Holmes ist für mich das beste Adventure der letzten Jahre. Denn ich liebe Spiele vor allem wegen ihrer Immersion: Teil der Handlung zu sein und mich in einer fremden Welt zu entfalten, das bietet mir sonst kein anderes Medium. Und genau in dieser Hinsicht gelingt Crimes and Punishment ein Kunststück, an dem viele andere Adventures scheitern: Es erzählt nicht nur eine spannende Geschichte, sondern gibt mir tatsächlich das Gefühl, eine Rolle zu spielen, in die Haut des Meisterdetektivs zu schlüpfen.

Ich verhöre Zeugen, formuliere im Kopf meinen ersten Verdacht, suche nach Beweisen, die diesen Verdacht stützen, spinne ein immer dichteres Netz um den Mörder. Holmes neues Abenteuer ist in erster Linie ein tolles Spiel – und dann erst eine tolle Geschichte.

Nahezu jeder Ermittlungsschritt findet interaktiv statt – selbst in Dialogen können wir per Tastendruck einen Beweis auf den Tisch knallen, um einen Zeugen der Lüge zu überführen, das erinnert an L.A. Noire. Oder wir schauen uns den Gesprächspartner genauer an. So deutet der nervöse Blick eines Schaffners in Kombination mit einem Wertschein in der Tasche, dem Abdruck eines Eherings am Finger und ausgeleierten Klä-

Gnade vor Galgen

motten darauf hin, dass der Kerl ein mittelloser Geschiedener mit Spielschulden ist und somit besonders anfällig für Korruption sein könnte. Solche Merkmale poppen beim Beobachten ähnlich wie in der BBC-Serie Sherlock als Wortfetzen auf und machen selbst Nebenfiguren spannend. Für Untersuchungen im Labor, Handgreiflichkeiten oder zu knackende Schlösser gibt es Mini-

spiele, darüber hinaus eine spezielle Sherlock-Sicht, die an den Detektivmodus aus den Batman-Spielen erinnert und vergangene Ereignisse in Silhouetten anzeigt. Im Einzelnen sind diese interaktiven Elemente kaum der Rede wert, in der Summe sorgen sie aber für einen flotten Spielfluss, der uns konstant bei der Stange hält: nur noch diesem einen Hinweis nachgehen, nur noch dieses eine ungewöhnliche Haar unter dem Mikroskop betrachten, nur noch diesen einen Zeugen befragen.

Leider verhindern die statischen Animationen gerade bei Dialogen, dass wir die Mimik der Figuren in unsere Überlegungen miteinbeziehen können. Das hat L.A. Noire deutlich besser gemacht, die Gesichter in Crimes and Punishments wirken steif und im direkten Vergleich ausdruckslos. Was nicht heißen soll, dass das Spiel hässlich wäre. Gerade die detaillierten Schauplätze stellen einen der größten Fortschritte zu den bisherigen Sherlock-Adventures dar. So ist jeder Ort einzigartig, jeder Raum individuell eingerichtet und vollgepackt mit Einzelheiten. Dabei haben sich die Entwickler sichtlich bemüht, nichts zufällig aussehen zu lassen. Selbst wenn sie nicht als Indiz im Notizbuch vermerkt wird, liefert die Umgebung Hinweise und verrät uns mehr über die Personen und ihr Leben. Das erzeugt das Gefühl einer lebendigen Welt, in der alles seinen Platz hat. Die scharfen Texturen und Charaktermodelle sorgen zusätzlich dafür, dass Crimes and Punishments das bislang mit Abstand schönste Sherlock Holmes-Spiel ist. Lediglich die teils langen Ladezeiten nerven, da wir in einigen Fällen sehr oft zwischen den Orten hin- und herspringen müssen. Aber wenigstens dürfen wir während der Ladepausen in der Transportkutsche über unserem Notizbuch brüten.

Insgesamt entwickelt Crimes and Punishments das Detektivspiel in eine ähnliche Richtung wie L.A. Noire. Zwar zieht es bei der Dialogregie nicht zuletzt wegen der steifen Animationen den Kürzeren, im Hin-

blick auf die eigentliche Spurensuche trumpft Holmes hingegen auf. Denn wo L.A. Noire uns in seiner linearen Erzählung noch dazu gezwungen hat, Fehler zu machen und die falschen Täter zu verhaften, hängt der Erfolg bei Sherlock ganz von unserer Spürnase ab. Mit seinem flotten Spielfluss und einem einzigartigen Detektiv-Feeling schafft es der Schnüffler, seinen bisher besten Auftritt als Spielfigur hinzulegen. Ein Ausnahme-Adventure, von dem sich jedes Detektivspiel eine Scheibe abschneiden sollte. **DH**

TERMIN	29.9.2014	PREIS	40 Euro	USK	ab 12 Jahren
<h2>Sherlock Holmes</h2> <h3>Crimes and Punishments</h3>					
Publisher	Focus Home Interactive				
Entwickler	Frogwares				
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ✓ scharfe Texturen ✓ detaillierte Charaktermodelle ✓ stimmige Lichteffekte ✗ steife Animationen ✗ ausdruckslose Mimik 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sehr gute englische Vertonung ✓ schöne Musik, ... ✗ ... die spärlich eingesetzt wird ✗ keine deutschen Sprecher 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ knackige Fälle mit mehreren möglichen Enden ✓ falsche Entscheidungen lassen sich häufig revidieren ✗ manche Fälle für Holmes-Kenner anspruchslos ✗ nur ein Speicherstand 	8/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ detaillierte Szenarien ✓ stimmige Darstellung der Epoche ✓ jeder Charakter mit einzigartiger Persönlichkeit ✗ mitunter etwas statische Spielwelt 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sowohl mit Tastatur als auch mit Gamepad gut spielbar ✓ intuitive Steuerung ✗ Minispiele werden gut erklärt ✗ manche Minispiele kaum mehr als wilde Mausklickerei 	9/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sechs lange Episoden ✓ wer alle Hinweise finden will, ist lange beschäftigt ✗ kaum Wiederspielwert 	8/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ✓ packende Whodunit-Krimis ✓ abwechslungsreiche Geschichten ✓ komplex, aber selten konstruiert ✗ roter Faden wirkt aufgesetzt ✗ moralische Entscheidungen ohne Tiefgang 	9/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ glaubhafte Charaktere ✓ jede Figur ist wichtig ✓ tolles Beobachtungs-Minispiel ✗ Charakteren mangelt es manchmal an Ausdruckskraft 	8/10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ natürliche und gut geschriebene Dialoge ✓ jedes Gespräch hat seinen Sinn ✗ Lügen lassen sich durch Minispiel enttarnen 	9/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ abwechslungsreiche Rätsel ✓ kein fummeliges Inventarmanagement ✓ nützliches Notizbuch ✓ Freiheit in der Beweisführung ✗ gelegentlich zu einfach 	9/10



Jeder Schauplatz strotzt vor Details, die mal relevant sind, mal aber nur interessante Dekoration.



AKTIONSPREIS!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

ab **14,99** ~~19,99~~ €/Monat*
Volle 12 Monate,
danach 19,99 €/Monat



LG G3

Samsung
GALAXY S5

HTC One (M8)

Unsere gesamte Smartphone-Auswahl finden Sie im Internet.



☎ 02602/9696



1und1.de

* 24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,- € mehr pro Monat.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



Echte Massen gibt es nur kurz zu Schlachtbeginn, innerhalb von Sekunden werden hunderte Einheiten zerstört. Meistens bleibt nur eine Handvoll Truppen übrig, die sich um die Feindbasis kümmern

Gerade bei Nacht sorgen Gefechte und Explosionen für eine dichte Atmosphäre.

Planetary Annihilation

Die Kickstarter-finanzierte Weltraumstrategie besitzt viel Potenzial, aber die Entwickler müssen auch jede Menge Kritik einstecken. Von Stefan Köhler

Genre: **Mehrspieler-Weltraumstrategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Über Entertainment (Planetary Annihilation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **5.9.2014** Spieler: **1-10** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**

Die Community lässt in den Foren kaum ein gutes Haar am kürzlich erschienenen Planetary Annihilation: »Enttäuscht, dafür bezahlt zu haben!«, »Lasst die Finger vom Spiel!«, »Wird es irgendwann lagfrei und spielbar?« Wir haben uns ebenfalls in riesige Massenschlachten gestürzt, Planeten mit ihrem eigenen Mond gerammt und per Todessternangriff Millionen von Stimmen in einem kurzen Moment verstummen lassen. Aber Größe ist bekanntlich nicht alles, auch nicht in der Strategie.

Wer die Vorgänger im Geiste kennt, nämlich Total Annihilation und Supreme Commander, der findet sich in Planetary Annihilation gleich zurecht. Mit dem Commander errichten wir erste Fabriken, die weitere Baueinheiten und Kampftruppen ausspucken. Für den Bau brauchen wir zwei Ressourcen: Metall und Energie. Metall wird an entsprechenden Vorkommen abgebaut, für die Energie benötigen wir Kraftwerke. Dabei verlangt der Bau von Gebäuden und Einheiten besonders viel Metall, Energie wird dagegen vor allem für die Verwendung von Radaranlagen, Teleportern und Ähnlichem benötigt.

Der Clou: Statt wie in Starcraft 2 einen gewissen Festbetrag für Einheiten zu zahlen, saugt der Panzerbau eine bestimmte Menge an Ressourcen pro Sekunde. Sollten wir mehr Rohstoffe verbrauchen, als produziert werden, bricht die Herstellung von Gebäuden und Einheiten nicht ab, sondern wird stark verlangsamt. Sollte unsere Energiebilanz ins Minus rutschen, streiken die oben genannten Gebäude wie Teleporter und Radar. Sie sehen – Planetary Annihilation will das Strategie-Rad nicht neu erfinden.

Der Mond als Waffe

Neu ist allerdings, dass wir uns nicht auf einem Landstrich irgendwo in der Pampa die Panzer um die Ohren werfen, sondern ein ganzes Sonnensystem im Krieg versinkt. Orbitale Transporter und Teleporter sind unverzichtbar, sie schaffen Truppen schnell von Himmelskörper zu Himmelskörper. Außerdem bedeuten komplette Planeten, dass wir von allen Richtungen aus angreifen oder angegriffen werden können – sehr spannend und herausfordernd. Wenn unser Feind glaubt, uns mit einem Regen aus Atombom-

ben besiegen zu können, wir aber auf einem entfernten Mond eine Invasionsstreitmacht zusammengezimmert haben und sich die Truppen per Teleporter wie Heuschrecken über seinen Heimatplaneten ergießen, lässt Planetary Annihilation seine Muskeln spielen – so sieht ein gelungenes Katz-und-Maus-Spiel auf strategischer Ebene aus.

Gespielt wird entweder im Singleplayer-Modus »Galactic Warfare« oder aber im Multiplayer. Galactic Warfare wird dabei als »epischer Einzelspieler« mit prozedural generierten Inhalten angepriesen, bei dem jeder Spielstart neue Herausforderungen bieten soll. In Wirklichkeit versteckt sich hinter dem Singleplayer aber nur eine lieblose Aneinanderreihung von Skirmish-Partien. Wir klicken uns auf einer Sternenkarte rundenweise von Sonnensystem zu Sonnensystem. Treffen wir auf einen feindlichen Commander, kommt es zur Echtzeit-Schlacht. Mit jedem gewonnenen Gefecht und dem Scannen von neutralen Sternensystemen erhalten wir weitere Einheitentypen wie Luftwaffe und Marine und kriegen auch Zugang zur Technologiestufe zwei. Der Modus eignet sich dabei nur bedingt als Training für den Multiplayer – die begrenzten Technologien



Leider unfertig

Stefan Köhler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sieben Jahre nach Supreme Commander: Forged Alliance hätte ich doch deutlich mehr erwartet. Das Gameplay ist seichter als im Vorbild und bietet sogar gegenüber Total Annihilation weniger strategische Möglichkeiten und Umfang, trotz der neuen Orbital-ebene. Der Singleplayer ist lieblos und nicht zu empfehlen. Kombiniert mit vielen kleinen und größeren Bugs, einer instabilen Technik, was RAM-Adressierung und Multiplayerstabilität angeht, und dem Fehlen versprochener Features wie 40-Spieler-Partien und dedizierten Servern, ist Planetary Annihilation bisher ein Spiel voller vertaner Chancen.

zwingen zwar zum klugen Vorgehen gegenüber den vollständig ausgerüsteten KI-Gegnern, allerdings findet sich diese Konsellation im Mehrspieler nicht wieder.

Apropos Mehrspieler: Was zählt, sind ohnehin die Multiplayer-Schlachten! Die sind spannend und ganz klar das Herzstück, ein Supreme Commander: Forged Alliance (GS 01/2008, 76 Punkte) hat hier aber dennoch die Nase vorne. Denn besonders auf strategischer Ebene bietet Planetary Annihilation

doch deutlich zu wenige Möglichkeiten: Statt drei Fraktionen gibt es nur eine, und deren Technologiebaum ist beschränkter als bei jedem der großen Vorbilder. So gibt es nur zwei statt drei Technologiestufen, experimentelle Einheiten fehlen komplett. Die Kürzung um Gameplay-Mechaniken wie Schilde und Tarnfelder beschränkt unsere Optionen weiter: Außer Angriff und aggressiver Aufklärung zählt nun einmal nichts, defensive Spielweisen und List werden nicht unterstützt. Jede Einheit hat zwar ihren Nutzen und gegen jede Einheitenkombination gibt es eine Kontermöglichkeit, aber eben nur eine – Vielschichtigkeit bietet Planetary Annihilation also nicht.

Außerdem leiden die Server von Uber Entertainment an einem Bug, der einen einzelnen Server mehr Partien hosten lässt, als er rechnerisch verarbeiten kann. Das führt zu Lags, Spielabbrüchen und vielen Anzeige-fehlern. Der versprochene Mehrspieler für bis zu 40 Spieler fehlt übrigens auch noch, momentan sind maximal zehn Spieler pro Partie möglich. Und: Die Größe von Sonnensystem ist sehr stark skalierbar, was spürbare Auswirkungen auf die eigenen Hardware hat. So kann eine Partie mit mehreren Planeten und Monden 16 GByte RAM benötigen. Diese Information wird allerdings nirgends gegeben, Spieler mit nur vier GByte RAM können einer solchen Mehrspieler-runde problemlos beitreten – fünf Minuten nach Partiebeginn schmiert das Spiel dann selbstverständlich ab. Das RAM-Problem ist nicht der einzige technische Makel. Dabei sieht der Titel grafisch ansprechend aus: Statt übermäßiger Details bieten die Einheiten ein schlichten Look. Die Optik ist stimmig, alles passt perfekt zusammen. Kommt es zu Gefechten und wir zoomen bis knapp oberhalb der Planetenatmosphäre, kann das durchaus für Gänsehaut sorgen. Besonders im Zusammenspiel mit dem fantastischen, orchestralen Soundtrack.

Aber wie schon angesprochen: Die Technik läuft alles andere als rund. Die offiziellen Mindestvoraussetzungen kann man gut und gerne vergessen. Wer mehr als nur zwei Planeten sehen will, muss mehr als

vier GByte RAM im Rechner haben, Einstellungen wie die Auflösung lassen sich nicht ändern – die ist an der nativen Desktop-Auflösung verankert. Kombiniert mit einer Reihe von Bugs wie dem Absturz des Grafik-Renderers und einer miesen Wegfindung, kann die aktuelle Spielerfahrung von Planetary Annihilation von milde-nervig zu unspielbar alles bieten. Stefan Köhler / PET

TERMIN 5.9.2014 PREIS 28 Euro USK ab 12 Jahren

Planetary Annihilation Multiplayer-Weltraumstrategie

Publisher Nordica Games
Entwickler Uber Entertainment
Sprache Englisch
Ausstattung DVD-BOX, 1 DVD

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Versus (10)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

GRAFIK

stimmige, passende Optik klar unterscheidbare Einheiten
technische Probleme Mindestvoraussetzungen stark untertrieben nervige Bugs

SOUND

klare Einheiten-Sounds gute Feedback-Sounds bei wichtigen Ereignissen gelungene Musik
insgesamt etwas dünn auf der Brust

BALANCE

alle Einheiten nützlich
keine Einstiegshilfen
geringe strategische Möglichkeiten

ATMOSPHERE

riesige Materialschichten beeindruckend gigantische Waffensysteme zerstörte Spielwelt Sprachausgabe reines Feedback-Element, bringt keine Atmosphäre

BEDIENUNG

Komfortfunktionen und Hilfen bei der Steuerung, ...
... trotzdem nicht intuitiv miese Wegfindung Lags
Spielabbrüche Auflösung lässt sich nicht einstellen

UMFANG

Einzelspieler mit Skirmish-Kampagne viele Multiplayer-Map-Konstellationen nur wenige Einheiten und Gebäude pro Kategorie (noch) fehlende Inhalte

KARTENDESIGN

umfangreicher Editor für Sternensysteme
Einzelspieler nur Abfolge von Skirmish-Schlachten
keine unterschiedlichen Missionsziele

TEAMWORK

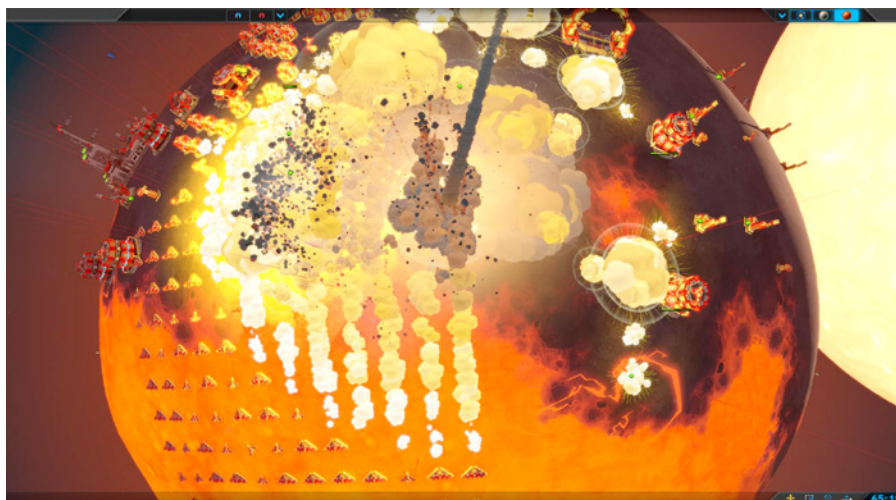
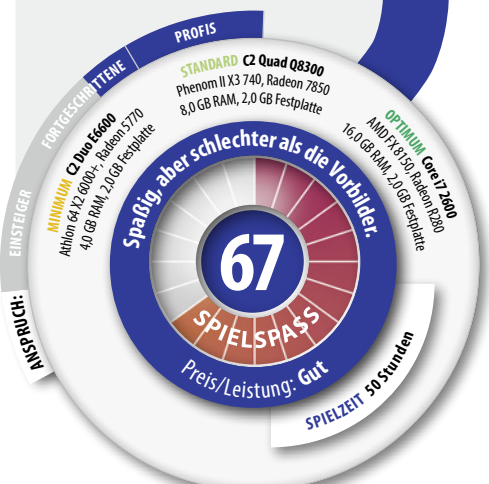
Fünf-gegen-fünf-Schlachten
Spieler können Kontrolle über eine Armee teilen
simple Befehle auf der Map aufzumalen nicht möglich

EINHEITEN

jede Einheitenkategorie hat Stärken und Schwächen
Mond als Waffe, Todessternkanone Roboterreinheiten zum Spielstart zu stark keine Experimentaltrouppen

ENDLOSPIEL

stimmungsvolle Bombastschlachten
Planetenspringen bringt Dynamik
auf Dauer fehlt Abwechslung



Nuklearraketen zerstören auf kleineren Himmelskörpern extrem viele Gebäude mit einem Schlag.

Fakten

- 2 Städte
- 6 freie Bauplätze
- 26 Fertighäuser
- 8 öffentliche Gebäude
- 72 Fertizimmer
- 984 Einrichtungsgegenstände
- 369 Kleidungsstücke und Accessoires
- 29 Emotionsstufen

Die Sims 4

Gut ist nicht gut genug: Die Sims 4 versagt nicht als Spiel, wohl aber als Nachfolger. Im Vergleich mit seinem Vorgänger zieht es nämlich klar den Kürzeren. Von Michael Graf

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (SimCity, GS 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **4.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, 15 weitere** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

In manchen Ländern flunkert Electronic Arts mehr, in anderen weniger. In Deutschland etwa bewirbt der Publisher Die Sims 4 mit dem Motto »Echte Emotionen. Verrückte Storys.«. Daran gibt's nichts aussetzen, Gefühle und Gesichtern zählen zu den Stärken der Lebenssimulation. Beim englischen Slogan »Sie sind so klug, dass es komisch ist« biegen sich die Balken schon mehr, übermäßig intelligent sind die Sims diesmal nicht. Am schlimmsten trifft's aber die Japaner, denen verspricht EA nämlich nicht nur »unerwartete Geschichten – so weit, so gut –, sondern auch die »Sim-Evolution«. Moment, kurz den Duden wälzen: Evolution, steht dort, sei eine »langsame, bruchlose Entwicklung«. Hinter »langsam« setzen wir ein Häkchen, schließlich sind seit Die Sims 3 über fünf Jahre vergangen. Aber als »bruchlos« kann man die Entwicklung

der Serie nun wirklich nicht bezeichnen. Denn die Sims 4 zeigt zwar neue Stärken, wirft aber auch diverse Errungenschaften seiner Vorgänger über Bord. Da halten wir's doch lieber mit dem italienischen Werbespruch: »Zu seltsam, diese Sims.«

Bereits vor dem Verkaufsstart kursiert eine Liste von 89 aus bisherigen Sims-Teilen (ohne Addons!) bekannten Features, die der Entwickler Maxis diesmal gestrichen hat, darunter beliebte Elemente wie Pools, Keller, Kleinkinder, eine durchgehende Welt, unebenes Terrain, Krankheiten, Autos, Geschirrspüler und individuelle Ängste, etwa vor Geistern. Ach ja, Geister fehlen auch. Das klingt nach krassem Beschnitt, zumal auch ursprünglich angekündigte Neuerungen wie das Woohoo-Talent für liebevolle

Sims entfallen. Entsprechend geballte Wut schlägt Maxis und EA entgegen, die User des Wertungs-Schmelztiegels Metacritic.com watschen Die Sims 4 mit 3,7 von 10 Durchschnittspunkten ab. Nun sind User-Wertungen bekanntlich mit Vorsicht zu ge-

nießen, die null Zähler, die manch wütender Spieler vergibt, hat Die Sims 4 nicht verdient. Dennoch lässt sich daran die Enttäuschung über das zweite halb gare

89 fehlende Features

Maxis-Werk nach SimCity ablesen. Allerdings erhitzt diesmal kein Onlinezwang die Gemüter – nach der ersten Aktivierung via Origin darf man offline spielen –, und auch spielerisch gesehen ist das vierte Sims längst nicht so kaputt wie die »Simulation« von SimCity. Im Gegenteil, für sich gesehen entpuppt sich Die Sims 4 als gutes Spiel, es hat Charme und Humor, es funktioniert und



Beim ersten Date wird gleichzeitig ferngesehen, gezoxt und geflirtet – Multitasking macht's möglich. Danach kann sich unser Sim des Gefühls nicht erwehren, dass seine Freundin dicker geworden ist (Mitte). Schließlich kommt das Baby auf die Welt, das aber als Möbelstück gilt (rechts).



Bei der Herrenhaus-Party unterhält der Sohn die Gäste dank Comedy-Talent mit Witzen. Bei jeder Party gibt es bestimmte Aufgaben ①, die wir erfüllen müssen, um Items abzustauben. Das Porträt zeigt die Laune des Sims ②, seine Bedürfnisse müssen wir erst per Icon-Klick ausklappen ③.

entwickelt zuweilen einen bezaubernden Spielfluss. In den ersten 20 Stunden haben wir mit dem Familiensimulator viel Spaß, erleben skurrile Geschichten (schon mal mit dem Tod angefreundet?) und freuen uns über zwei Neuerungen, die Sim-Launen und das Multitasking. Doch je länger wir spielen, desto öfter macht sich das eine, große Problem von Die Sims 4 bemerkbar. Und dieses Problem heißt: Die Sims 3.

Der Vorgänger hob die Serie 2009 tatsächlich auf eine neue Evolutionsstufe, weil er die Spielwelt öffnete: Statt eines engen Nachbarschaftskäfigs bewohnte man ein frei erkundbares und belebtes Städtchen, das zahllose Möglichkeiten bot. Wenn etwa der Opa starb und als Geist herumspukte, konnte man ihn auf dem Friedhof beisetzen oder zum Labor fahren, damit ihn die Weißkittel wiederbeleben – falls man die entsprechende »Gelegenheit« bekam, quasi eine Nebenquest. Die Vielfalt der Welt weckte den Entdeckerdrang und reizte zu noch mehr Experimenten, als die Familienverwaltung sowieso schon erlaubte; im Test lobten wir Die Sims 3 als »Feuerwerk aus Witz und Kreativität«. Okay, Witz und Kreativität hat auch Die Sims 4, nur das Feuerwerk zündet diesmal nicht. Und das beginnt eben schon bei der Spielwelt: Gerade mal zwei Dörfchen stehen zur Verfügung, jedes besteht aus vier Wohn- und einem öffentlichen Viertel sowie einem Park. Eine durchgehende Welt ist Fehlangeze, bei den jederzeit möglichen Reisen an andere Schauplätze – etwa zum Abtanzen im Nachtclub – erwarten uns zehn bis 30 Sekunden lange Ladepausen. Und wenn's nur das wäre! Selbst beim Besuch des Nachbarhauses starren wir erst mal auf den Ladebildschirm – schwach.

Doch zurück auf Anfang. Die Sims 4 beginnt wieder mit dem Basteln der eigenen Sims. Der Editor ist gewohnt umfassend, von den Klamotten über die Krümmung der Augenbrauen bis zur Schenkelbreite lässt sich alles detailliert einstellen. Nur eines nicht: die Farben. Statt wie in Die Sims 3 Kleider und später auch Möbel nach Lust und Laune umzufärben, dürfen wir nur noch aus vordefinierten Farben wählen. Für eingefleischte Sims-Bastler ist das eine Einschränkung, auch wenn der Editor ansonsten viel Spielraum erlaubt; im Test erstellen wir jede Menge grundverschiedene Charaktere, etwa einen weißhaarigen Gentleman und eine grünhäutige Irokesen-Hippiedame, deren Beziehung wir vorab festlegen – klar, die beiden sind verheiratet. Fertigen Sims verpassen wir wieder Lebenswünsche (großes Haus, große Familie et cetera) sowie Charakterzüge von »Naturliebhaber« bis »Hitzkopf«, die sich auch spürbar auswirken. Vor das Familienleben hat Maxis jedoch erst mal den Häuserbau gesetzt. Gut, wir könn-

ten ein vorgegebenes Haus kaufen, zimmern unsere Bude aber selber, Ehrensache. Im Gebäude-Editor lassen sich erstmals komplett ausgestattete Fertizimmer pflanzen – gute Sache, vom Hocker haut's uns aber nicht. Weil die Instantstuben ins Geld gehen, möblieren wir anfangs nämlich doch lieber von Hand. Und das macht Spaß, die vielfältige Einrichtung bietet wieder eine Menge Bastelspaß: Sollen wir nun eine billige Dusche und den teuren Herd nehmen, oder beides billig und dafür ein komfortables Bett? Zudem dürfen wir detaillierter am Dach schrauben und schräge Wände platzieren, dafür entfallen Keller sowie Pools. Umbauen lässt sich übrigens nicht nur das Eigenheim, vielmehr ist das bei allen Stadtvierteln möglich. Falls wir etwa der Meinung sind, dass der Park ein Schlafzimmer braucht, dürfen wir's einfach kostenfrei hinbauen. Dank der noch engeren Community-Einbindung können wir unserer Stadt zudem jederzeit von anderen Spielern hochgeladene Häuser und Sims hinzufügen. Zum Beispiel peppen wir



Die Spielwelt besteht aus nur zwei Örtchen, hier das Wüstenkaff Oasis Springs.

Das vermissen wir am meisten



In Die Sims 3 bewohnten wir erstmals keine enge Nachbarschaft, sondern ein frei erkundbares, zusammenhängendes Städtchen. Die belebte Kulisse senkte zwar die Performance, war aber sehr stimmungsvoll und steckte voller Möglichkeiten.



Die Altersstufe zwischen Baby und Schulkind gab es seit Die Sims 2, in Die Sims 3 wurde sie weiter ausgebaut, wir konnten den Kleinen unter anderem die ersten Fähigkeiten beibringen. Schade, dass mit ihnen nun eine ganze Spielebene entfällt.



Ja, das klingt unspektakulär, um ein Haus zu errichten, muss man den Baugrund doch sowieso flach klopfen, oder? Nein, eben nicht, in Die Sims 3 konnte man Hänge bebauen, Teiche ausheben und so weiter. Diese landschaftliche Vielfalt fehlt nun.



Die Sims-Serie ist seit jeher ein Tummelplatz für kreative Spieler, die in Die Sims 3 dank der »Create a Style«-Funktion Gegenstände und Klamotten frei mit eigenen Farben und unterschiedlichen Mustern anpassen durften. Das geht nun nicht mehr.



Wir besuchen einen Nachtclub und tanzen mit dem Sensenmann – ein echtes Sims-Erlebnis!

unsere Nachbarschaft mit einem Heckenlabyrinth auf, auch das weckt Bastelfreude. Allerdings ist der Bauplatz arg knapp, zum Spielbeginn stehen pro Ort nur vier leere Grundstücke zur Verfügung. Die sind noch dazu maximal 50 mal 50 Felder groß, in Die Sims 3 waren's noch 64 mal 64.

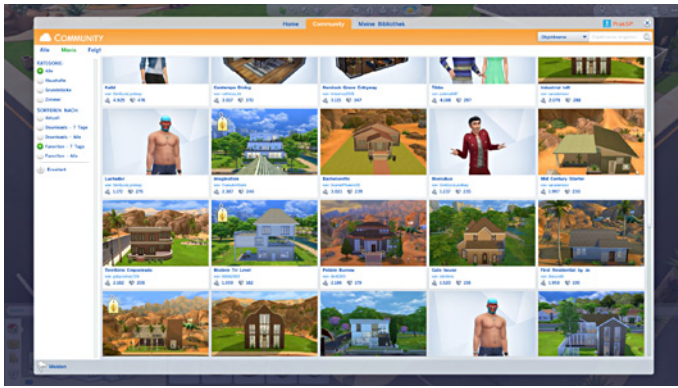
Doch wie steht's nun mit den Sims selbst? Die profitieren von der wichtigsten Neuerung überhaupt. Neben ihren Bedürfnissen (die wir umständlich per Icon-Klick »ausklappen« müssen) spielt erstmals auch die individuelle Laune eine Rolle. Wer Frust im Job hat, kommt »angespannt« nach Hause, verliebte Sims werden »kokett«. Durch Aktionen können wir die Stimmung zudem gezielt beeinflussen. Mürrische Naturfreunde beglückt das Joggen, und wer dank mühsam trainiertem Kochtalent ein richtig gutes Grillkäse-Sandwich brät, strotzt vor Selbstbewusstsein. Gefühle, Charakterzüge und Aktionen eines Sims greifen also ineinander – coole Sache, zumal Die Sims 4 die Gefühle bestens rüberbringt. Die ausdrucksvollen Gesichter sind eine große Stärke der ansonsten reduzierten Comicgrafik. Je nach Laune stehen einem Sim auch andere Aktionen offen. Kokette Sims können ihrem Gegenüber eine Rose reichen, glückliche werfen mit Komplimenten um sich, wütende mit Beleidigungen. Letzteres betrifft vor allem hitz-

köpfige Jungs und Mädels, die urplötzlich in Wut verfallen können und dann alles runterputzen, was nicht die Beine in die Hand nimmt. Wenn Mama schlechte Laune hat, sollten wir sie also von Papa fern halten, sonst war's das mit Liebesleben.

Aus den Gefühlen lässt sich natürlich auch Kapital schlagen. Das Töchterchen etwa sollte vor der Fahrt zur Schule noch eine Runde die »Simpedia« studieren. Das macht die Kleine »konzentriert« und sorgt für bessere Noten. Erwachsene, die »selbstbewusst« zur Arbeit fahren, dürfen sich beim Boss einschleimen. Was aber auch schiefgehen kann, dann kommen sie »beschämt« nach Hause. Jede Stimmung weckt übrigens spezielle Aktionswünsche, beschämte Sims etwa verspüren manchmal das Bedürfnis, ihre Unsicherheit zu beichten. Darüber hinaus gibt's Wünsche, die mit den Charakterzügen zusammenhängen, Materialisten etwa wollen regelmäßig teure Sachen erstehen. Wenn wir solche Anliegen erfüllen, sammeln wir Punkte, mit denen wir unseren Sims Belohnungen kaufen. Beispielsweise bringen wir sie per »Insta-Schlank« auf Normalgewicht zurück, wenn sie nach zu wenig Sport eine Wampe vor sich her schieben, oder wir spendieren ihnen einen Verjüngungstrank, damit sie nicht so schnell von uns gehen. Am nützlichsten sind zusätzliche Charakter-



Der Aus- und Umbau des Eigenheims macht wieder eine Menge Spaß.



Dank der engeren Community-Einbindung können wir jederzeit die Häuser und Sims anderer Spieler herunterladen und in unsere Welt integrieren.

züge wie »Blitzputzer« (wischen und schrubben besonders schnell) und »fruchtbar« (erhöht unsere Chance auf Zwillinge- oder Drillingsgeburten), die fallen allerdings teils so teuer aus, dass wir dafür fast schon mehrere Generationen lang sparen müssen.

Eine weitere lobenswerte Neuerung ist das Multitasking, Sims dürfen nun mehrere Aktionen gleichzeitig ausführen. Unser erstes Date etwa wird zum vollen Erfolg, weil er auf dem Sofa fernsieht, während sie nebenan am Schreibtisch Computerspiele zockt – so haben beide Spaß und können noch dazu über die Schulter flirten. Oder wir lassen die Familie gemeinsam essen und dabei auch gleich Witze erzählen, um ihre Hunger- und Sozialbedürfnisse zu stillen. Wer clever mikromanagt, kann dank Multitasking also Zeit sparen. Andererseits lassen sich die Sims nun leichter ablenken, zum Beispiel soll unser Töchterchen seine Hausaufgaben machen, sülzt aber lieber mit Mutti. Kein Problem, da müssen wir eben besser aufpassen, dass unsere Sims ihre Aufgaben wirklich erfüllen, das beugt Leerlauf vor. Man kann übrigens den Hut davor ziehen, wie viele sinnvolle (Inter-)Aktionsmöglichkeiten Maxis ausgeheckt hat. Gut, das war schon in den Vorgängern so, aber es ist schön zu sehen, dass beispielsweise das Lästern in Internet-Foren nicht nur das Sozialbedürfnis eines Sims befriedigt, sondern auch seine Schelmen-Fähigkeit steigert, die er wiederum für den Verbrecherberuf

braucht. Beförderungen schalten neue Items frei, den besten Rechner etwa gibt's nur für Profi-Gamer. Es bieten sich aber auch andere Wege zu ungewöhnlicher Einrichtung. Wer etwa im Vorgarten eine Rakete baut, trainiert das eigene Raumfahrt-technik-Talent und kann ins All abheben, um dort Deko-Gegenstände einzusammeln – allerdings nicht in Spielgrafik, sondern nur in Textfenstern. Auch Jobentscheidungen à la »Soll ich meine unfähigen Kollegen anpfeifen oder schweigen?« gibt's nur als Text, bei der Arbeit zuschauen darf man den Sims nicht, sie verlassen das Haus und lösen sich in Luft auf, Autos gibt's ja auch nicht mehr.

Ein weiterer Weg zu Belohnungs-Items sind Feiern, wie in Sims 3 dürfen wir jederzeit zu Hause oder in einem öffentlichen Gebäude (Museum, Bar und so weiter) eine Party schmeißen. Dafür wählen wir Motto, Gäste,

Ort und Personal wie den Barkeeper, jedes Fest hat dann mehrere Ziele. Auf einer Kostümparty etwa sollen wir unter anderem zehnmal mit Gästen über ihre Verkleidung sprechen. Je mehr Aufgaben wir erfüllen, desto erfolgreicher wird die Feier und desto bessere Items stauben wir ab. Die Freude über solche Erfolgserlebnisse trübt Die Sims 4 allerdings immer wieder mit Rückschritten im Vergleich zum Vorgänger. In Die Sims 3 durften wir nämlich noch einen eigenen Dresscode für die Feier festlegen und sie vorausplanen, beides fällt nun flach. Die Party geht einfach sofort

Diesmal bitte mit Gefühl



Die Gesichter bringen die Stimmungen sehr gut rüber, Sohnmann ist schlecht drauf.

los, sobald alle Teilnehmer eingeladen sind, werden wir an den Veranstaltungsort gebannt – egal, ob unsere Schützlinge gerade zur Arbeit müssen oder vor Müdigkeit fast umfallen. Wir können nur spekulieren, war-



Gut, aber nicht gut genug

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamstar.de

Die Sims 4 zu bewerten, manövriert mich in eine Zwickmühle. Einerseits habe ich viel Spaß damit, vor allem in den ersten 20 Stunden erlebe ich herrlich absurde Geschichten, wie sie eben nur ein Sims schreiben kann. Etwa meine Freundschaft mit dem Tod. Oder die Tochter, die ich mit meiner Verlobten zeuge, nach der späteren Heirat aber nicht in den gemeinsamen Haushalt übernehme, herzlos, wie ich bin. Noch dazu sind die Gefühle und das Multitasking derart sinnige Neuerungen, dass ich mich frage, warum es beides erst jetzt gibt, nach 14 Jahren Seriengeschichte. Und hey, das Spiel unterstützt Mods, alleine das ist schon lobenswert. Da lässt der obligatorische Nackt-Patch sicher nicht lange auf sich warten.

Andererseits fallen mir mit fortlaufender Spieldauer auch immer mehr Ecken und Kanten auf, immer mehr Dinge, die doch eigentlich drin sein sollten, es aber nicht sind – und wenn's nur um vermeintliche Kleinigkeiten wie die gestrichenen Geschirrspüler, Einbrecher und Reparaturhandwerker geht. Ja, für sich gesehen ist Die Sims 4 ein spaßiges Spiel, aber es muss auch dem Vergleich mit seinen Vorgängern standhalten. Und das tut's nicht, verglichen mit Die Sims 3 ist es ein Rückschritt, weniger vielfältig, weniger originell, kurzum: das schlechtere Spiel. Wie also bewertet man ein solches Spiel? Wer noch kein Sims gespielt hat, der kann mit Die Sims 4 allen Schwächen zum Trotz seinen Spaß haben. Es versagt ja nicht als Spiel, nur als Teil einer Serie.

Allerdings nicht irgendeiner Serie. Wir reden verdammt noch mal von Die Sims, einer der größten PC-Spielereihen aller Zeiten mit über 175 Millionen verkauften Spielen und Addons! Gerade von einer derartigen Prestigemarke erwarten ich und viele andere Spieler eben mehr als nur eine gute, aber unvollständige Fortsetzung, deren Käufer nun erstmals aufs Erweiterungspack »Schwimmende Vorschüler« warten dürfen. Deshalb kann ich für Die Sims 4 auch keine Kaufempfehlung aussprechen, zumindest nicht zum Vollpreis.

um Maxis das Planungs-Interface geändert hat, vermutlich waren ihnen die Menüs von Sims 3 zu überladen, sodass sie sich nun aufs Wesentliche konzentrieren wollten. Oder auf das, was sie für das Wesentliche halten.

Und dieses Phänomen zieht sich durchs ganze Spiel. Die Sims 4 wirkt tatsächlich wie mit der Heckenschere beschnitten, nach jedem Höhenflug und jedem tollen Erlebnis, nach jeder skurrilen Geschichte und jeder erfolgreichen Party holt uns der Ärger über Rückschritte ein. Beispielsweise freuen wir uns übers Kinderkriegen, doch dann lassen sich Babys nicht mehr von ihrer Wiege trennen, wir interagieren mit ihnen wie mit einem Möbelstück. Das ist schade, wäre für sich alleine aber kein epochales Problem – wenn nicht auch noch die nächste Altersstufe wegfiel: Statt zu Vorschülern werden die Säuglinge direkt zu Schulkindern, sodass eine ganze Spielebene entfällt. Ein andermal finden wir's witzig, dass wir nach Opas Ableben mit dem Sensenmann plaudern dürfen, doch dann bleibt uns von Opa nur eine langweilige Urne – kein Geist, kein Friedhof, keine Forschungslabor-Auferstehung à la Sims 3. Gut, es gibt ja die Verjüngungstränke, und Bestseller-Autoren können ein Epos verfassen, das verstorbene Verwandte wieder ins Leben zurückholt. Zumindest Geister hätten

wir uns aber schon gewünscht. Oder Handwerker, die kaputte Elektrogeräte reparieren, falls unsere Sims keine Zeit haben. Oder Pools und Keller, die den Häuserbau noch deutlich vielfältiger gestaltet hätten – wahrscheinlich sind da schon die ersten Erweiterungen und DLCs in Planung. In seiner Ursprungsfassung und im Vergleich zu den Vorgängern (selbst ohne Addons) fühlt sich Die Sims 4 einfach unvollständig an.

Und dann wären da noch die Bugs. Abstürze haben wir im Test erlebt, aber nur sehr selten. Häufiger sind Logikfehler wie eine Duschse, deren Wasserstrahl selbst dann noch weiter-sprudelt, als wir sie schon längst ausgebaut haben. Auch die KI wird hin und wieder von Aussetzern geplagt, am Esstisch tauschen die Sims gerne Plätze hin und her, manchmal laufen sie los, nur um nach wenigen Schritten wieder um-zukehren, Gesprächspartner stapfen schon mal inmitten der Unterhaltung weg. Und manchmal weigern sich Sims einfach, eine Aktion durchzuführen, beispielsweise bleiben sie regungslos stehen, statt schmutzige Teller in die Küche zu tragen. Mag sein, dass dies einen spielerischen Grund hat, der wird jedoch nicht erklärt. Abgesehen davon läuft Die Sims 4 immerhin rund und flüssig, es wirkt sauber programmiert. Wobei Maxis

Irgendwie unvollständig



Traurige Sims können am Rechner über ihre Gefühle bloggen.



Nach der Hochzeit dürfen Sims nun auch getrennt wohnen.



Wer sich eine Rakete in den Vorgarten stellt, darf das All erkunden und Bonus-Items sammeln.

die gute Performance natürlich auch mit dem reduzierten Grafikstil, den geschrumpften Welten und der spielerischen Vereinfachung erkaufte hat. Ein hoher Preis. **GR**

TERMIN 15.8.2014 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Die Sims 4

Aufbauspiel

Publisher Maxis
Entwickler Electronic Arts
Sprache Deutsch, Englisch, 15 weitere
Ausstattung DVD-BOX, 1 DVD, 2 Anleitungszettel
Kopierschutz Origin

GENRE-CHECK AUFBAUSPIEL

SPASS: »Der Ärger über fehlende Features bremsst immer wieder die Freude über skurrile Geschichten und gelungene Neuerungen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- vielfältige und butterweiche Animationen
- zahlreiche liebevolle Details
- ausdrucksstarke Gesichter
- matschige Texturen
- Stadtkulisse nur Staffage
- Clipping-Fehler

SOUND

- gewohnt witzige Simisch-Dialoge
- charmant-flotte Musik
- sehr gute Soundkulisse
- Musik nur im Baumodus und in Menüs

BALANCE

- generell einsteigerfreundlich
- hilfreiche Tutorial-Textkästen
- Wünsche als Aktions-Hilfestellung
- Hilfsteile erklären nicht alles
- Mechanik teils schwer durchschaubar

ATMOSPHÄRE

- skurrile Geschichten am Fließband
- viel Humor
- Baumodus weckt Kreativität
- zerstückelte Spielwelt
- viele Ereignisse spielen sich in Textkästen ab

BEDIENUNG

- stilvolles und verbessertes Interface
- intuitive Aktionsbefehle
- teils zu viele Klicks notwendig
- selbst beim Nachbarschaftsbesuch lange Ladepause

UMFANG

- vielfältige Einrichtung
- hohe Gestaltungsfreiheit
- nach wie vor hoher Wiederspielwert
- weniger Nebenschauplätze als in Sims 3
- viele gestrichene Features von Kellern bis Geistern

STARTPOSITIONEN

- vielfältiger Sim- und Haus-Editor
- komplett eingerichtete Zimmer
- Stadtviertel lassen sich umbauen
- nur zwei kleine Städte
- kleinere Bauplätze als in Sims 3
- plattes Terrain

KI

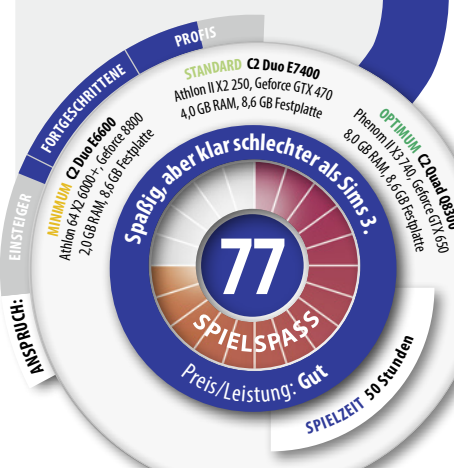
- nachvollziehbare Gefühle
- glaubwürdige Charakterzüge
- Sims kümmern sich eigenständig um Bedürfnisse
- KI-Aussetzer
- manchmal werden Aktionen nicht ausgeführt

EINHEITEN

- abwechslungsreiche und sinnvolle Aktionen
- vielfältige Charaktere
- Altersstufen mit eigenen Herausforderungen
- Babys sind Objekte
- Vorschul-Altersstufe fällt weg

ENDLOSSPIEL

- freischaltbare Item- und Charakterbelohnungen
- motivierende Karrieren und Lebensziele
- Abwechslung leidet unter fehlenden Features
- viele vereinfachte Elemente (Partys etc.)



HILF BERND UND SEINEN FREUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN!

BERND DAS BROT

UND DIE UNMÖGLICHEN

MIST!

MIT DEN ORIGINAL STIMMEN!

"Die Statue des erkälteten
und Skatspielenden Yaks"

Die Macher von Bernd
präsentieren Bernds erstes
offizielles PC-Spiel in der
limitierten Brotbox-Edition
inklusive Bonus-DVD und
jeder Menge brotiger Gags!

Jetzt bestellen!

WWW.BERND-DAS-SPIEL.DE



PC DVD
ROM

Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie



FFF Bayern



© 2014 bumm game GmbH, a division of bumm film GmbH, and remote control productions GmbH. Developed in collaboration with Chimera Entertainment GmbH. Published 2014 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie und durch FFF Bayern. Alle Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Bernd das Brot: © Kika - Der Kinderkanal von ARD und ZDF 2014 licensed by ZDF Enterprises GmbH, Mainz.



Train Fever

Vier Indie-Entwickler aus der Schweiz liefern digitales Heroin: In Train Fever reisen wir durch die Geschichte der Eisenbahn und tüfteln in der Tradition von Transport Tycoon am perfekten Verkehrsnetz. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Astragon** Entwickler: **Urban Games (Train Fever ist das Erstlingswerk)**
Termin: **5.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **20 Euro**

Auf XL-DVD: Test-Video

Herbst 1907: Am Hauptbahnhof Berlin reißt uns plötzlich das ferne Tuut-Tuut einer Dampflok aus kontemplativer Ruhe. Passagiere strömen noch schnell auf den Bahnsteig, da kommt die A3/5 schon in den Bahnhof gerattert. Es riecht nach verbrannter Kohle, Dampf zischt aus den Zylindern und die Luft schmeckt nach Ruß. Der Heizer schaut mit överschmiertem Gesicht aus dem Führerhaus, die Türen der Waggons klappern, und ein durchdringendes Tuut-Tuut später fährt das eiserne Dampfross fauchend

dem nächsten Bahnhof entgegen. Klischee-Idyll eines Heimatfilms der dreißiger Jahre? Nein, eine Transportsimulation des vierköpfigen Indie-Studios Urban Games von 2014.

Die Dampflok können wir im Tycoon-Spiel Train Fever wie beschrieben beim Transport der Passagiere beobachten. Und nicht nur das. Auf zufallsgenerierten Karten in drei wählbaren Größen fängt unsere Karriere als Transportunternehmer an. Viele kleine Städte warten nur darauf, für effektiven Verkehr erschlossen zu werden. Zu diesem Zweck stehen uns Züge, Straßenfahrzeuge und

Trams zur Verfügung. Da wir im Jahr 1850 starten, gibt's erst mal nur eine kleine Auswahl an Fahrzeugen. Aber um die Postkutsche nicht zielloos durch die Stadt galoppieren zu lassen, brauchen wir Haltestellen, und die Pferdetram will Tramgleise auf den Straßen – sonst geht hier gar nichts los. Die Landnutzungsübersicht zeigt uns an, welche Bereiche unserer Stadt welche Art von Gebäude beherbergt. Die farbliche Hervorhebung von Wohngebieten, Industrie- oder Freizeitgebieten kennen wir aus Cities in Motion und wissen daher: Eine gute Stadtverkehrslinie deckt möglichst viele Gebiete



Im Jahr 1907 kutschieren wir unsere Passagiere noch mit Dampflok durch die Pampa. Sieht unsere A3/5 nicht wunderhübsch aus?



ab. Zusätzlich müssen wir darauf achten, dass die Pferdekutsche oder Tram zügig unterwegs sein kann – ständiges Abbiegen kostet Zeit und will daher vermieden werden. Haben wir uns eine gute Strecke ausgesucht, bauen wir Haltestellen. In der Linienübersicht legen wir dann eine neue Linie an und weisen die Haltestellen zu. Das geht intuitiv und zügig von der Hand, auch das nachträg-

Jede Person wird simuliert.

liche Einfügen von weiteren Haltestellen ist denkbar simpel. Noch schnell ein Depot aufgestellt und unser erstes Fahrzeug gekauft: die Pferdetram fährt Hufe klappernd zur ersten Haltestelle. Erst wenn eine Linie auch befahren wird, stellen sich die Bürger einer Stadt an die Haltestellen – vorausgesetzt, sie werden schneller abgeholt, als sie die Strecke per pedes (oder später mit dem Auto) hinter sich bringen können. Ist unsere Linie zu langsam, dürfen wir uns nicht wundern, wenn keiner mitfahren will. Urban Games beweisen, dass sie das Wort »Simulation« nicht als PR-Gag verwenden. Jede Person in Train Fever hat feste Bezugspunkte: eigener Wohnort, unbefristete Arbeitsstelle, Lieblingsgeschäft und eine einseitige Freizeitgestaltung. Alles immer an der gleichen Stelle. Dabei gehen die Leute stets von ihrem Wohnort aus zu einem der drei anderen Standorte, was akribische Linienplanung möglich macht.

Bahnhöfe können wir in verschiedenen Ausführungen mit bis zu fünf Gleisen und drei Bahnsteiglängen bauen. Danach verbinden wir zwei Bahnhöfe mit Schienen. Das funk-



2007 beherrschen Diesellokomotiven die Gleise und bringen Güter und Fahrgäste flott an ihr Ziel.



Dank der praktischen Landnutzungsübersicht sehen wir schnell, wo unsere potenziellen Fahrgäste wohnen, wo sie arbeiten und wo sie am liebsten einkaufen gehen.

tioniert sehr intuitiv und bequem. Praktisch: Beim Bau der Schienen wird uns das höchstmögliche Tempo eingeblendet. Probleme macht der Gleisbau selten – meistens wird es dann etwas fummelig, wenn wir zwei Gleise auf unebenem Terrain zusammenführen wollen. Das lässt sich aber durch die Terrainangleichungs-Tools lösen. Im Depot kaufen wir Triebwagen und Waggons. Mit der Zeit schalten wir immer leistungsfähigere Loks und Waggons mit höheren Kapazitäten frei. Flugs weisen wir unserer Lok die neue Linie zu und schon dampft sie los. Die Züge sind Urban Games ausnehmend gut gelungen. Modellbahnfans jubilieren, wenn Dampfloks, Dieselloks, E-Lok oder ein

Hochgeschwindigkeitszug vorbeirauschen. Alle Fahrzeuge haben eine bestimmte Laufzeit. Die Betriebskosten eines überalterten Fahrzeugs steigen stark und verringern die Rentabilität deutlich. Leider ist ein komfortabler Austausch von Fahrzeugen nicht möglich, wir müssen die alten Kisten manuell ins Depot schicken und ersetzen. Das ist zeitraubend – insbesondere wenn unser Fuhrpark irgendwann an der 100er-Marke kratzt. Ist die erste E-Lok freigeschaltet, brauchen unsere Gleise Überleitungen, die wir bequem an unsere bisherige Strecke fügen. Nur beim Hochgeschwindigkeitsgleis gibt's noch keine komfortable Upgradefunktion – per Planiermaße müssen wir zu-



Mit dem komfortablen Upgrade-Tool verbessern wir Straßen mit einem Klick, bei Schienen funktioniert das noch nicht.



Der sympathische Modellbau-Look verleitet dazu, sich auch mal zurückzulehnen und dem bunten Treiben zuzuschauen.

erst alte Schienenstränge entsorgen. Straßen dürfen wir dagegen nicht nur selbst bauen, sondern auch erweitern. Ein komfortables Upgrade-Tool lässt uns die Straßengröße und Zusatz-Features – wie Tramgleise oder eine Busspur – bestimmen.

Städte in Train Fever wachsen dynamisch. Versorgen wir eine Stadt mit Verkehrsverbindungen zu anderen Städten und den sogenannten Gütern (dazu gleich mehr), mauert sich die beschauliche Kleinstadt bald zur hochhausgespickten Supermetropole – verstopfte Straßen und Verkehrsinfarkte inklusive. Die Stadtseiten-Übersicht zeigt die Entwicklung an: Entstehen Arbeitsplätze, neue Geschäfte, weitere Freizeitmöglichkeiten? Steigt die Einwohnerzahl? Benötigt die Industrie mehr Güter? Das Frachtsystem von Train Fever ist ziemlich leicht. Es gibt lediglich fünf Frachtsorten, und die längste Warenkette ist nur dreiteilig: Kohle und Eisen müssen ins Stahlwalzwerk gebracht werden, um daraus das Endprodukt, die sogenannten Güter herzustellen. Allerdings gab es bereits in der Beta Mods, die sehr viel umfangreichere Warenketten einführen und beispielsweise als Endprodukt Haushaltswaren an die Städte auslieferte. Für kurze Transportwege greifen wir auf Lkws zurück. Eine Verladestation an der Fabrik, eine beim Abnehmer, Linie und Lkws zuweisen,

Wehr dich nicht, du wirst reich!

und schon wird die jeweilige Fracht über den Asphalt befördert. Trotz des schmalen Frachtportfolios macht es einen Heidenspaß, Frachtlösungen auszutarieren und den Ertrag durch kluge Linienführung und Fahrzeugnutzung zu maximieren. Allerdings ist die Wirtschaftssimulation etwas zu leicht. Dadurch, dass es keine echte Konkurrenz gibt, regnet es Dollars. Nur am Anfang müssen wir es langsam angehen lassen. Der Schwierigkeitsgrad gibt die Höhe des Startkapitals an und legt fest, wie viel Geld wir umsetzen.

Die Grafik von Train Fever bietet wenig Schnickschnack und konzentriert sich stattdessen auf das Wesentliche – und das ist gut gelungen! Die Städte und Fahrzeugmodelle sehen hübsch aus und entfalten Modellbaucharme. Die kleinen Stadtbewohner sind nicht einfach klobige Strichmännchen, sondern gut modelliert und vernünftig animiert. Abstriche müssen wir bei den Schatten machen, die bei Zug-Mitfahrt oder schnellen Kameradrehungen wild flackern. Die Geräusche der Fahrzeuge wirken originalgetreu: Eine vorbeibrausende Lok hört sich einfach super an, egal ob sie mit Dampf, Diesel oder Strom betrieben wird. Leider fehlt es aber an Umgebungsgeschichten, und die Fahrstuhlmusik im Hintergrund schalten wir lieber ab. Das bislang größte Problem von Train Fever ist jedoch die Performance. Zwar blieb das Spiel auch in über 50 Stunden Testzeit immer gut spielbar, die Simulation leidet besonders auf großen Karten allerdings unter regelmä-



Ich bin wieder Kind

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich liebe dieses Spiel. Die wuseligen kleinen Fahrzeugmodelle, die von A nach B flitzen und Leute oder Fracht einladen, die Züge, die in meinen Hauptstadtbahnhof rauschen ... Ja, ich gebe es zu – ich bin wieder Kind, und es fühlt sich verdammt gut an. Train Fever hat Schwächen im Umfang der Warenketten und ist wirtschaftlich zu einfach – aber geschenkt! Abgesehen davon, dass ich meine Linien unbedingt profitabel haben will, interessiert mich Geld nur, wenn ich es gerade nicht habe. Mich interessiert, wie ich noch mehr Passagiere befördern kann, wie ich den Verkehr in einer Stadt noch effizienter lenke, wie ich die nächste Stadt in mein Transportnetz integriere. Ich will meine Städte wachsen sehen, noch mehr Züge auf die Schienen bringen, noch mehr Fahrzeuge freischalten und noch mehr 40-Tonner die Landstraße herunterdonnern lassen.



Eine gute Verkehrsanbindung und stete Versorgung mit Industriegütern lässt Städte erblühen, was uns wiederum neue Passagiere bringt. Eine klassische Win-win-Situation.

ßigen kurzen Rucklern, weil Mehrkernprozessoren nicht richtig ausgenutzt werden. An diesem Problem arbeiten die Entwickler aber bereits. Benjamin Danneberg

TERMIN 5.9.2014 PREIS 20 Euro USK ab 0 Jahren

Train Fever

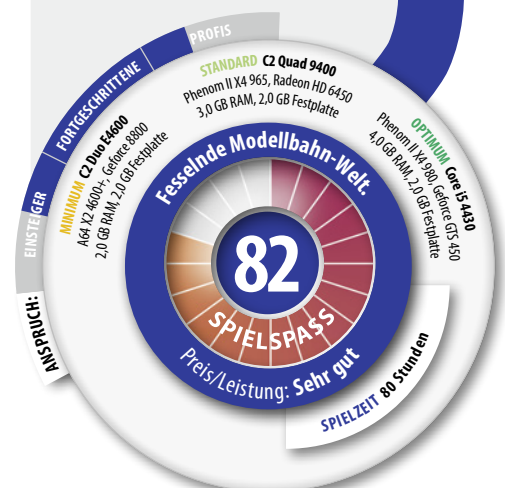
Aufbaustrategie

Publisher Astragon
Entwickler Urban Games
Sprache Deutsch, Englisch, Russisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK	AUFBAUSTRATEGIE
SPASS	»Nach etwas Einarbeitung droht schwere Suchtgefahr.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch
MASSSTAB	lokal
SPIELSTIL	Aufbau
EINHEITEN	Individuen
HANDLUNG	einfach
	fiktiv global Kampf Masse komplex

GRAFIK	6/10
SOUND	6/10
BALANCE	9/10
ATMOSPHÄRE	9/10
BEDIENUNG	8/10
UMFANG	7/10
KARTENDESIGN	9/10
KI	9/10
EINHEITEN & GEBÄUDE	10/10
ENDLOSSPIEL	9/10



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



Hexen müssen wir rasch besiegen, da sie stets neue Gegner beschwören.



Unser Auftraggeber, Magier Roth, beherrscht einige schräge Zauberkünste.



Immer wieder artet das Spielgeschehen in reines Chaos aus. Oft ist es die Masse an Gegnern, die Lichdom so schwierig macht.



Weder die Zaubherstellung noch das entsprechende Menü sind allzu übersichtlich. Nach einigen Probeläufen finden wir uns jedoch zurecht.

Lichdom Battlemage

Wir schlüpfen in die Rolle eines Kampfzaubers und stellen fest: Frustresistenz ist unser wichtigster Charakterwert. Von Sebastian Stange

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Xaviant Games** Entwickler: **Xaviant Games (Lichdom ist das Erstlingswerk des Studios)**
Termin: **26.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **37 Euro**

Auf DVD: Testvideo

Wir müssen die Entwickler von Lichdom: Battlemage für ihr Konzept loben. Im Spiel verkörpern wir nämlich einen Zauberer, der keinen genretypischen Limitierungen unterworfen ist: Kein Manavorrat begrenzt unseren Magieeinsatz, keine Abklingzeiten bremsen uns. Wir werfen so viele Feuerbälle, wie unsere Maustaste hergibt. Zwar tragen wir in Lichdom keine Schusswaffen, es spielt sich dennoch wie ein Ego-Shooter. Doch wir müssen wir Xaviant Games auch tadeln. Denn trotz simpler Steuerung verbergen sich in Lichdom derart sperrige und verwirrende Systeme, dass der Spaß immer wieder drunter leidet. Das Magiesystem ist alles andere als intuitiv, es sorgt immer wieder für Frust, und es wird im Spiel nur unzureichend erklärt. Das fühlt sich an, als würde man als Fahranfänger in der ersten Unterrichtsstunde auf die Autobahn geschickt – ohne Fahrlehrer. Dabei beginnt alles ganz harmlos.

Am Anfang des Spiels sind wir ein normaler Bürger einer Fantasywelt. Als die vom dämonischen Malthus-Kult unterjocht wird, kostet das – je nach gewählter Spielfigur – entweder unserer Frau das Leben oder unserer Schwester die Freiheit. Wir werden verletzt zurückgelassen. Ein geheimnisvoller Zauberer richtet uns wieder auf, stülpt uns magische Armbänder über und macht uns zu seinem Werkzeug im Kampf gegen die Kultisten. In dieser neuen Rolle ziehen wir durch weitläufige, recht lineare Levels und legen Untote, Monster und Dämonen um. Trotz einiger schmuckloser Zwischensequenzen, eines Journals, das viele Details und Zusammenhänge in Textform erklärt, und etlicher Dialoge fühlen wir uns kaum in die Handlung involviert. Wir müssen halt Bösewichte wegballern – das ist alles, was zählt. Mehr wird nicht von uns verlangt. Das Zaubern geht allerdings prima von der Hand. Mit den Maustasten zünden wir direkte Zauber oder Flächenmagie – entweder blitzschnell oder durch Halten der ent-

sprechenden Taste in aufgeladener und demzufolge stärkerer Form. Dazu gibt es einen passiven Magieschild, der ähnlich wie eine Lebensleiste bei Treffern schrumpft, und einen aktiven Magieschild, mit dem wir Schaden abwehren. Außerdem können wir uns zum Ausweichen wegteleportieren oder kleine Novazauber auslösen. Drei von acht Zauberschulen, beispielsweise Feuer, Blitz und Fäulnis, können wir gleichzeitig in die Schlacht tragen. Diese Grundlagen sind rasch begriffen und gemeistert. Und wenn wir erst einmal zielsuchende Eiskugeln, Insektenschwärme oder Zombies beschwören, dann ist das ein tolles Spektakel. Zwar wirken die Umgebungen recht statisch, dafür zaubert die Cry Engine 3 in den Kämpfen tolle Licht- und Partikeleffekte auf den Bildschirm. Nach anfänglichem Spaß kommt allerdings rasch der Punkt, an dem Lichdom plötzlich richtig fordert. Die Gegner werden im Spielverlauf immer zahlreicher und stärker, wir können unsere Charakterwerte aber nicht verändern. Einzig unsere Zauber sowie



Nicht so zauberhaft wie erhofft!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich habe mich stürmisch für den Test von Lichdom gemeldet. Das Konzept des Ego-Zauber-Actionspiels klang interessant, die Cry Engine 3 versprach eine ansprechende Optik, und ich war neugierig auf das Spiegegefühl. Und halb bin ich froh drum, denn der Test zwang mich dazu, mir all die verschiedenen Systeme zu erarbeiten, zu üben, zu lernen und zu experimentieren – zu so was traut sich heute kaum noch ein Spiel. Doch halb bereue ich die Entscheidung. Denn der Weg bis hin zum begabten Zauberlehrling war steinig. Zu oft starb meine Spielfigur plötzliche Tode, zu oft frustrierte oder langweilte mich der monotone Spielverlauf. Und rückblickend bleibt mir kaum ein Moment meines Tests in Erinnerung. Einzig das flotte Zaubersystem, auch wenn es seine Fehler hat, ist für mich ein echtes Highlight. Nur kann das allein kein ganzes Spiel tragen.

unser Schild lassen sich verbessern, indem wir in einem entsprechenden Menü neue Varianten davon erstellen. Dazu nutzen wir Einzelbausteine, die wir im Spielverlauf auf sammeln. So weit, so verständlich. Allerdings ist es ausgesprochen knifflig, aus den zahllosen und obendrein sehr unübersichtlich aufgelisteten Bausteinen brauchbare Zauber herzustellen. Das Spiel erschlägt uns geradezu mit Kombinationsmöglichkeiten, und wenn wir nicht aufpassen, investieren wir einen Haufen Ressourcen, ohne dass am Ende nützliche Magie herauskommt. Das dämpft unsere Experimentierfreude stark und birgt die Gefahr, sich in eine Sackgasse zu spielen.

Hinzu kommt, dass Lichdom trotz der vermeintlichen Zauberfreiheit spätestens ab dem zweiten Kapitel auf die korrekte (also von den Entwicklern vorgesehene) Weise gespielt werden muss. Unsere Gegner müssen wir zunächst mit Debuffs versehen, die keinen Schaden verursachen, aber nachfol-

gende Treffer verstärken. Wir müssen im richtigen Moment Frost- oder Schockzauber wirken, um einzelne Widersacher zu bremsen, und wir müssen rasch die gefährlichsten Gegner in einer Gruppe isolieren und vernichten. Bis wir das routiniert beherrschen, vergehen einige Stunden voller Frust, Unverständnis und mühsamer Lernerfahrungen. Das Spiel selbst erklärt seine Systeme nämlich nur ungenügend. Kein Wunder, dass die Entwickler mittlerweile offizielle Anleitungen im Internet veröffentlicht haben. Wir erlernen also die Feinheiten des Magiesystems, meistern das perfekte Blocken und prägen uns die Angriffsmuster der Gegner ein. Und wir stellen uns in den optionalen Arenen immer stärkeren Gegnerwelten, um notwendige Materialien zu »farmen«. Lichdom ist ein Spiel, das man sich erarbeiten und in das man sich verbeißen muss. Erst dann entsteht das tolle Gefühl, die eigene Zaubermacht gekonnt zu wirken und ganze Gegnergruppen auf einen Schlag auszuschalten. Doch selbst in diesen Momenten bleibt Frust ein ständiger Begleiter. Ein unglücklicher Nahkampftreffer oder ein Teleport zur falschen Zeit, schon starten wir erneut am letzten Speicherpunkt, und Speicherpunkte sind in Lichdom: Battlemage sehr rar gesät. Während ein solcher Schwierigkeitsgrad in Spielen wie Dark Souls motivierend und lehrreich wirkt, erscheint er bei Lichdom eher hinderlich. Denn wir haben nie das Gefühl, wirklich voranzukommen.

Wir durchstreifen zwar immer neue Höhlen und Gebirgspässe, erfahren immer neue Story-Happen und erlernen regelmäßig neue Zauberschulen. Doch am Ende läuft das Spiel stets auf den gleichen, öden Trott hinaus: Wir betreten einen Bereich, in dem Gegner aus dem Nichts auftauchen, besiegen sie und ziehen weiter. Bei einer Spielzeit von 30 bis 40 Stunden ist das viel zu monoton, auf Dauer nervt Lichdom mehr, als es motiviert. Das einzigartige Gameplay ist aber allemal spannend genug, um immer wieder mal in die Rolle des Kampfmagiers zu schlüpfen. In kleinen Schüben spielend,

haben wir die Muße, Neues auszuprobieren. Wir hören auf, wenn's uns zu monoton wird, und haben auf diese Weise doch noch unseren Spaß mit Lichdom. Letztendlich sind weder die fordernde Lernkurve noch das komplexe Magiesystem die tatsächlichen Probleme des Spiels. Problematisch sind vielmehr die mangelnde Spielerführung und der enorme Umfang, gepaart mit der spielerischen wie optischen Monotonie. Schade eigentlich. Weniger wäre hier vielleicht mehr gewesen. **SST**

Hoppla, schon wieder tot!



Zwischen- und Endgegner stellen all unser Können und teils auch unsere Geduld auf die Probe.

TERMIN 26.8.2014

PREIS 37 Euro

USK nicht geprüft

Lichdom

Battlemage

Ego-Shooter

Publisher

Entwickler

Sprache

Ausstattung

Kopierschutz

Xaviant Games

Xaviant Games

Englisch

Download

Steam

GRAFIK

SOUND

BALANCE

ATMOSPHÄRE

BEDIENUNG

UMFANG

LEVELDESIGN

KI

WAFFEN & EXTRAS

HANDLUNG

tolle Effekte

hübsche Umgebungen

zahlreiche Grafikoptionen

großer Hardware-Hunger

statische Spielwelt

knackige Effekte

passende Hintergrundmusik

gute Abmischung

Dialoge emotionslos

kleinere Audio-Bugs

komplexes Zaubersystem

Kämpfe nie wirklich unfair

nur ein Schwierigkeitsgrad

oberflächliches Tutorial

zu wenige Speicherpunkte

schöne Fantasywelten

Journaleinträge geben viele Details preis

Zwischensequenzen eher zweckmäßig

wir treffen kaum NPCs

griffige Steuerung

nur wenige wichtige Tasten

Schilde verändern Spielweise

Wechsel der Zaubertypen gewöhnungsbedürftig

sperriges Zaubermenü

sehr lange Spielzeit

Tausende mögliche Zauberkombinationen

abwechslungsarmer Spielverlauf

schöne Umgebungen

Items und Kampfarenen abseits des Weges

Levels zu lang und gleichförmig

streng lineare Struktur

Gegner nutzen diverse Angriffsmuster

Kämpfe stets fordernd

Fernkämpfer suchen Deckung

Nahkämpfer agieren simpel

Masse statt Klasse

stets neuen Zauber einsatzbereit

jeder Zauber lässt sich aufladen

tiefses Crafting-System

Zaubersystem wird schlecht erklärt

Ressourcenverbrauch verhindert Experimente

Handlung ist simpel und verständlich

Story wird nur langsam vorangetrieben

eindimensionale Charaktere

8/10

7/10

6/10

7/10

8/10

9/10

6/10

6/10

7/10

5/10

MINIMUM

FORGE SCHRITTE

PROFIS

STANDARD

OPTIMUM

AMD FX 4100, 4 GB RAM, 12 GB Festplatte

C2 Quad 3,0 GHz, AMD FX 6300, GeForce GTX 480, 6,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

AMD FX 8350, GeForce GTX 1070, 8,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

Explosive Action mit Frustgefahr.

69

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 35 Stunden



Die simplen Quicktime-Events sind gut in die Handlung eingebettet.

The Walking Dead

Season 2

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games**
 Entwickler: **Telltale Games (The Wolf Among Us, GS 10/14: 82 Punkte)**
 Termin: **26.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

Telltale ist eigentlich ein Meister im Geschichtenerzählen, doch die zweite Staffel des Episoden-Adventures gerät ausgerechnet bei der Story ins Wanken. Von Mirco Kämpfer

Das Episoden-Adventure The Walking Dead: Season 2 tritt ein schweres Erbe an: Der Vorgänger räumte 2012 einen Preis nach dem anderen ab, nicht zuletzt, weil das Zombie-Abenteuer in Sachen Charakterzeichnung und Erzählweise Maßstäbe setzte. Nach knapp acht Monaten sind nun alle fünf Episoden von Season 2 erschienen. Wir haben das Gesamtpaket durchgespielt, viele emotionale Momente erlebt und die ein oder andere Träne verdrückt – waren am Ende aber auch etwas enttäuscht.

Dabei ist die Ausgangssituation der zweiten Staffel äußerst vielversprechend: Seit den Geschehnissen der ersten Season sind drei Jahre vergangen, in denen die ohnehin schon knappen Ressourcen noch weiter geschrumpft sind. Wir steuern erstmals die

kleine Clementine und erleben die Story durch Kinderaugen, was dem Abenteuer eine unverbrauchte Perspektive verleiht. Mit dem Wechsel der Hauptfigur geht auch ein neues Spielgefühl einher, immerhin ist die Elfjährige ohne ihren Beschützer Lee Everett, dem Protagonisten der ersten Staffel, weitestgehend auf sich allein gestellt.

Sind wir anfangs noch mit Omid und Christa unterwegs, kommt es kurz darauf zum schicksalhaften Zwischenfall; wir werden von unseren Begleitern getrennt und müssen uns fortan allein durch den US-Bundesstaat Georgia schlagen. Das bleibt jedoch nicht so. Im Verlauf der Handlung treffen

wir auf viele, aber nicht immer interessante Charaktere, lernen neue Freunde und Feinde kennen – und begegnen sogar einem totergebliebenen alten Bekannten wieder.

Gäbe es diesen alten Kumpel allerdings nicht, würde uns Season 2 weit weniger in ihren Bann ziehen, denn längst nicht alle neuen Haupt- und Nebenfiguren überzeugen. Dafür spielt das Abenteuer wieder gekonnt mit unserer Erwartungshaltung und lässt uns mit unseren Vorurteilen gegenüber gewissen Klischees und Stereotypen nicht selten ins Messer laufen. Das Gefühl, nie zu wissen, wem man vertrauen kann, wird abermals sehr gut vermittelt.

Steam-Hinweis

The Walking Dead: Season 2 besteht aus fünf einzelnen Episoden, die aber nicht separat erhältlich sind. Stattdessen müssen PC-Spieler für 23 Euro die komplette Staffel direkt im Shop von Telltale oder auf Steam als Download kaufen. Dazu wird eine Internetverbindung sowie ein kostenloses Steam-Konto benötigt. Eine Ladenversion mit allen Episoden soll am 24. Oktober 2014 erscheinen.



Die gewählten Dialogoptionen beeinflussen unsere Gesprächspartner sowie den Story-Verlauf.



Obwohl wir ein Kind spielen, geht es auch in Season 2 nicht zimperlich zu.

Adventure-Szenen, in denen wir frei herumlaufen dürfen, sind rar gesät.

Allerdings agieren die Figuren nicht immer nachvollziehbar. Vor allem unsere Heldin Clementine wandelt sich für unseren Geschmack zu schnell vom ängstlichen Mädchen zur abgebrühten Überlebenskämpferin. Wenn eine Elfjährige einer ganzen Gruppe Erwachsener Ratschläge gibt, Auseinandersetzungen schlichtet und die psychischen Probleme ihrer Mitmenschen durchschaut, wirkt das selbst im Kontext eines düsteren fiktiven Endzeitszenarios unglaubwürdig.

Mehr wollen wir über die Story nicht verraten. So bewegend, spannend und mitreißend wie in der Vorgängerstaffel ist die Handlung jedenfalls nicht, allein schon deswegen, weil ein übergreifendes Ziel fehlt. Hatten wir damals von Anfang an die Aufgabe, Clementines Eltern zu suchen, zeichnet sich jetzt erst in der vierten von fünf Episoden ab, wohin die Reise führt. Ferner schwankt das Erzähltempo – ebenso wie die Qualität der Schockszenen und Cliffhanger.

Am Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert. Der Survival-Trip ist immer noch mehr ein interaktiver Comic als ein klassisches Adventure. Wir klicken uns durch hervorragend geschriebene und exzellent auf Englisch vertonte Dialoge und hämmern in den passend eingebetteten, aber extrem simplen

Quicktime-Events auf die angezeigten Tasten. Blöderweise beinhaltet das Spiel ausschließlich englische Untertitel. Aufgrund der Masse an Dialogen und der Tatsache, dass Entscheidungen immer unter Zeitdruck getroffen werden müssen, empfehlen wir The Walking Dead: Season 2 nur Spielern mit guten Englischkenntnissen.

Apropos Entscheidungen: Serientypisch stellt uns das Spiel an gewissen Punkten vor die sprichwörtliche Qual der Wahl. Je nachdem, wie wir uns verhalten, erleben wir neue Handlungsverläufe. Die Konsequenzen unserer Entscheidungen fallen aber nicht immer so gravierend aus, wie uns das Spiel glauben machen will. Tatsächlich münden verschiedene Aktionen häufig in dieselbe oder zumindest in eine ähnliche Situation. Schön:

Wir dürfen zu Beginn unseren Spielstand aus der ersten Staffel mit all unseren Entscheidungen importieren. Doof: Die machen sich aber nur in Nuancen bemerkbar.

Außer in den Dialogen werden unsere grauen Zellen nicht gefordert. Season 2 ist spielerisch äußerst simpel gestrickt und verzichtet auf Rätsel oder Knocheleinlagen. Generell haben wir wenig Spielraum für Experimente. So gibt es etwa kaum noch Szenen, in denen wir frei herumlaufen und mit den anderen Überlebenden plaudern dürfen. Für die bereits angekündigte dritte Staffel wünschen wir uns wieder mehr »Spiel«.

Grafisch darf man keine Quantensprünge erwarten. Season 2 ist wie schon sein Vorgänger nicht sehr aufwändig gestaltet, der stimmige Comic-Look passt aber perfekt zur Vorlage und täuscht über die altbackene Technik hinweg. Über kleinere Ungereimtheiten wie verwachsene Texturen und einige abgehackte Animationen sehen wir dank der detaillierten Schauplätze und der glaubwürdigen Mimik der Charaktere gern hinweg. Die musikalische Untermalung hält sich dezent im Hintergrund und sorgt zusammen mit den tollen Soundeffekten für die passende Atmosphäre.

Ebenfalls erfreulich: Die Übergänge zwischen Video- und Spielsequenzen sind nun fließender, und auch die im Vorgänger kritisierte Maus- und Tastatur-Steuerung funktioniert angenehm präzise. Frei speichern dürfen wir allerdings immer noch nicht. **MK**

TERMIN 26.8.2014 PREIS 23 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead Season 2

Publisher Telltale Games
Entwickler Telltale Games
Sprache Englisch
Ausstattung –
(Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look
- detaillierte Schauplätze
- gute Mimik der Charaktere
- mäßige Texturen
- etwas ungelenc Animationen

SOUND

- ausgezeichnete englische Sprecher
- atmosphärische Klangkulisse
- sparsamer, aber guter Einsatz von Soundeffekten
- ausschließlich englische Sprachausgabe und Untertitel

BALANCE

- nie unfair ...
- ... aber viel zu einfach

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung
- Schockmomente
- gute Umsetzung der Vorlage
- Parallelen zu Comic und Serie

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- gelungene Maus- und Tastatur-Steuerung
- kein freies Speichern

UMFANG

- rund zehn Stunden Spielzeit
- Wiederspielwert durch Dialoge und Entscheidungen ...
- ... die oft nur Nuancen verändern

HANDLUNG

- Entscheidungen und Konsequenzen
- keine Vorkenntnisse über Serie oder Comic nötig
- spannend inszeniert
- Erzähltempo schwankt stark
- handlungsübergreifendes Ziel fehlt

QUICKTIME-EVENTS

- passend ins Geschehen eingebettet
- stets gut dosierter Einsatz
- keine sinnlosen Tastenkombinationen
- äußerst simpel gestrickt
- sind nie eine Herausforderung

DIALOGUE

- hervorragend geschrieben
- beeinflussen Gesprächspartner und Handlung
- gute Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck

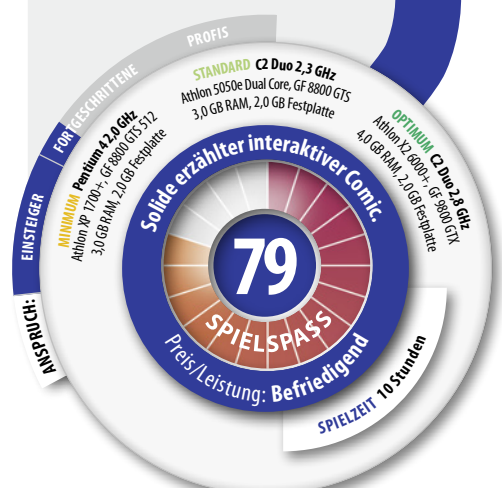
CHARAKTERE

- gut besetzte Haupt- und Nebencharaktere
- bekannte Hauptfigur aus Season 1 dabei
- teils unglaubwürdige Charakterzeichnung
- neue Figuren wachsen nicht so sehr ans Herz

Das geht besser, Telltale!

Mirco Kämpfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Telltale setzt bei The Walking Dead: Season 2 auf Altbewährtes. Das muss jedoch nichts Schlechtes sein. Die Geschichte nimmt flott an Fahrt auf und die Dialoge sind wie gewohnt hervorragend geschrieben. Allerdings schwankt das Niveau der einzelnen Episoden stark. Insbesondere die neuen Figuren sind mir nicht so sehr ans Herz gewachsen wie in Season 1. Darüber hinaus entwickelt sich die Handlung mit jedem Kapitel in eine neue Richtung, das übergreifende Ziel fehlt. Dementsprechend hat mich die zweite Staffel emotional auch nicht so mitgerissen. Season 2 ist zwar immer noch ein gut erzähltes, atmosphärisches und bedrückendes Abenteuer. An die erste Staffel reicht es aber nicht heran.





Die KI geht zwar ab und zu in Deckung, meistens aber stürmen die Gegner wie blöd in unser Gewehrfeuer.



Noch ist dieser Gegner gesund und munter, aber im Nahkampf zersäbeln wir ihn mit unserem Schwert schnell in kleine Filets.



In dieser Mission müssen wir Energiekerne ins Zielgebiet schleppen. Solange wir sie tragen, können wir nur mit unserer Pistole schießen.



Jeder Warframe hat besondere Eigenschaften, unser Valkyr kann beispielsweise in einen Berserkerrausch verfallen.

Warframe

14 große Updates hat der Free2Play-Koop-Shooter bereits hinter sich. Und die haben das Spiel von Digital Extremes deutlich verbessert – nicht nur wegen der Tamagotchi-Kampfhunde. Von Jürgen Stöffel

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes (Star Trek, GS 07/13: 49 Punkte)**
Termin: **25.3.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, acht weitere** Preis: **kostenlos**

Auf XL-DVD: Test-Video

Gerade noch schlummern wir friedlich, da kommt eine ganze Armee fieser Klonsoldaten an und will uns die Klamotten vom Leib klauen. Das muss man sich mal vorstellen! Zum Glück werden wir gerade noch rechtzeitig wach und können den Halunken zeigen, was eine Harke ist. Im Free2Play-Online-Shooter Warframe spielen wir nämlich knallharte Space-Ninjas, die dank ihrer speziellen Kampfanzüge, der Warframes, alles andere als wehrlos sind. Jahrhundertlang lagen die sogenannten Tenno im Kälteschlaf, doch als plötzlich die fiesen Grineer auftauchen, um ihnen die Warframes zu stibitzen und sie für ihre Zwecke zu nutzen, erheben sich die futuristischen Asia-Krieger erneut.

Fortan starten wir von Bord unseres Raumschiffs in instanziierte Missionen. Beispielsweise gilt es, die komplette Besatzung eines Grineer-Schlachtschiffes abzumurksen oder einen feindlichen Kommandanten gefangen zu nehmen. Darüber hinaus finden regelmäßig zeitlich begrenzte Events statt, bei denen besondere Schätze winken. Wenn wir uns für eine Mission entschieden haben, können wir alleine losziehen oder bis zu drei Mitspieler mitnehmen. Diese laden wir entweder über unsere Freundesliste ein oder lassen sie uns automatisch zuteilen. Danach geht's auch gleich zur Sache. Je nach Spielstil können wir uns leise durch die Gegend schleichen und Gegner lautlos meucheln oder wir ren-

nen wild ballend und schwertschwingend durch die Gegend. Beide Wege führen zum Ziel und machen Spaß. Warframe spielt sich extrem dynamisch und rasant. Wir sind ständig in Bewegung, hechten von Deckung zu Deckung, rennen an Wänden entlang, flankieren so unsere Gegner und stürzen uns mit gezücktem

Schwert mitten in ihre Formation, während unsere Widersacher noch blöd in die Botanik glotzen. Wer Abwechslung vom Koop-Modus sucht, kann übrigens auch in den unterhaltsamen PvP-Modi Duell (eins gegen eins), Conclave (Ranglisten-Duelle mit maximal vier Spielern) und Solar Rail Conflicts (Angriffs- und Verteidigungsschlacht zwischen zwei Teams) antreten.

Auf den Hund gekommen



Nennt mich Space-Ninja

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sich als biomechanischer Space-Ninja durch Horden von hässlichen Widersachern zu metzeln, während der eigene Puls ein ähnliches Tempo an den Tag legt wie die wuchtigen Taiko-Trommeln aus dem Soundtrack – super. Vor allem der Koop-Modus sorgt für stundenlangen Spielspaß, und dank des ausgeklügelten Upgrade-Systems kann ich meine Waffen und Warframes frei an meine Bedürfnisse anpassen. Und die Idee mit den Weltraum-Hunden ist ohnehin der absolute Knaller. Aber natürlich gibt es auch Kritikpunkte. Die Levels sind etwa inzwischen wesentlich abwechslungsreicher als beim Start des Spiels, aber trotzdem erkennen wir viele Ecken zu schnell wieder. Was auf Besserung hoffen lässt, ist der gute Support, den die Entwickler von Digital Extremes ihrem Spiel zukommen lassen.

Die Tenno haben von Haus aus drei Mordwerkzeuge dabei, ein Gewehr, eine Pistole sowie eine Nahkampf-Waffe fürs Grobe. Die Auswahl an Kriegsgerät ist beachtlich. Bereits die Gewehre erstrecken sich von normalen Bleispritzen über Schrotflinten und Scharfschützengewehre bis hin zu Lasern, Mikrowellen-Strahlern und sogar futuristischen Bögen. Bei den Nahkampf-Waffen ist die Auswahl noch exotischer: Es gibt Schwerter, Äxte, Sensen, Sichel, Kampfstäbe sowie ausfahrbare Klauen. Die Warframe-Kampfanzüge haben einzigartige Spezialfähigkeiten, die erst im Team richtig zur Geltung kommen. So kann beispielsweise der Oberon seine Verbündeten heilen und die Valkyr zum Nahkampf-Berserker werden. Richtig gute Warframes müssen wir aber erst mal freispielen. Um unsere Garderobe zu erweitern, brauchen wir spezielle Blaupausen, die wir von Boss-Gegnern erbeuten. Danach benötigen wir noch eine Reihe von Ressourcen, die wir regelmäßig

während unserer Missionen finden. Auch neue Waffen werden auf diese Art gebastelt. Bis wir aber alle Komponenten haben, vergeht einiges an Spielzeit. Wer nicht so viel Zeit investieren will, zückt die Kreditkarte und kauft Waffen und Warframes im Ingame-Shop. Für neue Anzüge zahlen wir aber geradezu astronomische Summen von bis zu 17 Euro – sind die Teile etwa von Armani? Nach jeder Mission bekommen wir Erfahrungspunkte für unsere Warframes und Waffen. Außerdem können wir in hochstufige Ausrüstung mächtige Modifikationen einbauen und das Ganze damit noch mehr verbessern. Beispielsweise gibt's für das Gewehr ein größeres Magazin oder unser Warframe erhält einen praktischen Bonus auf die Lebenspunkte.

Doch was machen Space-Ninjas eigentlich, wenn sie gerade nicht Legionen von Klonen und Mutanten in Stücke hauen? Natürlich Hunde züchten! In Warframe gibt's nämlich seit Update 14 knuffige hundartige Haustiere. Die Kubrows schlüpfen aus Eiern, die wir im Laufe einer speziellen Quest-Reihe finden und ausbrüten sollen. Zwei Tage später entsteht ein kleiner Space-Hund-Welpen. Wenn wir den Racker gut pflegen, bekommen wir einen mächtigen Kampfgefährten, den wir mit ins Gefecht nehmen dürfen. Doch wie bei einem echten Haustier müssen wir uns ständig um das Vieh kümmern, regelmäßig mit ihm interagieren. Vernachlässigte Kubrows degenerieren und sterben.

Die Grafik von Warframe wirkt wie aus einem Guss und entfaltet eine schaurig-schöne Atmosphäre. Besonders imposant sind die zahlreichen Außenareale, die wir seit einiger Zeit erkunden dürfen. Jeder Planet ist dabei einzigartig. Auf dem Marsmond Phobos weht blutroter Sand im Wind, während die alte Erde aus vom Dschungel überwucherten Ruinen besteht. Die Klangkulisse des Online-Shooters ist ebenfalls hervorragend. Während wir uns durch Gegnerhorden kämpfen, ertönen im Hintergrund japani-

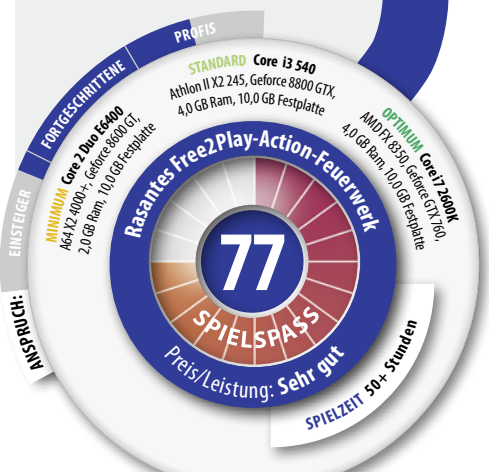
sche Taiko-Trommeln, deren Stakkatorhythmus das actionreiche Spielgefühl noch mal verstärkt. Unsere Schusswaffen haben alle ihren charakteristischen Klang, und wenn unser Kubrow-Kampfhund knurrt, läuft es uns kalt den Rücken hinunter. Für die Zukunft haben die Entwickler übrigens weitere Kubrow-Zuchtoptionen, neue Warframes, ein Jetpack sowie reine Weltraum-Level angekündigt. Warframe wird also ständig erweitert, und alle neuen Inhalte sind kostenlos. Jürgen Stöffel / JO

TERMIN	PREIS	USK
25.3.2013	kostenlos	ab 16 Jahren

Warframe

Publisher Digital Extremes
Entwickler Digital Extremes
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, acht weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHERE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	KAMPFSYSTEM	WAFFEN UND EXTRAS	HANDLUNG
<ul style="list-style-type: none"> spektakuläre Effekte abwechslungsreiche Areale häufiges Recycling von Levelbausteinen 	<ul style="list-style-type: none"> treibender Trommel-Soundtrack Hintergrundmusik passt sich der Situation an, ... dadurch aber oft abgehackt 	<ul style="list-style-type: none"> viele Missionen auch alleine spielbar Gegenstände starten auf Level 1 um einiges leichter 	<ul style="list-style-type: none"> düsteres Zukunftsszenario eigenes Raumschiff als Basis Handlung nur über Textnachrichten und Funksprüche 	<ul style="list-style-type: none"> intuitive Shooter-Steuerung sind schnell gemeistert Warframe-Fähigkeiten werden kaum erklärt 	<ul style="list-style-type: none"> mehrere Planeten und Monde verschiedene Missionstypen Ausrüstung nur durch langes Farmen 	<ul style="list-style-type: none"> variierende Settings Schlauchlevel teilweise chaotisch 	<ul style="list-style-type: none"> zackiges Shooter-Kampfsystem Schleichen möglich teilweise chaotisch 	<ul style="list-style-type: none"> abgedrehte Waffensysteme Möglichkeiten Waffen und Warframes 	<ul style="list-style-type: none"> interessantes Szenario Potenzial wichtige Handlungsschnipsel nur in Events



Unser Valkyr-Anzug, eine Mirage und unser treuer Kubrow-Kampfhund sagen Hallo.

Super Time Force Ultra

Dolphin Lundgren und Jean Rambois retten die Welt! Nein, das ist nicht der Titel eines C-Movies aus den 80er-Jahren, sondern eine kurzweilige Retro-Ballerei mit viel Humor und Grips. Von Patrick Mittler und Dmitry Halley



Die verlassenen U-Bahn-Schächte der 80er sind nur ein Szenario von vielen – wir reisen auch ins Mittelalter und zu den Dinosauriern.

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft Game Studios**

Entwickler: **Capybara Games**

Termin: **25.8.2014** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **14 Euro**

Fakten

- X fünf Stunden Spielzeit
- X 19 Charaktere
- X 50 Challenge-Maps
- X sechs Epochen

Was würde man wohl mit einer Zeitmaschine machen? Im Lotto gewinnen? Berühmten Persönlichkeiten die Hand schütteln? Die Weltherrschaft an sich reißen? Langweilig! Colonel Repeatski hat in Super Time Force Ultra ganz andere Pläne mit seinem zeitreisenden Raumschiff. Zum Beispiel die Dinosaurier vor dem Aussterben retten – denn was wäre cooler als eine Mensch-Dino-Gesellschaft? Oder den Heiligen Gral finden und im Internet verscherbeln, um mit der Kohle sein liebstes Mittelalter-Restaurant vor der Pleite zu retten. Für diese immens wichtigen Aufträge schickt Repeatski seine Super Time Force durch die Zeit. In klassischer Sidescroll-Shooter-Manier schießt die Truppe aus wandelnden Action-Klischees sechs Epochen in Stücke. Von links nach rechts ballern wir uns mit Typen wie Jean Rambois oder Shieldy Blockerson durch detailverliebte Pixel-Level mit treibender Chiptune-Musik.

Jedes Mitglied der Super Time Force hat dabei einen schwachen Standard-Angriff und eine spezielle Auflade-Attacke in petto. Besagter Franzosen-Rambo kann einen praktischen, flächendeckenden Spreadshot vom Stapel lassen, Kollege Blockerson reflektiert Projektilen, und Scharfschützin Aimy feuert wiederum durch Wände und erledigt die meisten Gegner mit einem Schuss. Im Lauf des Spiels rekrutieren wir aber noch deutlich skurrilere Gesellen, beispielsweise einen Skateboard fahrenden Dinosaurier, der Säure spuckt. Als PC-Spieler kann man sich sogar über einige Extra-Figuren freuen, die in der Konsolenfassung fehlen: Muskelpaket Saxton Heavy und Feuerteufel Pyro aus Team Fortress 2 sowie die Überlebenskünstlerin Zoey aus Left 4 Dead. Jede Figur kann zusätzlich die Zeit beliebig weit zurückdrehen, wahlweise bis an den Anfang des Levels, und sich ab diesem Punkt wieder mit einem Squad-Mitglied ins Getümmel stürzen. So können wir etwa unser eigenes Ableben ungeschehen machen. Der spannen-



Unser Team ist am Anfang noch überschaubar, später ermöglichen neue Helden mit eigenen Spezialfähigkeiten vielseitige Spielstile.

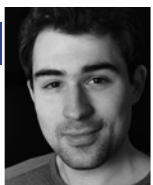
de Kniff ist allerdings ein anderer: Wenn wir uns an einen früheren Punkt im Level versetzen, um in die Haut einer neuen Figur zu schlüpfen, dann ist unser bisheriger Fortschritt nicht ungeschehen. Stattdessen läuft unser alter Versuch parallel zu unserem neuen ab. Wer sich also beispielsweise bei einem Durchgang auf geheime Gegenstände konzentriert und damit kostbare Zeit verliert, spult einfach zurück, sobald es knapp wird, und stürmt mit seiner neuen Figur durch Gegnerhorden. Währenddessen sammelt unser altes Ich brav die Geheimnisse ein. So tummeln sich bald Dutzende verschiedene »Zeitlinien« gleichzeitig im Level, knallen Feinde ab, sammeln Gegenstände und unterstützen sich. Ein grandioses Tohuwabohu – das aber erstaunlich intuitiv funktioniert und vom Fleck weg mordsmäßig viel Spaß macht.

In jeder Mission sitzt uns ein knappes Zeitlimit im Nacken, das das komplette Erkunden mit einer Figur unmöglich macht. Um zu siegen, müssen wir arbeitsteilig vorgehen, verschiedene Zeitstränge kombinieren und nach Möglichkeit kein Power-Up auslassen. Dass das mit mehr als sechs Helden im Rennen gelegentlich sehr unübersichtlich werden kann, stört zwar, wir können unsere Fehler aber zum Glück durch Rückspulen korrigieren. Die knapp 30 Versuche, die wir dabei haben, sind sehr großzügig, führen aber auch dazu, dass manchen Leveln der Anspruch abhanden kommt. Wer sich deshalb intensiver fordern will, stürzt sich abseits der Kampagne in die Herausforderungskarten: 50 Missionen, die ähnlich wie in Portal 2 aus Testkammern bestehen, in denen wir die Zeit clever einsetzen müssen.

Die zwei Kernelemente – der überdrehte Humor und das Spiel mit der Zeit – tragen Super Time Force Ultra erstklassig und motivieren ungemein. Der witzige Charme punktet mit Anspielungen auf moderne Pop- und Internetkultur und sorgt dafür, dass sich die abgedrehte Story an keiner Stelle zu ernst nimmt. Die Zeit-Trickserei hingegen macht aus dem Spiel weit mehr als ein launiges 2D-Retro-Geballer, denn das Beherrschen von einem Dutzend Zeitsträngen fordert neben irrem Geschick auch mindestens genauso viel Grips – jede abgeschlossene Mission fühlt sich wie ein Sieg von beidem an. **DH**

Herr der Zeit

Ich geb's zu: Da ich langsam genug von dieser Welle an Retro-Pixel-Spielen habe, war ich auf den ersten Blick alles andere als begeistert. Zum Glück habe ich dem Spiel trotzdem eine Chance gegeben, denn Super Time Force bietet deutlich mehr: Die Zeit-Trickserei ist ein frisches Konzept, das den Knobler in mir fordert – wenn mein altes Ich mein neues deckt, während ein dritter Held von hinten zuschlägt, dann fühle ich mich tatsächlich wie ein Herr der Zeit in einer irrwitzigen Welt.



Dmitry Halley

Super Time Force Ultra

Publisher Microsoft Game Studios

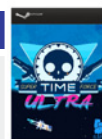
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch

Entwickler Capybara Games

Ausstattung - (Download)

PRO / KONTRA

- + abwechslungsreiche Level
- + clevere Zeitmanipulation
- + viele Figuren
- + schräger Humor ...
- ... der vereinzelt übers Ziel hinaus-schießt
- recht kurz



Irrwitzige Retro-Ballerei mit kongenialen Zeitreisen.



VERY COLOUR. MUCH KRAKEN. MANY GAME. WOW.

RAZER
KRAKEN PRO
NEON

Metro Redux

Zwei zum Preis von einem: Redux lockt mit fairem Tarif, dickem Umfang und einigen Überarbeitungen. Aber muss man deswegen noch mal in die Moskauer U-Bahn? Von Tobias Veltin und Petra Schmitz



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver**
 Entwickler: **4A Games** Termin: **8.8.2014**
 Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **40 Euro**

Fakten

- X 20 Stunden Spielzeit
- X alle DLCs enthalten
- X zwei neue Spielweisen
- X vier Enden
- X viele Mutanten

Sommerloch, keine Unterhaltung in Sicht, die Spieleflut kommt erst im Oktober. Was also tun? Klar, alte Spiele noch einmal veröffentlichen! Das dachte sich wohl Deep Silver und bringt mit Metro Redux die beiden Shooter Metro 2033 (2010 erschienen) und Metro: Last Light (von 2013) in überarbeiteten Versionen auf den Markt, die sowohl einzeln als

auch im hier getesteten Bundle erhältlich sind. Und das lohnt sich.

Denn Entwickler 4A Games hat das Gameplay von Metro 2033 in ein paar Punkten an das letztjährige Metro: Last Light angepasst. Artjom kann in Redux zum Beispiel drei große Waffen gleichzeitig tragen und die Bleipusten bei Händlern gegen besondere Munition (die Währung im Spiel) mit schicken und sinnvollen Aufsätzen wie Visieren oder Schalldämpfern aufwerten. Ebenfalls eine gute Neuerung: Gegner lassen sich jetzt wie in Last Light von hinten per Nahkampfangriff erledigen. Auch an der KI soll angeblich geschraubt worden sein, und tatsächlich haben wir den Eindruck, dass die Gegner nun noch besser Deckung suchen und hin und wieder mal über die Seite angreifen. Aussetzer gibt es allerdings trotzdem, an manchen Stellen wollen uns die Kerle einfach nicht entdecken, selbst wenn wir im Lampenschein direkt vor ihnen herumkriechen. Große Auswirkungen auf die Spielmechanik haben die Änderungen zwar nicht, sie sind aber dennoch lohnende Ergänzungen.

Die Verbesserungen bei der Grafik fallen dagegen recht deutlich auf. Metro 2033 Redux läuft nun auf der 4A Engine von Last Light, was sich vor allem an den dynamischeren und sehr atmosphärischen Lichteffekten bemerkbar macht. Auch die hochauflösten Texturen stechen sofort ins Auge. Besonders gut gefallen uns die neuen und detaillierteren Charaktermodelle. Allerdings hat 4A



Metro 2033 Redux kommt mit besseren Charaktermodellen.



Das überarbeitete Last Light ist wesentlich heller als das Original.

Lohnt sich!

Die Möglichkeit, beide Spiele in zwei verschiedenen Stilen durchzuspielen, finde ich klasse, ebenso wie die direkt integrierten DLCs. 40 Euro sind für die beiden Metros immer noch ein Schnäppchen, weswegen ich das Bundle jedem Nichtkenner der Spiele wärmstens empfehlen kann. Wer hingegen beide Spiele schon kennt, sollte sich den Neukauf gut überlegen – und sich im Zweifel nur das deutlich optimierte Metro 2033 Redux in der Downloadvariante zulegen.



Tobias Veltin

Preisvergleich

Metro 2033 kostet auf Steam momentan knapp 10 Euro. Die Redux-Version schlägt mit 20 Euro zu Buche. Metro: Last Light ist über Steam nur noch in der Complete Edition mit allen DLCs erhältlich. Sie kostet 20 Euro, genau wie die Redux-Version, die ebenfalls sämtliche DLCs beinhaltet. Wer bislang noch keines der Metro-Spiele besitzt, greift also am Besten zum Redux-Bundle für 40 Euro. Das gibt es zum gleichen Preis übrigens auch im normalen Handel.

Games diesbezüglich auch ein bisschen geschlampt. Wo in Metro 2033 beispielsweise noch ein junger Typ Artjom die ersten Knarren in die Hand drückte, ist es in Metro 2033 Redux ein alter Mann. Beide sprechen jedoch mit derselben jugendlichen Stimme.

Auch das knapp ein Jahr alte Metro: Last Light bekommt eine Redux-Überarbeitung. Spielerisch wurde nur an wenigen Stellschrauben gedreht, unter anderem dürfen wir nun direkt auf die Uhr an Artjoms Handgelenk schauen, um den Luftvorrat der Gasmaske zu checken – im Originalspiel war die Perspektive hierfür etwas unglücklich. Schon das Original war eine Augenweide, weswegen nur vorsichtig optimiert wurde. Wobei: Dass das Spiel insgesamt heller geworden ist, dürfte nicht jedem gefallen. Immerhin sind alle DLCs mit an Bord.

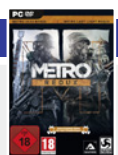
Unser persönliches Highlight im Redux-Paket aber: Zu Beginn der beiden Spiele können wir entscheiden, ob wir lieber im »Überlebender«- oder »Spartaner«-Stil antreten wollen. Ersterer drängt uns in die Defensive, lässt uns langsamer nachladen, in den Levels weniger Munition finden und die Gegner etwas stärker werden. Hier ist der Taktiker aus Metro 2033 gefragt, während sich der Spartaner-Stil actionorientierter wie das originale Last Light spielt. Munition und weitere Ressourcen sind hier auf den normalen Schwierigkeitsgraden kein Problem. Da beide Varianten für beide Spiele anwählbar sind, motiviert das tatsächlich zu einem weiteren Durchgang – gerade Last Light wird mit dem Überlebender-Stil zu einer echten Herausforderung. Wem das nicht reicht, der wählt als zusätzliche Erschwernis einen der beiden Ranger-Schwierigkeitsgrade. Die verknappen die Munition zusätzlich, während gleichzeitig die Schadenswerte der Feinde erhöht werden. Hiermit wird Artjoms U-Bahn-Trip dann endgültig zum Albtraum – im positiven Sinne. **PET**

Metro Redux (Bundle)

Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games**
 Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Ausstattung: **DVD-Box, 2 DVDs**

PRO / KONTRA

- + detaillierte Grafik
- + ausgefeiltere Charaktermodelle
- + dichte Atmosphäre
- + verbessertes Schleißen
- anstrengender russischer Akzent
- altbackene Animationen



Metro-rundum-glücklich-Paket.



Christian Schneider



Johannes Rohe

Early Access

Neue Urlaubsziele dank Early-Access: Entspannen Sie hinter schwedischen Gardinen oder lassen Sie sich von Frostbeulen verwöhnen.

Haben Sie genug vom alljährlichen Mallorca-Urlaub? Dann machen Sie doch einen Ausflug mit der Grünen Minna in einen Knast ihrer Wahl. Der Ausbruchsimulator *The Escapists* wurde auf der Gamescom noch als Indie-Highlight für die Xbox One präsentiert, doch während Konsolenbesitzer noch auf die Portierung warten müssen, erleben wir PC-Spieler das Knastleben in der hervorragenden Early-Access-Version schon jetzt. Eins zu null für uns. Mindestens ebenso interessant ist das

Survival-Spiel *The Long Dark*, dem Sebastian Stange schon in GameStar 08/14 Hit-Potenzial bescheinigt hat – mit einiger Berechtigung, immerhin ist Marianne Krawczyk, die Autorin von *L.A. Noire*, für die Story verantwortlich. Dumm nur, dass es in der Early-Access-Version überhaupt keine Geschichte gibt. So ganz ohne roten Faden wurde es Dimitry Halley in der kanadischen Wildnis also recht flott langweilig ... sofern er mal länger als acht Minuten überlebt hat [CHS](#) / [JO](#)

Update

Dead State	Mit der aktuellen Beta-Version kommen beim Rudentaktik-Spiel mehr neue Inhalte hinzu, als wir hier aufzählen könnten. Wichtigste Änderung: Die Zeitbegrenzung ist Geschichte.
Galactic Civilizations 3	Auch das Weltraumstrategiespiel hat den Alpha-Status endgültig hinter sich gelassen. Die erste Beta bringt massenhaft neue Features ins Spiel. Unter anderem Terraforming, Klasse!
Ultimate General: Gettysburg	Der virtuelle Bürgerkrieg kann jetzt auch echte Freundschaften spalten. In zwei Szenarios dürfen wir gegen menschliche Generäle antreten. Bisläng ist der Mehrspielermodus aber sehr rudimentär.
7 Days to Die	Wer in der Spielwelt schon jeden Stein mit Vor-, Nach- und Mädchennamen kennt, kann aufatmen: Das neue Update ermöglicht komplett zufallsgenerierte Welten mit ganz neuen Steinen.
Project Zomboid	Nach mehreren Hacker-Angriffen haben die Entwickler den Multiplayer-Modus auf Steam ausgelagert. Das führt zur Spaltung der Community in Steam-Nutzer und Spieler der DRM-freien Version.

The Long Dark

Postapokalypse mal anders: Statt gegen Zombies kämpfen wir in der kanadischen Wildnis gegen Hunger und Frost auf der Suche nach einem Dosenöffner. Von Dimitry Halley

Termin: **4. Quartal 2014**
 Sprache: **Englisch** Preis: **etwa 20 Euro**
 Status: **bisher nur Sandbox-Modus, Story fehlt**

Wer mal den Film *The Grey* gesehen hat, der weiß, dass selbst Hüne Liam Neeson seine Probleme damit hat, in der Wildnis zu überleben – Kälte, Schneestürme, wilde Tiere und nirgendwo was zu essen. Etwa so kann man sich auch *The Long Dark* vorstellen.

Bitte mehr Spiel

Aktuell ist *The Long Dark* kaum mehr als ein Gerüst, das Spielmechaniken präsentiert, die hoffentlich später mit einer Kampagne verwoben werden. Und von der hängt alles ab, denn der nackte Kampf ums Überleben motiviert nicht wirklich. Weder können wir am Ende gerettet werden, noch bietet die Landschaft viel Abwechslung, um jeden neuen Tag spannend zu machen. Mit dem Versprechen einer fesselnden Story-Kampagne hat *The Long Dark* immenses Potenzial, bisher ist es aber einfach noch zu wenig Spiel.



Dimitry Halley

Langfristig soll das Spiel eine Geschichte rund ums Überleben im postapokalyptischen Kanada erzählen. Was das mit unseren Streifzügen durch die Wildnis zu tun hat, erfahren wir aber erst Ende des Jahres. In unserer Alpha-Version, die wir kurz vor dem Early-Access-Start testen konnten, gibt es nämlich nur den Sandbox-Modus. In dem geht's ums reine Überleben. Wir durchstreifen in Ego-Perspektive die eisige Landschaft, durchsuchen alte Hütten und kämpfen gegen Widrigkeiten: Hunger, Kälte, selbst unseren Kalorienverbrauch halten wir im Blick. Dabei fehlt derzeit noch ein komplexes Crafting. Zwar kombinieren wir uns aus Utensilien beispielsweise ein Lagerfeuer, die Möglichkeiten sind jedoch begrenzt. Und dabei tötet uns fast alles. Wenn es nicht die Kälte ist, dann ein Wolf oder die Tatsache, dass wir eine Dose Bohnen mit den bloßen Fingern nicht aufbekommen. Apropos Wolf: Das Spiel setzt den Schwerpunkt auf das Erkunden, Kämpfe spielen dabei eine sehr untergeordnete Rolle. Ein paar gefundene Patronen lassen zwar vermuten, dass es im Spiel spärlichen Waffengebrauch geben wird, bisher haben wir aber bei keinem unserer Streifzüge ein Gewehr entdeckt. [DH](#)



Die Welt ist immer gleich, nur unser Start und die Gegenstände werden per Zufall bestimmt.

The Long Dark

PRO / KONTRA

- komplexe Überlebenssimulation
- beklemmende Atmosphäre
- bisher kaum was zu tun
- unmotivierender Sandbox-Modus
- teils unfair schwer



Bockschwerer Überlebenskampf ohne roten Faden.

The Escapists

Aufstehen, essen, arbeiten, essen, Sport treiben, schlafen und zwischendrin einen Ausbruch planen. Wer hätte gedacht, dass Knastalltag so spannend sein kann. Von Johannes Rohe

Termin: 2. Quartal 2015

Sprache: Englisch Preis: 9 Euro

Status: ein Knast ist fertig, weitere folgen

Acht Uhr: Eine Klingel zerreit die morgendliche Stille. Wie jeden Tag schle ich mich mhsam aus dem Bett und schleppe mich mit den brigen Hftlingen zum Morgenappell. Officer Buster hlt seine bliche Ansprache, wieder mal hat einer die Klos verstopft und dem Gefngnisdirektor Drohbriefe geschickt, und wieder mal schrft uns Buster ein, dass wir fr ihn und die anderen Wachleute nur nutzloser Abschaum sind. Ich versuche nicht aufzufallen, doch innerlich grinse ich, denn heute erlebe ich die tgliche Routine in der Justizvollzugsanstalt Fhurst Peak zum letzten Mal – hoffentlich. Neun Uhr: Frhstck. Tagelang habe ich den anderen Gefangenen kleine Gefallen getan. Fr Daniel habe ich etwa ein Buch aus der Zelle eines anderen Knackis gestohlen und dafr ein paar Dollar kassiert. Etwas spter mache ich ihm aus Schokolade, einer Tasse und einem Feuerzeug einen heien Kakao – auf die Idee bin ich noch selbst gekommen, aber wenn's mal komplizierter wird, brauche ich eine dieser Anleitungen. Fr den Drink hat mir Daniel seine Feile zum Freundschaftspreis verscherbelt. Woher er die hat? Keine Ahnung, aber immer wieder bieten mir die anderen ntzliche Sachen zum Kauf an.

Zehn Uhr: Arbeit. Die Uniform zu besorgen, war dagegen kein Problem, schlielich arbeite ich in der Wscherei. Lieber wre mir aber ein Job in einer der beiden Werksttten, da knnte ich Werkzeug klauen. Ich muss aufpassen, nicht mit verbotenen Kram durch Detektoren zu laufen. Und bevor die Wachen meine Zelle mal wieder auf den Kopf stellen, sollte ich das Zeug woanders verstecken. Wer Verbotenes bunkert, landet entweder in Einzelhaft oder, wenn



Um einem Mitgefangenen einen Gefallen zu tun, hauen wir Benjamin auf die Nase.

die Bullen Ernst machen, nach ein paar Knppelschlgen auf der Krankenstation. Dann wren meine Sachen und ein Teil meines Gelds futsch. 13 Uhr: Nach dem Mittagappell ist frei. Sonst habe ich diese Zeit gerne in der Bibliothek verbracht, um mir Intelligenz anzulesen, damit ich auch komplizierte Basteleien hinbekomme. Heute geht's aber direkt in meine Zelle. Ich klettere auf den Tisch und feile am Luftschachtgitter, was das Zeug hlt.

16 Uhr: Abendessen, anschlieend Fitness-training und Duschen. Wer nicht auftaucht, macht die Wachen misstrauisch, und was das heit, ist klar: Einzelhaft oder Krankenbett. Immerhin trainiere ich so meine Muskis (gut, wenn Thommy mal wieder auf rger aus ist) oder meine Schnelligkeit (gut, wenn die Bullen die Schlagstcke auspacken). Unter der Dusche erhole ich mich vom Training und ignoriere die Sprche der anderen Hftlinge. 19 Uhr: noch mal Freizeit. Nervs kaue ich meine Fingerngel in kleine Fetzen. Dann endlich kommt mein Moment. 22 Uhr: Abendappell und Einschluss. Als die

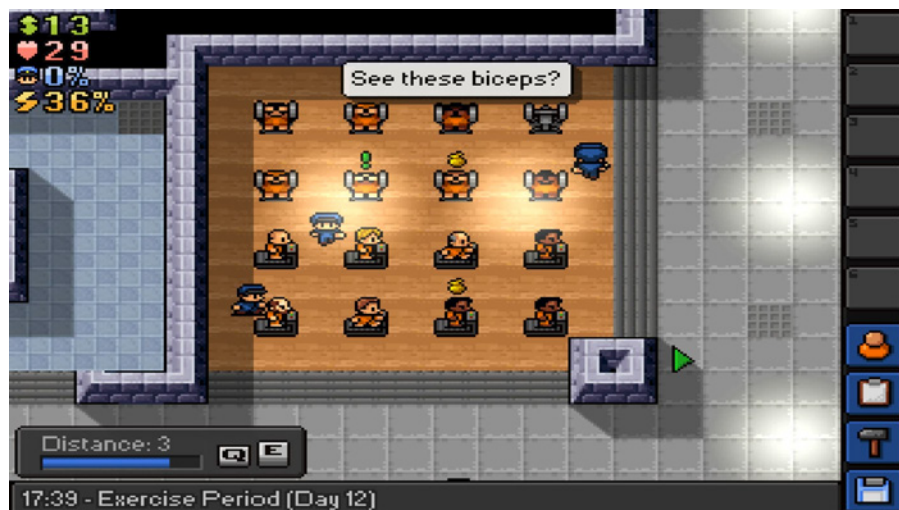
Lasst mich wieder rein

Nicht nur mein letzter Fluchtplan, auch The Escapists selbst ist (noch) nicht fehlerfrei. Es gibt Bugs, die Steuerung ist umstndlich und die Grafik sieht aus wie Pokmon auf dem Game Boy. Auerdem vermise ich die typischen Knastbanden, Dialoge oder bestechliche Wachen. Das tolle Szenario bietet so viele Mglichkeiten. Und trotzdem: Nachdem ich schlielich doch erfolgreich geflchtet bin, habe ich mich direkt wieder einbuchen lassen – so faszinierend ist das Leben als virtueller Hftling schon jetzt.



Johannes Rohe

Lichter ausgehen und die Schlieer nur noch vereinzelt patrouillieren, streife ich die Uniform ber, feile die letzten Streben des Lftungsgitters weg und schlpe in den Schacht. Ich kann die frische Brise der Freiheit fast schon riechen – oder sind das die verstopften Toiletten? Egal, jetzt muss ich nur noch den Weg nach drauen finden. Aber wo kommt dieses Gitter im Schacht her? Schnell, wo ist die Feile? Pltzlich heult der Alarm, die Wachen rcken an, Mist! 23 Uhr: im Bunker. Na ja, jetzt habe ich wenigstens genug Zeit, meinen nchsten Ausbruch etwas sorgfltiger zu planen. JO



Durch Training oder Lesen steigern wir die Charakterwerte Strke, Schnelligkeit und Intelligenz.

The Escapists

PRO / KONTRA

- ungewhnliche Spielidee
- viele Items
- einfaches Crafting
- glaubwrdiges Knastleben
- hakelige Steuerung
- erst ein Gefngnis
- Bugs und Balanceprobleme



Ein Knast, in den man gerne zurckkehrt.

Invisible, Inc.

Nach dem Survival-Abenteuer Don't Starve versucht sich Klei Entertainment an einem rundenbasierten Agentenspiel für anspruchsvolle Strategen und macht dabei eine gute Figur. Von Mirco Kämpfer

Termin: 4. Quartal 2014

Sprache: Englisch Preis: 16 Euro

Status: Grundmechanik fertig, weitere Extras folgen

Es ist hoffnungslos! Weil wir im vorherigen Zug etwas zu überheblich waren und prompt ins Sichtfeld einer Überwachungskamera gestürzt sind, haben uns die Wachen eingekesselt. Keine Chance, die Fluchtrouten sind dicht, die Gegner zu stark. Invisible, Inc. lässt uns unser unachtsames Vorgehen gnadenlos spüren, denn das knüppelharte Rundenstrategiespiel verzeiht als sogenanntes Roguelike keine Fehler – ein unüberlegter Schritt, eine vertane Chance und schon heißt es »Game-over«.

Also starten wir einen neuen Anlauf und infiltrieren aus der Vogelperspektive mit zwei Agenten diverse Hochsicherheitsgebäude. Prinzipiell brauchen wir nur den Fahrstuhl in den zufallsgenerierten Stockwerken zu suchen und wieder zu verduften. Weil wir aber umso mehr Geld und Punkte erhalten, je mehr wir die Levels erkunden, zwingt uns das Spiel gewissermaßen, möglichst lange durch die Räume zu schleichen, Informationen einzutreiben und Tresore zu knacken.

Das Ganze erinnert im Kern an XCOM: Enemy Unknown: Jede Handlung kostet Aktionspunkte, wir sehen die Sichtkegel von Wachen und Kameras, verstecken uns hinter Objekten und spähen um die Ecke, um unbemerkt die Karte aufzudecken. Feinde erledigen wir im Nahkampf oder mit einer für viel Geld gekauften Knarre. Heimliches Vorgehen ist dabei viel effektiver, allerdings auch anspruchsvoller, weil ausgeknockte Gegner nach einer Weile wieder aufwachen und sofort die Fährte aufnehmen.

Eine wichtige Rolle spielt das Hacken: An Terminals erhalten wir Power-Punkte, die wir brauchen, um eine Kamera zu überneh-



Wenn wir Türen öffnen, können wir nahestehende Wachen von ihrer Position weglocken.

men oder einen Geschützturm lahmzulegen. Das Spiel erlaubt verschiedene Vorgehensweisen, eine Erfolg garantierende Methode gibt es nicht. Jederzeit müssen wir abwägen, ob wir die Wachen mit Wafeneinsatz aus den Stiefeln pusten oder doch einen Umweg in Kauf nehmen.

Keine leichte Entscheidung, zumal sich nach jedem Zug die Alarmstufe erhöht. Töten wir Gegner oder hacken wir virenverseuchte Computer, steigt das Alarmlevel schneller. Ab einem gewissen Grad werden im Sicherheitssystem zusätzliche Kameras installiert, und wenn wir allzu lange herumtrödeln, stürmen Elitekämpfer das Gebäude. Das Problem: Jeder Schritt könnte unser letzter sein. Das Salz in der Agentensuppe ist nämlich die bereits angesprochene Permadeath-Komponente. Roguelike-typisch verbessern wir unsere Spürnasen gegen Geld mit Skills und Items. Sterben die Agenten, verlieren wir alle Extras, und wir müssen die Kampagne erneut angehen. Wir bleiben trotzdem motiviert, denn nach jedem Fehlversuch

Tour de Force

Invisible, Inc. macht schon in der Early-Access-Version einen runden Eindruck. Zwar sind die Einsätze bisher öde inszeniert, doch die clevere Spielmechanik lässt mich jedes Mal aufs Neue Fingernägel kauend um meine Agenten bangen. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades sind die Einsätze motivierend, weil ich ja auch dann neue Agenten und Extras freischalte, wenn ich den Einsatz mal wieder vermässelt habe. Ich bezweifle aber, dass es Invisible, Inc. über den Geheimtipp-Status hinaus schaffen wird.



Mirco Kämpfer

werden wir mit Erfahrungspunkten belohnt und schalten so neue Gadgets und Agenten mit individuellen Fähigkeiten frei.

Obwohl noch viele Inhalte fehlen, wittern wir schon schon jetzt einen Geheimtipp für hartgesottene Taktik-Fans. Die zufallsgenerierten Levels halten stetig neue Überraschungen bereit und die clevere Spielmechanik funktioniert sehr gut. Die Entwickler müssen aber noch an den bisher lieblos präsentierten Story-Missionen und an zusätzlichen Inhalten arbeiten. MK

Invisible, Inc.

PRO / KONTRA

- taktisch anspruchsvoll
- freischaltbare Extras und Agenten
- clevere Spielmechanik
- hübsche Cel-Shading-Grafik
- teils unfaire Zufallsituationen
- Hauptstory fehlt
- geringer Umfang



Fesselndes, aber knüppelhartes Agenten-Roguelike.



Shawn besitzt von Anfang an ein Gewehr – hilfreich, um gepanzerte Wachen auszuschalten.

Dex

Willkommen in einer Welt, in der wir Obdachlosen Medikamente schenken, Drogenhändler vermöbeln und uns von zwielichtigen Doktoren Implantate einsetzen lassen. Von Philipp Elsner

Termin: **4. Quartal 2014**

Sprache: **Englisch** Preis: **16 Euro**

Status: **die Spielmechanik ist drin, die Story fehlt**

Die Zukunft sieht düster aus in Dex: Das Sidescroller-Rollenspiel vom tschechisch-britischen Indie-Entwickler Dreadlocks zeichnet eine typische Cyberpunk-Welt mit dunklen Gassen, Neonlicht und Cyber-Implantaten und orientiert sich dabei ganz bewusst an den Vorlagen der 80er Jahre wie Blade Runner oder Neuromancer. Aus der Seitenansicht steuern wir die noch namenlose Protagonistin durch eine liebevoll gestaltete und frei begehbare 2D-Spielwelt, erkunden neue Stadtviertel, sprechen mit NPCs und erfüllen Aufträge. Bisher gibt es allerdings nur etwa ein Dutzend Nebenquests – die Hauptstory um eine außer Kontrolle geratene KI fehlt nämlich noch. Aber die Nebenaufgaben sind abwechslungsreich, bieten zum Teil unterschiedliche Lösungsoptionen und fügen sich schön in das Setting ein. So sollen wir zum Beispiel für einen Obdachlosen Psychopharmaka auftreiben, der sich uns im Gegenzug als ehemaliger Sicherheitstechniker offenbart. Dann schickt er die Heldin mit einer eigens entwickelten Virensoftware los, um mehrere Verkaufsautomaten in der Spielwelt zu infizieren. Die werfen dann genug Gewinn ab, um unserem Geschäftspartner ein Dach über dem Kopf zu verschaffen. Tatsächlich treffen wir den gleichen NPC in einer kleinen Bude später erneut, wo er uns wiedererkennt und als Dank besondere Micro-Chips und andere nützliche Items anbietet.

Allzu oft bleibt es nicht bei solch friedlichen Lösungen und wir müssen uns gegen Drogenhändler und andere Gegner zur Wehr setzen. Dabei kommt das Nahkampf-System von Dex zum Einsatz, bei dem wir den Kontrahenten in bester Beat'em-Up-Manier mit einer Mischung aus Schlägen, Tritten, Blocks



Die Welt von Dex versprüht den düsteren Charme von Deus Ex, Shadowrun oder Syndicate.

und Ausweichrollen einschenken. Wer sich anschleicht und seine Augmented-Reality-Implantate taktisch klug einsetzt, um zum Beispiel feindliche Sichtkegel anzuzeigen, kann die Gegner auch überrumpeln und sofort per Takedown lautlos ausschalten. Auch Schusswaffen gibt es, die in der aktuellen Fassung jedoch mehr schlecht als recht funktionieren – Dreadlocks hat aber angekündigt, hier erheblich nachzubessern.

Für erfüllte Aufträge erhalten wir meist Credits und Erfahrung, mit der wir die Heldin spezialisieren können, indem wir verdiente Punkte in Fähigkeiten wie Schusswaffen, Schlösser knacken oder Hacking investieren – Letzteres wird allerdings erst in späteren Versionen von Dex integriert. Ähnlich wie in Shadowrun Returns eröffnet die Hacking-Mechanik dann eine digitale Parallelwelt und lässt uns dort Elektronik aller Art manipulieren. Bereits integriert sind diverse Händler, bei denen wir uns gegen Bares mit Munition, Essen, Medizin und anderen Items ausrüsten. Auch hier ist das Angebot jedoch noch sehr überschaubar. In einer Cy-

Der erste Schritt

Ja, bei Dex hapert es noch an allen Ecken und Enden. Wesentliche Bestandteile wie die Hauptstory und der Cyberspace-Aspekt fehlen sogar noch ganz. Trotz zahlreicher Bugs und fehlender Features steht hier aber das Grundgerüst für ein tolles Action-Rollenspiel. Die handgezeichnete Umgebung, der passende Soundtrack und liebevolle Animationen wirken bereits äußerst stimmig. Dex hat das Zeug zum 2D-Deus Ex – bleibt zu hoffen, dass die Entwickler ihre guten Ansätze auch konsequent weiterverfolgen.



Philipp Elsner

ber-Klinik mit fragwürdigen Hygienebedingungen bessern wir uns zudem mit Implantaten auf, wodurch wir zum Beispiel höher springen können oder immun gegen elektrische Schläge werden. Das eröffnet oft neue Erkundungsmöglichkeiten oder stärkt uns im Kampf. Obwohl das Kickstarter-Projekt von seiner Fertigstellung noch ein ganzes Stück entfernt ist – die Vertonung der Dialoge fehlt beispielsweise komplett –, überzeugt vor allem die Atmosphäre der spielbaren Alpha-Version. Was nicht zuletzt an den detailreich gestalteten Schauplätzen und der tollen Musik liegt. **PE**



Sehr praktisch: An jeder Straßenecke verkaufen Händler futuristische Knarren.

Dex

PRO / KONTRA

- hübsche 2D-Grafik
- stimmige Atmosphäre
- Spielwelt lädt zum Erkunden ein
- toller Soundtrack
- noch viele Bugs
- Hauptstory fehlt
- viele Waffen und Kampfsystem noch unausgereift
- Sichtlinien der Gegner unlogisch
- bisher noch keine Vertonung



Könnte ein Deus Ex in 2D werden.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Windows.



DEVASTATOR BY COOLER MASTER **Devastator, Gaming Tastatur/Maus Set**

beim Kauf mit einem PC nur 19.99€

24.⁹⁹ ³⁾ €

oder im PC-Konfigurator für nur 19,99€ auswählbar

- Maus: Super-Grip Oberfläche mit gummierten Seitenmulden
- Maus: 800 - 1600 - 2000 DPI Modi
- Membran-Tastatur: hervorragende Haltbarkeit und optimaler Anschlag
- Tastatur: blaue Hintergrundbeleuchtung Multimedia-Tasten, deutsches Layout

Art-Nr. 15854

CREATIVE **Tactic3D Alpha 3.5mm Headset**

atemberaubender 3D-Klang für Spiele, mit SBX Pro Studio-Technologie

360°-Surround-Sound über Kopfhörer

abnehmbares Mikrofon

integrierter Lautstärkeregler

34.⁹⁹ ³⁾ €

Art-Nr. 11384

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. Oktober 2014 und nur solange Vorrat reicht. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

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



AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

12 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

809.- €
oder Finanzkauf* ab 17,34 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
729.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 23022



Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition Tower

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!

AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

4 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 740

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

499.- €
oder Finanzkauf* ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
419.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Cooler Master K280 Tower

Art-Nr. 23023



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.

609.- €
oder Finanzkauf* ab 17,35 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
529.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower

Art-Nr. 23024



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.

639.- €
oder Finanzkauf* ab 16,32 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
559.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Sharkoon BD28 Tower, inkl. Radeon Ruby Reward: 4 Spiele gratis

Art-Nr. 23025



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

8 GB DDR3 Speicher

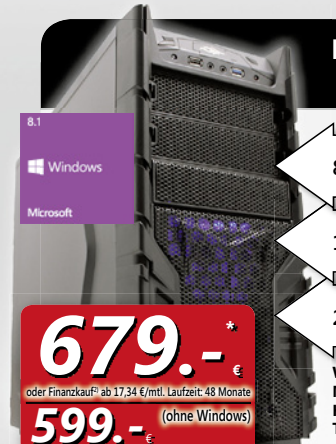
1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

679.- €
oder Finanzkauf* ab 17,34 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
599.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Thermaltake Versa H23 Tower

Art-Nr. 23026



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

one empfiehlt Windows.

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

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

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

1679.- €
oder Finanzkauf* ab 31,43 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1599.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 23027

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
Gigabyte Z97P-D3, USB 3.0, Gigabit
LAN, 7.1 HD Audio, 630W // Thermaltake
Overseer RX-I Tower



„Noch nie war Individualität einfacher.
Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC.“

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



**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.

879.- €
oder Finanzkauf* ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

799.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, 650W // Raidmax Blackstorm
Tower, inkl. Radeon Ruby Reward: 4 Spiele
gratis

Art-Nr. 23028



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

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1079.- €
oder Finanzkauf* ab 20,20 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

999.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
Gigabyte Z97P-D3, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, 550W // Bitfenix Shinobi
Tower

Art-Nr. 23029



**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.

1179.- €
oder Finanzkauf* ab 22,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1099.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, 650W // Delux SH-891 Tower

Art-Nr. 23030



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

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1329.- €
oder Finanzkauf* ab 24,88 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1249.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, 630W // Raidmax Blackstorm
Tower

Art-Nr. 23031

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. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches 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 empfiehlt Windows.



beleuchtete Tastatur

43,94cm/
17,3" **ONE Gaming Notebook
K73-4N SE**

Intel® i7-4710MQ Prozessor

8192 MB DDR3L Speicher
1000 GB SATA + 120 GB Crucial M500 SSD

AMD Radeon™ R9 M290X

1279.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 23,94 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1199.- € (ohne Windows)

Full HD
1080

Art-Nr. 23036

Windows 8.1 vorinstalliert, Blu-ray ROM / DVD-RW,
Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0,
Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

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

Non-Glare

39,62cm/
15,6" **ONE Gaming Notebook
K56-4F SE**

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Intel® i7-4710MQ Prozessor
- > 39,62 cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 8192 MB DDR3 Speicher
- > 1000 GB Hybrid Festplatte + 8 GB SSD Cache
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 850M
- > Blu-ray Combo / DVD Brenner Laufwerk
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

959.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 17,95 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
879.- € (ohne Windows)

Full HD
1080

Art-Nr. 23034

Non-Glare

39,62cm/
15,6" **ONE Gaming Notebook
K56-4N SE**

- > Windows 8.1 vorinstalliert
- > Intel® i7-4710MQ Prozessor
- > 39,62 cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 8192 MB DDR3L Speicher
- > 1000 GB SSHD Hybrid Festplatte
- > 4096 MB AMD Radeon™ R9 M290X
- > Blu-ray ROM / DVD-Brenner Laufwerk
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

1179.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 22,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1099.- € (ohne Windows)

Full HD
1080

Art-Nr. 23035



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

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

6 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN BLACK

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1979.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 37,05 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1899.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner,
MSI Z97 PC MATE, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD
Audio, 700W / Thermaltake Overseer RX-1 Tower

Art-Nr. 23032



Intel® Core™ i7-5930K Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

16 GB DDR4 Speicher

12 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN Z

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

2879.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 53,90 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
2799.- € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, Blu-ray ROM /
DVD±Brenner, MSI X99S SLI PLUS, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 730W / CoolerMaster
Storm Trooper Tower

Art-Nr. 23045

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 31. Oktober 2014 und nur solange Vorrat reicht! Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Windows® und the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

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

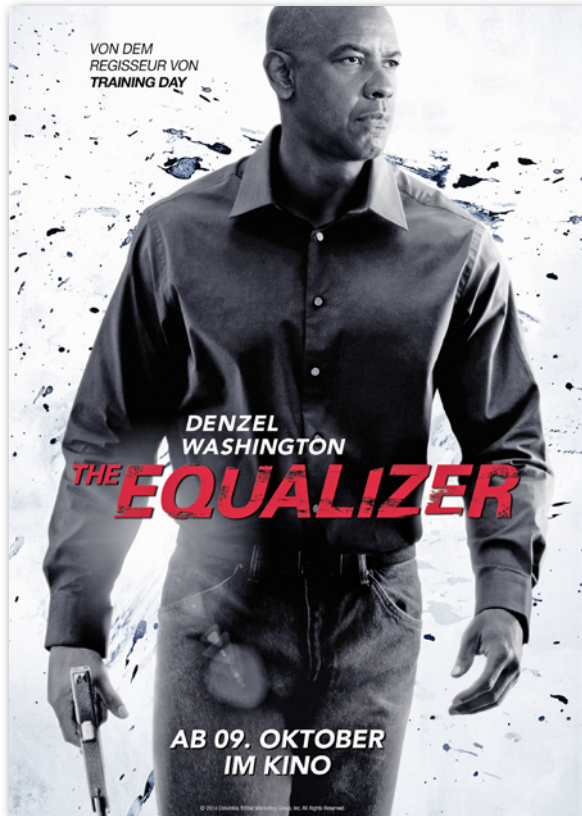
JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar



Mitmachen & gewinnen



The Equalizer In **The Equalizer** (www.theequalizer.de) spielt Denzel Washington McCall, einen ehemals verdeckt operierenden Agenten eines Spezialkommandos, der seinen Tod vorgetäuscht hat, um in Boston in Ruhe leben zu können. Als er eines Tages aus seinem selbstgewählten Ruhestand zurückkehrt, um ein junges Mädchen namens Teri (Chloë Grace Moretz) zu retten, steht er plötzlich ultragewalttätigen russischen Gangstern gegenüber. Während er sich an denen rächt, die sich brutal an Hilflosen vergreifen, erwacht McCalls Gerechtigkeitsinn zu neuem Leben. Wenn jemand ein Problem hat, sich die ganze Welt gegen ihn verschworen hat, und er sich an niemanden sonst wenden kann, wird McCall ihm helfen. Er ist der Equalizer. Unter der Regie von Antoine Fuqua, der mit Hauptdarsteller und Oscar-Preisträger Denzel Washington bereits bei Training Day höchst erfolgreich zusammengearbeitet hat, spielen in weiteren Rollen Chloë Grace Moretz (Carrie), Oscar-Preisträgerin Melissa Leo (The Fighter) und Marton Csokas (Der Herr der Ringe) in diesem rasanten Actionfilm.



Zum Kinostart von **The Equalizer** am 9. Oktober 2014 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Sony Pictures einen neuen **KDL-50W805B**, den neuen 3D-Fernseher von Sony. Die neue **BRAVIA-Full-HD-Oberklasse** im Slim Design bietet Bildqualität auf höchstem Niveau. Bestes Bild dank X-Reality PRO Bildprozessor, mitreißende 3D-Unterhaltung und eine neue intuitive Benutzeroberfläche, um alle Inhalte bequem und blitzschnell zu finden!

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Ihrem Namen, Ihrer Adresse, Ihrem Alter (!), und der Nummer der Ausgabe.

Der Einsendeschluss ist der 16. Oktober 2014.

Gewinner 08/2014

M. Alt, Ottobereun • N. Boidol, Ronnenberg • M. Braun, Lug • B. Donat, Berlin • C. Dörner, Geseke • S. Full, Stuttgart • P. Gerhardt, Duderstadt • I. Hallemeier, Bremerhaven • S. Hinz, Buttstädt • B. Horn, Bad Bramstedt • S. Hubertus, Gaggenau • T. Hufnagl, Karlskron • S. Kappel, Hünfelden • A. Kolb, Enzklösterle • J. Kuban, Leinefelde • A. Lohmann, Recklinghausen • K. Motschal, Burgwedel • D. Reiner, Salzgitter • D. Schulze, Braunschweig • S. Smodisch, Duisburg • F. Spiegel, Bursinn • B. Thorsten, Berlin • T. Tippelt, Magdeburg • D. Trapper, Kronach • A. Wernhardt, Paderborn

Gewinner der Abo-Verlosung 10/2014

E. Heil, Frankfurt • T. Meixner, Filderstadt • C. Ottow, Königslutter • J. Schultze, Magdeburg • C. Speiler, Wildau

ABGEZOCKT

Betrug in Online-Welten

© Creativa - Fotolia.com

Kein Markt ohne Missbrauch: Mit abenteuerlichen Maschen knöpfen betrügerische Spieler anderen ihre virtuellen Schätze ab. Ist das ein Problem? Von Jan Bojaryn

Wer sich auf die Suche nach Betrug und Diebstahl in Onlinespielen macht, der wird schnell fündig. In fast jedem Wiki werden bekannte Fallen aufgelistet. In

fast jedem Forum heulen sich geprellte Spieler aus. Oft ließe sich der Schaden in echtem Geld beziffern. Hier und da müssten die Entwickler dieser Spiele wohl etwas dagegen tun. Und manchmal könnte das Handeln tatsächlich illegal sein. Aber die Beurteilung dieser Probleme ist überraschend schwierig. Außerhalb der jeweiligen Community redet kaum jemand darüber, schuld daran ist vor allem die Sprache. Um jedes erfolgreiche Onlinespiel wuchert ein Jargon, ein Slang. Für Außenstehende bleibt er unverständlich, wer mitreden will, muss nicht

nur die Mechaniken des Spiels erlernen, sondern auch seine Sprache. Das ist Teil der Szenekultur, dient sowohl der Übermittlung von spielbezogenen Informationen als auch der Identitätsbildung innerhalb einer Community. Diesen sprachlichen Nebel zu lichten, einem breiten Publikum zu erklären, was dort eigentlich passiert, ist kein dankbarer Job. Deshalb beschränken sich Berichte über Onlinespiele gerne auf augenfällige Extreme, die nicht näher erläutert werden müssen, weil sie einen offensichtlichen Nachrichtenwert entfalten.

Vor allem ein Spiel produziert seit Jahren immer wieder haarsträubende Schlagzeilen: Eve Online gilt als der Wilde Westen unter den MMOs. Hier gibt es aufregende Fälle von Spionage und Verrat. Die Gilde Guiding Hand Social Club etwa hat sich ganz offiziell auf

die Infiltration und Zerstörung anderer Spielervereinigungen spezialisiert. Der größte Coup, die Auslöschung der Ubiqua Seraph Corporation, nahm zehn Monate der Unterwanderung in Anspruch, bis eines Tages der CEO des Unternehmens während eines öffentlichen Auftritts von vermeintlichen Bodyguards erledigt wurde. Immerhin acht Monate lang existierte Phasers Inc. Das Unternehmen war all die Zeit tatsächlich so etwas wie eine Bank, die Spielern zuverlässig satte Zinsen auf ihr angelegtes Geld gab. Als auch wohlhabende Veteranen ihr vertrauten, reichte es den beiden Inhabern. Sie machten sich mit dem Bankvermögen im damaligen realen Gegenwert von etwa 51.000 Dollar vom Acker. Die Spielwährung ISK lässt sich so leicht in reale Währung umrechnen, weil der Entwickler CCP über das sogenannte PLEX-System (Pilot License Ex-

HELP & SUPPORT
Home > Support > Knowledge Base

Knowledge Base
Policies
Support Tickets
Bug Reports
Flight Notification
API Key Management
Download EVE

SCAMS AND EXPLOITS

What are scams and/or exploits?

As can happen in the real world, someone in EVE may try to cheat you out of your hard-earned possessions. This may be attempted through either a scam or an exploit, and the distinction between the two is important. Hopefully this guide will help you determine whether or not you have been the victim of a legal in-game cheat, or an illegal exploit. If you aren't sure, please contact a GM or the support team and they will make the decision. In the end, though, it will always be your responsibility to prevent yourself from being taken advantage of, and the tools you employ to that end are a level head, practically an **a healthy distrust of strangers.**

Scams

A scam is what happens when someone takes advantage of your misplaced trust, temporary confusion or ignorance of game rules, and robs you via legal in-game means. When this occurs, there is nothing the Support Team can do for you. Although low and despicable, scams do not violate any game mechanics and can not be compensated for by the GMs, nor can the scammers generally be punished for their actions.

Exploits

An exploit is when someone bypasses normal game mechanics, such as by utilizing a bug in the game, allowing

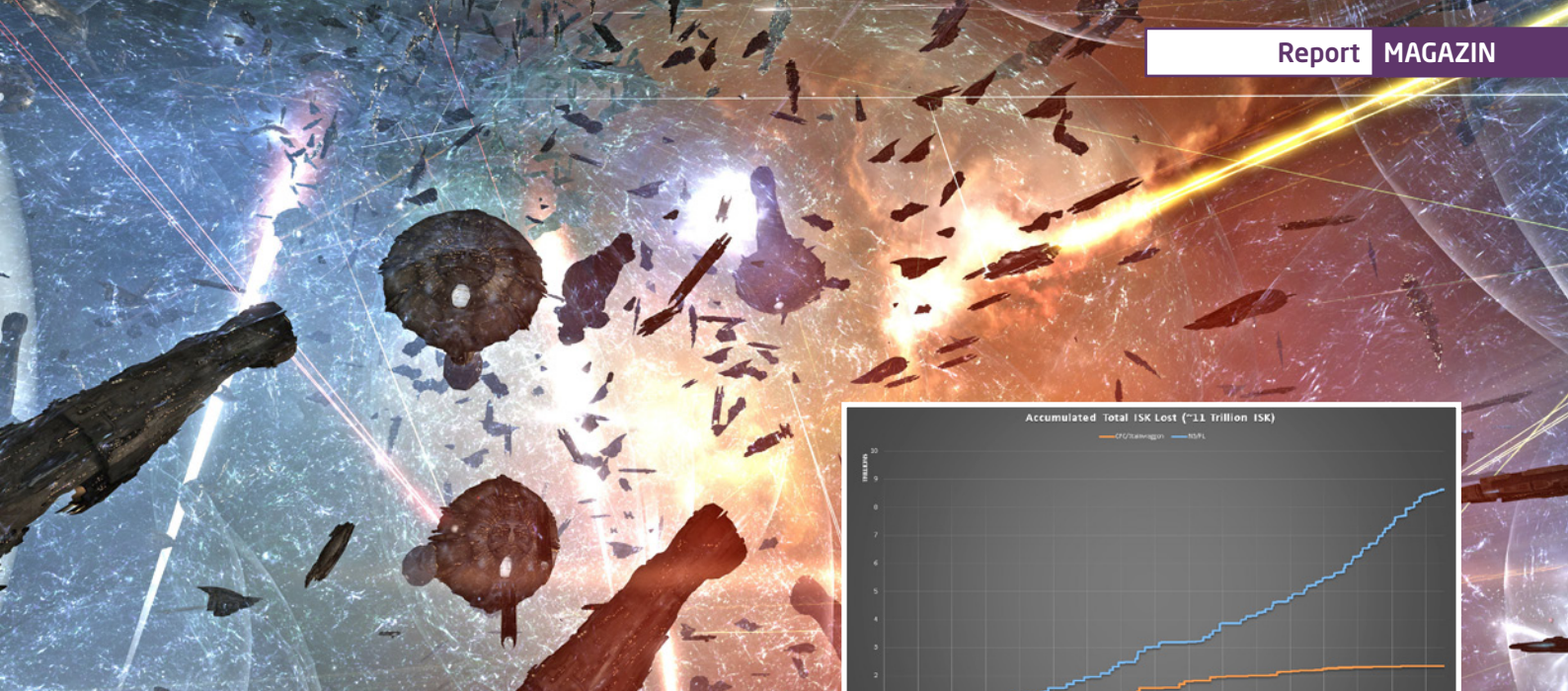
In FAQs warnen die Eve-Entwickler explizit vor Betrugsversuchen und raten zu einem »gesunden Misstrauen gegenüber Fremden«.

Who are we?

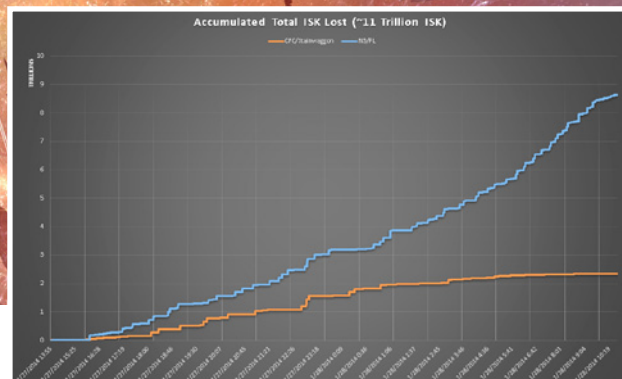
We introduced ourselves as failed PVP players, quitting EVE a couple of years ago. We said we got back in the game to do what we are actually good at; trading. This is only partly correct. We've been in this game since the end of 2004 and really love to play PVP. We are able to do some trading, but that's it.

At the outset Phaser Inc. was setup to make ISK. We have never traded any goods to make ISK. We've used our trading knowledge to answer questions from potential investors with regard to trading, which also worked to our advantage in building confidence.

Eve Online ist bekannt für spektakuläre Betrugsfälle, die Betreiber der Bank Phaser Inc. brannten mit über einer Billion ISK durch.



Bei der Schlacht von B-R5RB (oben) wurden in Eve Online Schiffe im Gegenwert von 300.000 US-Dollar zerstört. Ein Diagramm (rechts) bezieht die Verluste in der Spielwährung ISK, die sich in Echtgeld umrechnen lässt.



tension) Spielzeit gegen Echtgeld verkauft. Zugleich können die PLEX-Items im Spiel für ISK gehandelt werden kann. Daraus lässt sich ein Umrechnungskurs kalkulieren, zu unserem Redaktionsschluss entspricht ein Dollar ungefähr 40 Millionen ISK.

Und regelmäßig vernichten Großereignisse in Eve eben sehr viel Geld. Etwa das »Blutbad von B-R5RB«, jene legendäre Schlacht Anfang des Jahres. Sie geisterte durch die Presse, weil man sich über die großen Zahlen amüsieren konnte. 21 Stunden lang bekämpften sich insgesamt rund 7.500 Spieler, zerstörten dabei allein 75 Titanen. Diese Schiffe der Königsklasse sehen nicht nur riesig aus, sondern gehen auch ins Geld. Die Eve-Währung ISK unterliegt zwar Kurschwankungen, aber ein Titan kostet umgerechnet immer noch mindestens 3.500 Dollar. Zählt man auch die kleineren Wracks von B-R5RB zusammen, wurde ein Gegenwert von mindestens 300.000 US-Dollar vernichtet. Das ist keine Schätzung, die man sich aus Logs und Screenshots zusammenreimen müsste. Das hat der Publisher CCP selbst bekannt gegeben, illustriert mit geradezu obszöner Detailverliebtheit. Viele Spieler haben in dieser Schlacht also Schaden erlitten, massiven Schaden. Schlimm aber ist daran nichts. Alle wussten, worauf sie sich einlassen. Das ist der Reiz des Spiels – in Eve darf jeder machen, was er will.

Genau das tun viele auch – aber nicht alle suchen den offenen Krieg mit ihren Zeitgenossen. Einer der Heimlicheren ist Moritz Jäger, der in der Vergangenheit nicht nur als Autor für GameStar gearbeitet hat. Er unterhielt auch eine Schattenexistenz in Eve Online. Sein Vergehen: Ninja Looting. Ninja was? Ganz einfach, erklärt uns Jäger per Mail: »Man scannt das aktuelle Sonnensystem nach Leuten, die Missionen gegen NPCs fliegen, springt in deren Mission und fängt an, die Wracks der erlegten NPCs auszuräumen.« Man schnappt also den sogenannten

»Mission Runners« die Beute vor der Nase weg. Und die müssen damit rechnen. Erstens, weil man in Eve Online mit allem rechnen muss, zweitens weil es keine Instanzen gibt, also abgetrennte Missionsbereiche, in denen man seine Ruhe hat. »Die Missionen sind im gleichen Sonnensystem wie alle anderen Spieler, nur eben weit abseits von Stationen oder Asteroiden. Mit ein paar Sonden und den passenden Fähigkeiten lassen sich Mission Runner aufspüren und gezielt ansteuern«, erklärt Jäger.

SPASS, DEN MISTKERL ZU SPIELEN

Beuteklau ist nichts Neues, das Phänomen existiert seit den Pioniertagen der Online-Spiele. In Ultima Online etwa tüftelten findige »Player Killer« einen Weg aus, um arglose Mitspieler beim Betreten einer Bank in die Wildnis zu teleportieren und sie dort um ihre Beute zu erleichtern. Als Folge wurden Bankgeschäfte grundsätzlich auf dem Dach eines Geldinstituts erledigt, Türen galten als zu gefährlich. Die Community von Everquest wiederum behandelte Ninja Looter

so unhöflich, wie es die Regeln gerade zuließen. Wer die Beute anderer Spieler mitgehen ließ, fand anschließend keine Gruppe mehr, wurde aus seiner Gilde verstoßen und in Szeneforen an den virtuellen Pranger gestellt. Inzwischen haben die meisten Online-Rollenspiele dem Ninja Looting einen mechanischen Riegel vorgeschoben.

Aber wir sind ja bei Eve Online, natürlich wird es komplizierter. Sobald die Ninja Looter zu Werke gehen, dürfen die Mission Runner ungehindert auf sie feuern, ohne den Zorn der Weltraumpolizei Concord zu erregen. Trotzdem müssen die Geschädigten zweimal überlegen, ob sie das wagen: »Tatsächlich spekulieren die meisten Ninja Looter darauf, dass sie angegriffen werden, und halten entsprechend ausgerüstete PvP-Schiffe in der Hinterhand. Schießt ein Spieler zuerst auf den Ninja Looter, weil der dessen Wracks geplündert hat, darf der nach den Regeln von Eve auch das Feuer erwidern.« Und genau das lohnt sich. Denn mit Ninja Looting kann man andere Spieler zwar hervorragend ärgern, aber die Beute ist unter dem Strich eher mager. Feuere die Mission Runner zurück, steigt der Einsatz – denn jetzt wird auch ihr Schiff zur möglichen Beute.



Ninja Looter sind in Eve Online ungefähr so beliebt wie Menschen, die kleinen Kindern Lollis klauen.



Die Hute aus Team Fortress 2 sind ein beliebtes Ziel für Betrüger, die sie ahnungslosen Spielern abluchsen und auf Ebay oder Reddit weiterverkaufen.

te: »Man flüchtet scheinbar. Tatsächlich wechselt man aber auf ein PvP-Schiff und fliegt zurück – wenn man schnell genug ist, erlaubt die Spielmechanik noch einen Angriff auf den Mission Runner. Deren Schiffe sind meist nicht auf den Kampf gegen Spieler eingerichtet, und der Pirat hat leichtes Spiel.« Aus dem Ninja ist ein Freibeuter geworden. So schnell geht das. Ab hier gibt es verschiedene lukrative Möglichkeiten. Vielleicht kapituliert der Mission Runner und zahlt ein Lösegeld. Vielleicht gibt er sein Schiff auf, und Pirat Jäger kann es übernehmen. Oder er kämpft bis zum bitteren Ende – und das zerstörte Schiff hinterlässt wertvolle Beute.

Anderswo wäre so ein Verhalten der Freifahrtschein zu sozialer Ächtung und einem möglichen Bann. Nicht in Eve: »Ninja Looting ist kein Bruch der Spielregeln, lediglich eine sehr weite Dehnung der eigentlichen Vorgaben«, erklärt Jäger. »Das geht so weit, dass die Praxis eine eigene Seite im offiziellen Wiki besitzt.« Sogar Tipps für angehende Ninja Looter werden dort zum Besten gegeben. Sind Onlinewelten nicht dazu da, eine andere Rolle zu spielen? Vielleicht auch einen Mistkerl? So jedenfalls sieht das Moritz Jäger. »Ganz ehrlich, ein schäumender Spieler, der seiner Frustration im Sonnensystem-Chat Luft macht, das ist großartig.« Ihm macht der gelegentliche Ausbruch aus sozialen Normen Spaß. Für freundlichere Tage hat er übrigens auch nette Eve-Charaktere. Pirat Jäger ist gemein zu anderen Spielern – aber in einem Rahmen, der vorher abgesteckt war. Wer in den Boxring steigt, der kann sich nachher über das blaue Auge nicht beschweren. Aber mit Blessuren und leeren Brieftaschen kehren nicht nur Weltraumtouristen heim. Gestohlen und betrogen wird auch in Spielen, in denen man das eigentlich nicht darf. Und nicht jeder Dieb und Be-

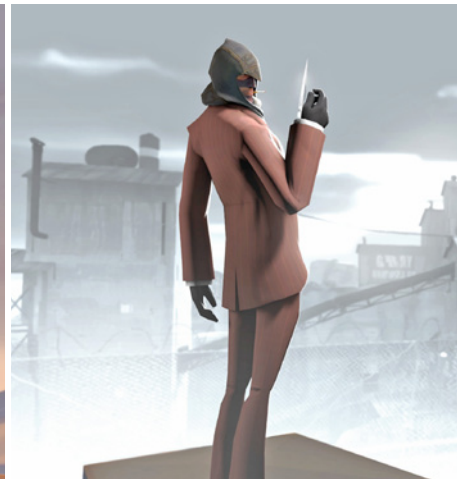
träger sieht überhaupt ein, dass er einer sein könnte. Manche nennen sich lieber »Hai«.

Hinter einer verschwörerischen Spielergemeinde und einem undurchdringlichen Jargon (den Begriff »Ninja Looting« versteht eben nicht jeder) versteckt sich nicht nur Eve. Auch in Team Fortress 2 köcheln seit Jahren Kuriositäten, lange haben sie uns kaltgelassen. Wer nicht aktiv mitspielt, kann mit den

NOCH NIE MITGEFUEHL EMPFUNDEN

meisten Meldungen ohnehin nichts anfangen. Eine Firma designt virtuelle Hüte und verkauft sie in Team Fortress 2 an Spieler? Viel Erfolg, Firma. Für Geld verkaufte Schlüssel öffnen Pakete, in denen sich attraktive Belohnungen verstecken? Klingt nach Glücksspiel; aber unseretwegen. Spieler, die einen besonders seltenen Hut ziehen, werden von Haien attackiert? Äh. Moment. Wenn seltsame Hüte gegen virtuelle Schlüssel getauscht werden, fällt es schwer, sich auf die Sache zu konzentrieren. Denn die Sache sind nicht Hüte oder Schlüssel. Die Sache ist Geld.

Valve redet gern über Geld. Auf den ersten Steam Dev Days haben die Team Fortress 2-Entwickler den Huthandel als leuchtendes Beispiel einer gelungenen Free2Play-Strategie gefeiert – einer Strategie ohne Opfer. Geld verdienen mit Gratisspielen läuft häufig auf Nötigung hinaus. Spieler müssen plötzlich sehr lange warten, bis es weitergeht, oder schlecht bewaffnet gegen starke Gegner antreten. Gegen Geld werden Zeitsprünge und bessere Waffen verkauft. Solche Formen der Monetarisierung haben dem Free2Play-Geschäft seinen schlechten Ruf eingebracht. Der Handel mit Hüten (und anderen, allerdings weniger witzigen Gegenständen) in Team Fortress 2 basiert hingegen auf einem kreativeren Modell: Lustige, aber nutzlose Hüte werden in begrenzter Stückzahl eingeführt. Sie werden nicht direkt ausgehändigt. Viele verstecken sich in Kisten, die man erspielt. Verkauft werden Schlüssel, um die Kisten zu öffnen. In den Kisten befinden sich per Zufall mehr



oder weniger wertvolle Gegenstände. Die Gegenstände, aber auch verschlossene Kisten und die Schlüssel, um Kisten überhaupt zu öffnen, können Spieler miteinander tauschen. Wer Käufer findet, macht die Güter recht einfach zu echtem Geld. Valve kann mit harten Zahlen belegen, dass der Handel floriert. Valve kann angeblich auch beweisen, dass die Spieler damit glücklich sind. Nach Feineinstellungen am Kisten- und Schlüssel-System sei negatives Feedback abgestorben. Seit der Einführung des Shop-Systems habe sich die Zahl der mindestens einmal pro Monat aktiven Spieler vervielfacht, der Erlös sogar versechsfacht. Es gibt nur Gewinner! Warum? Weil die Spieler dabei bleiben. So sieht Valve das, und es klingt plausibel.

Was mitunter wirklich passiert in Team Fortress 2, ist kein Geheimnis. »Sharking« ist die seit Jahren verbreitete Praxis, unerfahrenen Spielern wertvolle Gegenstände weit unter Marktwert abzukaufen. Die Unsitte hat System. Haie organisieren sich in Onlineforen. Sie greifen auf Anwendungen zurück, die Alarm schlagen, sobald ein unerfahrener Spieler etwas Wertvolles auspackt.

Home > Steam > Account Issues > Trading and Gifting > Steam Trading Policy

Steam Trading Policy

- What is Steam's policy on returning scammed items/gifts?
- What is Steam's policy on returning items that were taken while my account was hijacked?
- Why will Steam not return items that were scammed?
- What if a game I received in a trade is fraudulently purchased?
- What do I do if I was scammed?
- What are the best ways to verify a trade to avoid getting scammed?
- What should I **not** trade for?

What is Steam's policy on returning scammed items/gifts?

Steam will not return any items or gifts that you feel have been traded unfairly. There are no exceptions to this policy. All trades are final. If you were scammed, you may submit a report from the offending user's profile, however contacting Steam Support will not result in the return of any stolen items/gifts. This does not include fraudulently purchased games that you received and were removed from your account. Please see the below question for how we handle fraudulent gift trades.

It is your responsibility to safeguard your account against such activities.

What is Steam's policy on returning items that were taken while my account was hijacked?

The use and security of the Steam account is your responsibility. It does not matter if you let someone use the account, or if the account was being used without your knowledge. It is your responsibility to safeguard your account against such activities.

For information on how to safeguard your account, please read our Account Security Discussion and Account Protection Plans.

»Es ist Ihre Verantwortung, sich vor solchen Aktivitäten zu schützen.« – Der Steam-Support gibt den betrogenen Spieler selbst die Schuld.

Die Künstlerin Ashley Lange malte dieses Bild jedes in Team Fortress 2 verfügbaren Hutes.

Dann beeilen sie sich, der Erste zu sein, der dem Spieler unverbindlich ein paar hübsche Glasperlen oder gar eine nützliche Waffe für seinen Hut in Form einer Pizzaschachtel mit Lichteffekt anbietet. Fällt das Opfer auf den wertlosen Köder herein, schnappt der Hai

KEINER WILL ZUGEBEN, DASS ER GESHARKT HAT

zu und verschwindet wieder in der Tiefe, einen seltenen Hut im Maul und Dollarzeichen in den Augen. Denn einige dieser Hüte sind am Marktplatz mehrere Tausend Euro wert. Doch ein Unrechtsbewusstsein kennen die meisten Haie nicht, wie die Lektüre einschlägiger Foren vermuten lässt.

Viele leugnen, dass ihr Handeln keinen Betrug darstellt: »Ich weiß, man bezeichnet das als Scamtrading [vom engl. »scam« für Betrug und »trading« für handeln], aber letztendlich findet kein Scam statt«, heißt es in einem Forum. Einige verheddern sich beim Versuch, den Unterschied zwischen Sharking und Betrug zu erklären: »Das ist kein Betrug. Einen günstigen Preis bei jemandem herauszuholen, ist kein Betrug. Du benutzt keine betrügerischen Methoden. Du nutzt jemanden aus, aber es ist kein Betrug, bitte erkennt den Unter-



Über das Handelsmenü dürfen Diablo 3-Spieler Items tauschen.

schied.« Oder sie vergleichen ihre Opfer mit Kindern: »Das ist, als würdest du einem kleinen Kind mit einem 100-Dollar-Schein einen Haufen Süßigkeiten anbieten. Warum sollte es das Stück Papier mit einer Zahl drauf haben wollen, wenn es statt dessen Süßigkeiten haben kann!« Einige geben freimütig soziopathische Züge zu: »Ich hab dabei noch nie Mitgefühl empfunden, aber so bin ich einfach.« Und wieder andere prahlen damit, wie sie ihre Opfer belügen: »Mich als Mädchen auszugeben, macht es viel zu einfach.«

Wie Sharking richtig funktioniert, darüber klären viele Tutorials auf. Darin wird veranschaulicht, wie man das Inventar anderer Spieler ausliest und wie man handelt. Aber sehr gefragt sind auch Tipps, woran man unerfahrene Spieler erkennt; wie man ein Gespräch führt, ohne die Aufmerksamkeit auf den Wert der Waren zu lenken. Und ganz nebenbei werden auch Tipps verbreitet, wie man Spieler geschickt umstimmt, die eigentlich gar nicht handeln wollen; wie man kritische Fragen über den Wert von Gegenständen abwehrt. Das eine ist ethisch

Das sagt der Anwalt

Stephan Mathé ist Fachanwalt für Wirtschafts- und Medienrecht bei der Hamburger Kanzlei Rode + Mathé, wo er führende Entwickler und Publisher unter anderem in Alterseinstufungs- und Jugendschutzverfahren betreut. Zuvor betreute er als Produktmanager bei Eidos, unter anderem F1 World Grand Prix, Commandos und Resident Evil. Außerdem war er bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) tätig.

GameStar Ist der Betrug in Onlinespielen tatsächlich Betrug im rechtlichen Sinne?

Stephan Mathé Betrug wird in §263 des Strafgesetzbuchs wie folgt definiert: »Wer in der Absicht, sich oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, das Vermögen eines anderen dadurch beschädigt, dass er durch Vorspiegelung falscher oder durch Entstellung oder Unterdrückung wahrer Tatsachen einen Irrtum erregt oder unterhält, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.« Damit ein Betrug vorliegt, muss der Täter das Opfer also täuschen. Wenn nun ein Spieler einem anderen vorlügt, dessen Team Fortress 2-Hut sei wertlos und er würde im Tausch dafür wertvollere Dinge erhalten, dann ist dies durchaus als Täuschung zu werten. Natürlich darf man auch nicht zu leichtgläubig sein. Wenn jemand anbietet, er würde mich als Gegenleistung auf eine Reise zum Mars mitnehmen, dann sollte ich schon skeptisch sein. Aber grundsätzlich darf man vertrauensvoll reagieren, wenn jemand etwas (Realistisches) verspricht. Als nächstes fragt sich, ob auch eine Vermögensverfügung vorgenommen wird und ein finanzieller Schaden entsteht. Dies muss nicht immer der Fall sein. Wenn ein Kind im Sandkasten etwas Sand von einem anderen Kind ergaunert, dann gehört dieser Sand in der Regel nicht dem Kind, es verfügt somit

nicht über sein (eigenes) Vermögen und erleidet keinen Schaden. Übertragen auf Spiele bedeutet dies, dass die virtuelle Ware einen realen Gegenwert haben muss. Da wird es rechtlich komplizierter, da der Spielbetreiber in der Regel nicht will, dass die Spieler »Eigentum« im Spiel erwerben; vielmehr erteilt er nur die Berechtigung zum Spielen. Spätestens dann aber, wenn der Betreiber selbst ermöglicht oder unterstützt, dass Items auch für reales Geld gehandelt werden, etwa in einem Auktionshandel, kann der Spieler auch entsprechendes Vermögen erwerben – und dann kann auch ein Betrugsfall vorliegen, wenn er um dieses gebracht wird.

► Kann Betrug in Spielen also tatsächlich strafbar sein?

◀ Wenn sich ein Täter Zugang zu einem Account verschafft, indem er das Opfer täuscht – etwa, wenn er sich als Mitarbeiter des Spielbetreibers ausgibt – und so den Spieler schädigt, dann kann eine Straftat vorliegen. Man muss jedoch schauen, inwieweit der Spieler selbst schuld ist. Postet er seine Zugangsdaten freiwillig in einem Forum, wurde er nicht getäuscht. Etwas anderes ist es natürlich, wenn das Spiel selbst den Betrug als Spielvariante vorgibt, wie beim »Ninja Looting« in Eve Online. Dann weiß jeder Spieler, dass er jederzeit mit einer Täuschung rechnen muss. Er ist also gewarnt und kann faktisch gar nicht mehr getäuscht werden.

► Kann ich vor Gericht gehen, wenn ich im Spiel betrogen wurde?

◀ Wenn ein Spieler Opfer eines Betrugs wird, kann er dies grundsätzlich zur Anzeige bringen und auch zivilrechtlich gegen den Täter vorgehen und Schadenersatz verlangen. In der Praxis ist dies natürlich schwierig, da man den Täter oft nicht ermitteln kann, etwa wenn dieser im Ausland sitzt. Oder es handelt sich um einen Minderjährigen, der kein Geld hat – dann nützt es auch nichts, wenn man zwar Recht bekommt, aber auf den Kosten sitzen bleibt. Ob man neben dem Täter auch den Spielbetreiber haftbar machen kann, hängt davon ab, ob dieser die Tat bewusst und willentlich unterstützt hat. Dies dürfte in der Praxis aber kaum der Fall sein. So mag es zwar vorkommen, dass Spielsysteme Fehler und Lücken aufweisen, die Betrug ermöglichen. Derartige Lücken hat aber wohl jedes System und Betrüger finden immer einen Weg, sich auf Kosten anderer zu bereichern. Wenn ein Betreiber in den Spielbedingungen auf die Gefahren hinweist und bei Meldung betrügerischer Spieler überprüft und sperrt, dann genügt er grundsätzlich seinen rechtlichen Verpflichtungen. Und falls er dies unterlässt, dann haben die Spieler immer noch das wirksamste Mittel in der Hand: das Spiel nicht kaufen oder das Abo kündigen. Dann wird der Spielbetreiber sicher reagieren.



Im Echtgeld-Auktionshaus von Diablo 3 konnten Betrüger ihre ergaunerten Items sofort versilbern.

fragwürdig – das andere rechtlich. Valve hält sich laut der offiziellen FAQ nämlich einfach raus aus den Geschäften. »Steam wird keine Items zurückgeben, von denen Du denkst, sie seien unfair gehandelt worden«, heißt es dort lapidar zu der Frage, wie mit betrügerisch gehandelten Gegenständen verfahren wird. Betrogen worden? Das kommt davon, wenn man nicht vorher alle FAQs durchliest. Mit dieser Position macht es sich Valve vielleicht etwas zu einfach. Ungezügelter Kapitalismus ist eine Sache. Die Vorspiegelung falscher Tatsachen, um sich einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, ist eine andere, nämlich Betrug. Aber es ist leicht, sich über die Legalität des eigenen Handelns nicht den Kopf zu zerbrechen – vor allem, wenn der Herausgeber des Spiels sich auf eine einfache, absolute Position zurückzieht. Wer sich auf den Wortlaut der Regeln beruft, kann die Schuld beim dummen Kunden abladen. Das funktioniert bei anderen Spielen von Valve übrigens genauso. In Dota 2 blüht der

kuriose Handel mit Kosmetika. Nicht nur E-Sportler verdienen hier eine Menge Geld. Was Team Fortress 2 seine Hüte, sind dem MOBA seine Kuriere. Für Aufsehen sorgte im November letzten Jahres ein »Pinker Kriegshund mit ätherischem Flammen«, der für 38.000 Dollar versteigert wurde. Achtund-

LEGE KEINE ITEMS AUF DEN BODEN

dreißigtausend Dollar. Für den lustig leuchtenden Skin einer Helferfigur. Der Wert des rosa Hundes brach nur Monate später ein.

Solche Zahlen mögen ein Extremfall sein; Kuriere, die auf dem Markt mehrere Tausend Dollar einbringen, sind dagegen immer wieder zu finden. Die Spielergemeinde von Dota 2 ist noch eingeschworener als die von Team Fortress 2. Die hohe Einstiegschwelle des Spiels ist berüchtigt. Hier ei-



Auch im erfolgreichen Free2Play-MMO Runescape treiben sich Betrüger herum.



Diablo III-Betrugsbestimmungen

Schlüsselbegriffe: Diablo III, Bestimmungen, Betrug

In **Diablo III** stehen Spielern Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen sie sich effektiv vor Betrugsversuchen schützen können und sind dafür verantwortlich, selbst auf die korrekte Abwicklung von Transaktionen mit anderen Spielern zu achten.

Da Spieler durch das Sichere Handssystem dazu in der Lage sind, selbst auf die angesprochene, sichere Abwicklung zu achten, wird der Kundendienst beim Verlust von Gegenständen durch Betrug nicht eingreifen. Zwar ist die folgende Liste von Hinweisen nicht vollständig, jedoch sollten die darin aufgeführten Tipps dabei helfen, nicht auf Betrugsversuche einzugehen.

Sicheres Handeln

Der Handel mit Gegenständen und Gold sollte in **Diablo III** immer über ein sicheres Handelsfenster stattfinden. Bevor ein Handel geschlossen wird, müssen beide Spieler auf **Annehmen** klicken. Da der Abschluss eines Handels der Zustimmung beider Spieler bedarf, liegt es allein in der Verantwortung der beiden Spieler, sicherzustellen, dass es sich um ein faires Geschäft handelt, bevor sie auf **Annehmen** klicken. Falls einer der Spieler etwas am Handel ändert, muss der Handel erneut bestätigt werden.

Weil das Handelssystem vermeintlich »sicher« ist, greift der Diablo 3-Support bei Betrugsfällen nicht ein.

nen Platz in der Community zu erobern, fordert viel Zeit, ein dickes Fell und ein gewisses Geschick. Besonders seltene kosmetische Items sind ein Weg, um aufzufallen und sich auf den ersten Blick von Anfängern abzuheben. Ob Zeit oder Geld dahinter steht – man dokumentiert die eigene Hingabe zum Spiel. Das ist einigen Spielern viel wert. Und offenbar werden auch Zeitfresser wie Dota 2 von Menschen gespielt, die mit ihrer Arbeit viel Geld verdienen. Verwerflich ist daran nichts. Wer Tausende Dollar für kosmetische Items ausgibt, weiß wahrscheinlich, was er da tut. Kommen Haie ins Spiel, sieht die Sache anders aus. Wer ein kosmetisches Item für einen Bruchteil seines Wertes verkauft, der weiß nämlich nicht, was er da tut. Wer sich zum Hai macht und auf die Jagd nach unerfahrenen Spielern geht, der begibt sich in eine moralische Grauzone. Auch hier herrscht allerdings keine Reue: »Keiner will zugeben, dass er gescharkt hat. Aber die meisten haben es getan.« Solche Schutzbehauptungen findet man in On-

lineforen, in denen sich Haie treffen. Und sie bleiben oft unwidersprochen.

Es wäre zu wünschen, dass sich Firmen wie Valve wenigstens der Diskussion um den Missbrauch in ihren Märkten stellen. Dass sie den ganzen Marktplatz stets im Blick behalten, wäre dagegen etwas zu viel verlangt. Das ist schier unmöglich. Für Geld werden Items ohnehin auf Ebay, Reddit oder in anderen Foren verkauft, nicht innerhalb von Steam. Doch auch, wenn alles im Spiel bleibt, wenn Handel über feste, einfach verständliche Menüs geregelt wird, ist das Spiel deswegen noch nicht sicher. Das musste beispielsweise Blizzard erleben. Die Schöpfer von Diablo waren vorgewarnt. Eine Online-Community hat sich schon um den ersten Teil des Action-Rollenspiels geschart. Ab dem zweiten Teil war der Handel mit Items ein fester Bestandteil des Spiels. Mit Diablo 3 sprang Blizzard trotzdem in das Haifischbecken und legitimierte über das Auktionshaus sogar den Handel mit Echtgeld.

In der grauen Vorzeit der Onlinespiele war Item-Handel ein entnervendes Bluff- und Pokerspiel. Man einigte sich im Chat auf einen Deal, dann legte man die Wertsachen auf den Boden – und musste hoffen, dass der andere auch seinen Teil auf den Boden legen würde, statt die Ware schnell aufzuheben und sich davon zu machen. Diablo 3 besitzt, wie viele andere Spiele auch, ein vermeintlich sicheres Handelsinterface: Beide Spieler ziehen ihre Items aus dem Inventar in ein Handelsfenster. Erst wenn beide Spieler auf »Akzeptieren« klicken, kommt der Handel zustande. Aber schnell tauchten Betrüger auf, die auch in diesem sicheren Rahmen ihre Handelspartner übers Ohr hauten. Die Maschen waren weder neu noch raffiniert. Aber sie funktionierten oft genug. Eine besonders unverschämte Methode lud die Schuld bei den anfangs häufig überlasteten Servern von Blizzard ab. Da öffnete und schloss sich das Handelsfenster ständig – klare Sache, flunkerte der Handelspartner, das hatte wohl wieder was mit der schlechten Internetverbindung zu tun. In Wahrheit hatte er das Handelsfenster selbst geschlossen. Wer darauf hereinfiel und im falschen Augenblick versuchte, sein wertvolles Item in dem Handelsfenster zu platzieren,



Die Runescape-Entwickler verkaufen gegen Echtgeld Bonds (links), die sich dann auch gegen Spielwährung handeln lassen. So möchten die Entwickler Gold-Farmer bekämpfen.

der legte es plötzlich auf den Boden. Von dort konnte es der Betrüger aufheben und sich vom Acker machen. Wie zu guten, alten Zeiten. Nur dass der Gauner seine Beute nun ganz bequem im offiziellen Auktionshaus zu Geld machen konnte, statt wie früher umständlich über Drittseiten wie Ebay.

Blizzard macht es sich ähnlich einfach wie Valve. In den offiziellen »Betrugsbestimmungen« steht der hilfreiche Tipp: »Legen Sie keine Gegenstände auf den Boden.« Dass so etwas versehentlich geschehen könnte,

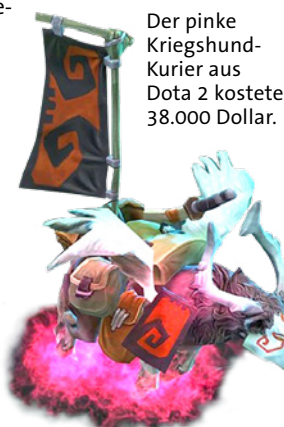
JAGEX BLOCKT DEIN PASSWORT IM CHAT

ist einfach nicht vorgesehen. Ein Eingreifen des Herstellers nach dem Betrug wird vorsorglich ausgeschlossen: »Da Spieler durch das Sichere Handelssystem dazu in der Lage sind, selbst auf die angesprochene, sichere Abwicklung zu achten, wird der Kundendienst beim Verlust von Gegenständen durch Betrug nicht eingreifen.« Solche absoluten Positionen sind ärgerlich, denn sie gehen an der Realität vieler Spieler vorbei. Man muss nicht gleich ein Idiot sein, um auf einen Schwindel hereinzufallen. Und auch Idioten haben es nicht automatisch verdient, dass man sie bestiehlt. Aber solche Positionen werfen auch ein Schlaglicht auf das Verantwortungsbewusstsein der Anbieter: Sie helfen nicht, weil es ja die Möglichkeit gege-

ben hätte, den Betrug zu vermeiden. Würde die Polizei unter dieser Prämisse operieren, könnte man den Straftatbestand morgen abschaffen. Blizzard hat das Auktionshaus inzwischen aufgegeben und den Handel mit wertvollen Items massiv eingeschränkt.

Andere Entwickler trauen sich, tiefer in das Geschehen einzugreifen. So geschieht es zum Beispiel in Runescape, einem Opa unter den MMOs. Die erste Version des Online-Rollenspiels hat der Entwickler Jagex 2001 auf den Markt gebracht. Die runderneuerte Version 3 ist 2013 erschienen. Immer noch ist das Spiel browserbasiert und setzt auf ein Free2Play-Modell. Die niedrigen Hürden locken viele Spieler an. Viele davon sind jung. Viele steigen schnell wieder aus. Die Zahl der aktiven Nutzer unterschreitet oft die 50.000er-Marke. Aber im Laufe der Jahre wurden über 200 Millionen Accounts angelegt. Wer so lange auf dem Markt ist, der hat viele Geschichten zu erzählen. Und die Liste der möglichen Betrügereien in Runescape ist schier endlos. Einige davon richten sich gezielt an Nutzer ohne Computererfahrung. Noch immer berichten Spieler von Charakteren, die im Chat angeblich streng geheime Cheats verraten. Ein Beispiel: Mit Alt + F4 könne man auf den Boden gelegte Items duplizieren. Jeder Nutzer mit einem Hauch Windows-Erfahrung mag wissen, dass er damit schlicht den Browser schließt, in dem das Spiel gerade läuft – und dass die Items wahrscheinlich nicht mehr auf dem Boden liegen werden, wenn er sich wieder einloggt. Für viele junge Spieler ist die Masche aber der erste Sturz ins kalte Online-Haifischbecken. Und wer darauf hereinfällt, der darf nicht gerade auf Mitleid hoffen.

Schaut man sich in den Nutzerforen und auf Reddit um, begegnen einem viele geprellte Spieler. Und erschreckend viele davon geben offen zu, auf die simpelsten Ma-



LEND ITEM SCAM

THE SET UP

"Do you want to take part in a trust survey? There's a big prize!"

THE REALITY

"Do you want to take part in a trust survey? There's a big prize!"

Anything that contains the word 'trust' that relates to trading with another player should always be viewed with suspicion. It should also use the mentality: "If it sounds too good to be true, it probably is". This will help you avoid 99% of scams.

Das Runescape-FAQ listet detailliert mögliche Betrugsmethoden auf: »Möchten Sie an einer Umfrage teilnehmen? Es gibt einen großen Preis!«



Mit den Reporting-Tools von RuneScape lassen sich betrügerische Spieler melden – doch selbst das wird zum Betrug missbraucht.

schen hereingefallen zu sein. Oft fielen diese schlechten Erfahrungen in die Frühzeit ihrer Spielerlaufbahn und werden Jahre später als Lehrgeld abgetan. Ein Nutzer erzählt, ihm sei als Neuling Hilfe angeboten worden: »Ich habe diesen sehr netten Typen getroffen. Er sagte mir, wenn ich ihm mein Passwort gebe, würde er mir etwas Geld geben und eine Reihe von Quests mit meinem Charakter abschließen. Ich dachte, wer will schon das Passwort von einem Noob stehlen? Das könnte doch einfach ein wirklich guter Mensch sein. Also gab ich es ihm.« Der nette Typ übernahm den Charakter, änderte das Passwort und hinterließ einen ratlosen, enttäuschten Neuling. Erst Monate später fand der Nutzer heraus, wozu sein früherer Charakter eingesetzt wurde. Zufällig traf er ihn in der Spielwelt. Aus dem aufstrebenden Helden war ein Bot geworden, er führte simple, computer-gesteuerte Befehle aus, um einen minimalen Gewinn zu erwirtschaften. Der Betrüger hatte den »normalen« Account gekapert, um keinen Verdacht und somit keine Sperre auf sich zu ziehen.

Beliebt sind auch Maschen zur Geldvermehrung. Uralt ist die Behauptung, man habe eine geheime Methode gefunden, Gold zu verdoppeln. Wer es nicht glaubt, soll dem Betrüger eine kleine Menge geben. Und tatsächlich: Der Betrüger rückt die doppelte Menge heraus. Darauf investiert der Spieler Millionen – und der vermeintliche Verdoppler loggt sich mit dem Gold aus. Weil viele

darauf aber nicht mehr hereingefallen, müssen oft fadenscheinige Gründe erhalten, das Geld herauszurücken. So werden Betrügereien gerne als Glücksspiel getarnt: »Ich bin diesem Würfelspiel das erste Mal begegnet. Es sah interessant aus, und die Siegchancen schienen auch nicht schlecht. Ich hab ein paar Runden mitgespielt und hatte gleich eine Glückssträhne. Dann kam ein Spieler und sagte, bei ihm könne man [wertvolle] Drachenklaunen für Einsätze von 500.000 Goldstücken gewinnen. Mit meinem frisch gewonnenen Geld spielte ich mit. Ich setzte und verlor in der ersten Runde, auch in der zweiten Runde. Dann, in der dritten Runde, kam mein getipptes Ergebnis. Da loggte sich der Typ sofort aus. Weg waren 1,5 Millionen Goldstücke.«

TRAUE NIEMANDEM. HILF NIEMANDEM.

Eine andere beliebte Masche ist das vermeintliche Ausleihen von Items – in RuneScape eigentlich ein erlaubtes, fest geregeltes Vorgehen. Über ein einfaches Menü können sich zwei Spieler auf den Gegenstand, die Zeitspanne und eine Miete einigen. Aber manche versuchen, damit falsche Vorwürfe zu platzieren. »Jemand kam zu mir, weil ich mein Amulett des Zorns trug. Er fragte mich, ob er es für 100.000 Goldstücke die Stunde leihen könnte. Ich fragte, okay, wie viele Stunden? Er sagte vier, und ich dachte, warum nicht? Wir gingen in das Handelsfenster. Ich legte mein Amulett in die Leihen-Kategorie und stellte vier Stunden ein. Dann legte er plötzlich selbst ein Amulett des Zorns in das Fenster. Das kam mir schon seltsam vor. Wir klickten einmal auf akzeptieren, dann lehnte er im zweiten Bildschirm ab und behauptete, ich hätte sein Amulett gestohlen.« Der Betrüger versuchte also, sich als Opfer auszugeben und meldete selbst einen Betrugsfall. Dass er das überhaupt konnte, ist eigentlich eine gute Sache: In RuneScape gibt es den Menüpunkt »Regelverstoß melden«, mit dem Betrüger direkt gemeldet werden können. Automatisch wird das Chat-Log angehängt, sodass Jagex viele Betrugsfälle nachvollziehen kann. So muss man sich nicht in Foren beklagen und andere Spieler möglicherwei-

se grundlos diffamieren. Trotzdem sind die versuchten Betrügereien so häufig, dass viele RuneScape-Spieler im Forum ein entmutigendes Mantra vortragen: »Traue niemandem. Hilf niemandem.«

Das finanzielle Gewicht der Betrügereien in Onlinespielen lässt sich oft schlecht schätzen. Was hat es schon zu bedeuten, wenn jemand Millionen an virtuellen Goldstücken verliert? Doch RuneScape besitzt einen recht einfachen Wechselkurs. »RuneScape-Bonds« werden von Jagex für echtes Geld verkauft. Ein Bond kostet mindestens 4,25 Euro. Handelskurse werden in der »Großen Markthalle« dokumentiert. Im letzten halben Jahr bewegte sich der Kurs bei etwa 6 Millionen Goldstücken pro Bond. Wenn also jemand im Forum klagt, weil er 10 Millionen verloren habe, dann mag das tragisch klingen, ist aber nicht besonders schlimm: der Verlust liegt bei ungefähr 7 Euro. Manche Schadensberichte gehen allerdings über die Billion, und damit über die 1.000-Euro-Grenze. Solche Summen knöpft man natürlich keinen Neulingen ab. Die geklauten Spieler sind in aller Regel Opfer gut inszenierter Phishing-Attacken, bei denen komplette Accounts verloren gehen.

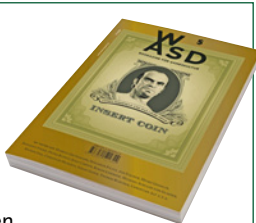
Stoppen können wird man die Schurkereien nicht. Piraten wie Moritz Jäger sollte man sicher auch nicht stoppen, denn sie steigern nicht nur das Risiko, sondern auch den Reiz ihrer Spielwelten. Haie auf der Jagd nach Hüten könnte man zumindest moralisch ächten. Und schlichte Fälle von Diebstahl sollte man einfach strafrechtlich verfolgen. Damit so etwas öfter passiert, müsste man aber erst einmal lernen, mitzureden. Shar-king wird wohl auch in zehn Jahren kein Titelthema für Verbrauchermagazine abgeben. Aber wenn wenigstens die Fachpresse solche Fälle öfter aufgreift, wenn auch Entwickler offener darüber reden, dann wäre schon viel gewonnen. Jan Bojaryn / JG

Der Hut des unleugbaren Reichtums und Respekts gehört zu den begehrtesten Kopfbedeckungen von Team Fortress 2.



WASD

Eine kürzere Version dieses Artikel erschien ursprünglich in der aktuellen Ausgabe von »WASD – Texte über Games«. WASD ist ein Essaymagazin, das alle sechs Monate erscheint und sich auf seinen 204 Seiten diesmal vor allem mit einem Thema beschäftigt, über das man eigentlich nicht spricht: Geld. In Spielen natürlich. Mehr Infos gibt's unter WASD-Magazin.de, interessierte Leser finden die WASD zudem als iPad-Ausgabe im iOS-Kiosk.



VON DEN MACHERN DES ERFOLGREICHEN 4X-STRATEGIESPIELS ENDLESS SPACE!



„Endless Legend: Die magische Alternative zu Civilization!“

Computer
Spiele

„Endless Legend macht einen sehr guten Eindruck.“

GameStar

„Neues Strategie-Suchtmittel in Sicht.“

gamona

PC
DVD

JETZT ERHÄLTlich!

AMPLITUDE

ICEBERG
INTERACTIVE

Endless Legend © 2014 Amplitude Studios. All rights reserved. Endless Legend, Amplitude Studios and Amplitude Studios logo are trademarks of Amplitude Studios in the U.S. and other countries. Licensed exclusively worldwide to and published by Iceberg Interactive B.V. Iceberg Interactive design and mark are registered trademarks of Iceberg Interactive B.V. Valve Corporation, Steam, Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names, and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Made in Europe.



Die neue GameStar
Weiter so!

► **Gratulation an Jochen Gebauer und Co.** zu den beiden letzten Ausgaben der GameStar! Ich bin seit vielen Jahren Abonnent und freue mich, dass die GameStar auf dem Weg ist, wieder ein kritisches und echtes Spielmagazin zu werden. Mit Darstellung aller Höhen und Tiefen aktueller Softwareprodukte sowie offener Kritik, auch an Branchenriesen und deren Umgang mit den Kunden. Danke auch an Christian Schmidt für den tollen Beitrag, und der GameStar für den Mut, ihn zu veröffentlichen. Dafür habt ihr großen Respekt verdient! **Frank S.**

Heft hui, Scheibe pfui

► **Zwei DVDs?** Arcania: Gothic 4 ist zwar nett, ich brauche es aber ehrlich gesagt nicht. Vielleicht solltet ihr eure Leser fragen, wie viele die Vollversion wirklich nutzen beziehungsweise das Heft deswegen erwerben. Ich denke, es ist mehr ein Relikt aus vergangenen Tagen. Angesichts von Steam-Sales und Co. ist es aber eher ein unnötiger Kostenverursacher. Und die Qualität der Videos ist unter aller Kanone. In Zeiten von Auflösungen jenseits der 1080p sind die ja fast ansehnlich. Die Videos sind für mich nicht der wichtigste Kaufgrund, aber wenn man sie schon auf DVD presst, dann doch bitte auch richtig. Kommen wir zum angenehmen Teil. Auch nach Jahren habt ihr als Spielezeitschrift immer noch ein Niveau, das euch von anderen Magazinen abhebt: Charaktere in der Redaktion, die eine eigene Meinung haben und diese auch zum Ausdruck bringen (dürfen). Ein immer besser werdendes Layout, besonders das Cover (top), das weder überladen noch uninformativ wirkt. Dazu nicht zu viel Werbung im Heft, genug Platz für Lesermeinungen, Kolumnen (das Salz in der Suppe!) und Guides wie »Spielen mit dem Notebook«. Der Rückblick zu Jedi Outcast war ein Highlight, aber der beste Artikel war, deshalb habe ich das Geld investiert, der Artikel zu The Witcher 3. Fundiert, gesalzen mit ein wenig Hype, Erfahrung aus dem Gothic-3-Debakel

Leserbriebe

und ansehnlich gestaltet mit der Karte und den dazugehörigen Gebieten. So muss das sein!

Danke für Arcania!

► Für die Vollversion der Ausgabe 09/2014 möchte ich mich sehr herzlich bei Ihnen bedanken! Das Spiel Arcania: Gothic 4 ist ein sehr gutes Beispiel für eine echte Vollversion. Es sind weder Aktivierung noch Kontobindung nötig, und man kann es wohl auch noch in ein paar Jahren spielen, selbst wenn die Server von Steam, Origin oder Uplay es nicht mehr kennen oder man kein Internet hat. Ich hoffe, dass Sie auch in Zukunft ähnlich tolle Vollversionen bringen werden!

Roger W.

Platzverschwendung Mass Effect 4

► Ich lese die GameStar seit ihrer ersten Ausgabe und freue mich daher sehr über die Trendwende der letzten Monate. Aufgeräumte Cover, ausführliche Reportagen, die klare Stellungnahme zum Onlinezwang in Siedler 8 und auch die Auseinandersetzung mit Christian Schmidts Kritik zeigen mir, dass das Heft sich in eine vielversprechende Richtung entwickelt. Einen kleinen Grund zur Kritik am letzten Heft (09/2014) habe ich aber doch. Die Preview zum nächsten Mass Effect-Titel freut eventuell die EA Marketingabteilung, enthält aber auf zwei Seiten fast keine konkreten Informationen für den Leser. Viele Spekulationen, Vergleiche mit anderen Titeln und etwas Wunschenken seitens des Autors ergeben noch keinen lesenswerten Artikel. Wenn es zu einem Spiel noch kaum Informationen gibt, dann ist das eben so. Der Platz im Heft wäre mit harten Fakten besser genutzt, zum Beispiel der Rückkehr von Hardware-Einzeltests.

Wolfgang Würschinger

Warum ein MMORPG-Client auf DVD?

► Was soll das? Den Client kann sich jeder selber runterladen, da reicht auch ein Key in der Ausgabe! Das Argument, dass das für Leute mit langsamem Internetanschluss ist, zieht nicht: Denn wer sich den Client nicht saugen kann, der kann in der Regel auch nicht zocken, weil Ping und Bandbreite nicht ausreichen! Mal davon abgesehen, dass ihr extra darauf hinweist, dass der Client selbst noch Daten herunterladen muss. Packt lieber mehr echten Content auf die Platte. Oder habt die Eier, sie mal nicht ganz vollzumachen!

Axel Horneff

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningger-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.

Mein Konto bleibt offline Bitte mehr Kritik!

► Um nahtlos dort anzuknüpfen, wo Christian Schmidts Essay endete: Ich habe mich geärgert. Einerseits natürlich über die geplante Marschrichtung im Falle von Die Siedler 8, andererseits aber vor allem über Abschnitte in Johannes Rohes Kolumne. Die Themen der Monetisierung einzelner Spielinhalte, »pay to win« und »always on«, sind



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.

[illegible]

Am Freitag für die Tage des Dienstes ein Naja, und zum Thema CD-alto 3 und San City muss ich wohl kein Wort mehr verlieren. Nichts ist umsonst! Stephanie Pezz, Ulihuks' Chefin für Online Games, schließlich die einzige richtige Konsequenz gezogen und von London, nun wolle man wohl die Fans auf Alaska, Co. verlocken. Frei nach dem Motto: «Was in Deutschland mich nach Hause bringt, mich nicht von jetzt auf einmal

[illegible]

Watch Dogs ist zum Glück vom solchen Märchen verschont geblieben, doch Ubisoft hat fast zu viele einige Ideen im Feuer Premium-Waffen in Rainbow Six: Siege? Gut möglich. Fahrzeuggrades gegen Echtheit in der Welt? Klingt plausibel. Mit stellen sich bei solchen Aussagen die Nackenhaare auf. Dass die Franzosen mit dieser Strategie nicht alleine sind, ist kein Geheimnis. Martinez Kortbeier bei EA formulierte das Ganze 2013 so: »Wir haben in all 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 auf

Nun will ich den Publika-
toren ja gar nicht verbieten, Geld zu
verdienen. Im Ge-
genteil: Nur wenn
ordentlich Knete in
die Kassen kommt,
können neue Spiele
überhaupt entste-
hen. Doch dabei
dürfen die Unter-
nehmen eines nicht
aus den Augen ver-
lieren: mich, den
Kunden. In einem
MMO machen mir
Onlinezwang und
ein (gepestet) In-

game-Shops nicht aus. Doch ein klassischer Einzelspielertitel wie Die Siedler soll mich nicht dazu nötigen, meine Arbeiter mit kostengünstigem Kaffee aufzutupfen, 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, führt der Firmenwagen keinen Mäher mehr.

Johannes Rohes Kolumne zum Thema Onlinezwang war Anlass für einige Leserzuschriften.

leidlich genug. Wenn ich dann aber wieder mal das Totschlagargument lesen muss, dass die Spiele Schmieden ja schließlich Geld verdienen wollen, muss ich feststellen, dass Christian Schmidts neuerlich angestoßene Debatte noch sehr lange geführt werden muss. Von einem Spielejournalisten möchte ich so etwas nicht lesen müssen. Welche Kundengängelung könnte denn nicht damit begründet werden? Damit lassen sich zum Beispiel Mikrotransaktionen zwar erklären, dafür Verständnis aufbringen sollte aber niemand. Das ist für mich falsch verstandene Fairness. Unternehmen haben grundsätzlich das Ziel der Gewinnmaximierung, und das gilt erst recht für börsennotierte Unternehmen wie Ubisoft oder EA. Wer das verinnerlicht, versteht erstens, warum es »genug Rendite« für Publisher nicht geben kann, zweitens warum diese kundenunfreundlichen Vorstöße der Finanzabteilungen unausweichlich sind, und drittens versteht man, dass Steam-Sales mit diesem Trend aber mal überhaupt nichts zu tun haben. Wer nun dieses Geschäftsmodell verteufelt, und ich tue das, der muss auch die eben diesem Modell folgenden Spiele verteufeln. Alles andere ist schizophran. Um dieses Gebaren zu stoppen, wird es nicht genügen, wütende Kommentare im Ubisoft-Forum zu posten, nachdem man das Spiel gekauft hat, oder schmolend vor sich hin zu sagen: »Ich will einfach nur bauen.« Hier hilft nur der radikale Konsumverzicht. Die Spielergemeinde muss endlich den Mut aufbringen, sich in Gandalf-Manier den Finanzabteilungen entgegenzustellen und ihnen energisch zuzurufen: »Du kannst nicht vorbei!« Wenn das konsequent durchgeführt würde, wäre diese Debatte schneller vom Tisch als die Publisher »wir haben verstanden« sagen könnten.

Christian Dittmer

Onlinezwang muss Punkte kosten!

► Ich stimme mit dem Autor der Kolumne in allem völlig überein, muss aber auch deutliche Kritik an der GameStar (sowie anderen Spielezeitschriften) üben. Ich lese die GameStar seit ein paar Jahren, doch noch nie wurde ein Spiel wegen unfairen Kopierschutzes (Steam, Uplay, Origin, dauernde Onlinepflicht) abgewertet. Hier müsste unbedingt eine Extrakategorie »Fairness« oder »Kopierschutz« in die Wertung eingebracht werden, bei der es maximal zehn Punkte gibt. Ein Spiel ohne Kopierschutz würde zehn von zehn Punkten bekommen, bei einer Seriennummerneingabe bei der Installation könnte ich mir neun Punkte vorstellen, bei einmaligem Onlinezwang bei der Installation vielleicht sechs Punkte. Für Zwangsregistrierung bei Steam und Co. gibt es zwei Punkte und bei »always online«, wie beim neuen Siedler-Teil, einen von zehn Punkten. Nur so lernen die Spielehersteller, dass es unklug ist, die ehrlichen Käufer zu vergraulen. Denn eines scheinen die Spielehersteller zu vergessen: Wer von Steam und Co. abgeschreckt wird, das Spiel zu kaufen, der verzichtet nicht etwa auf das Spiel, sondern lädt es sich gleich kostenlos im Internet runter. Bitte schreibt hier mal deutlicher! Ich habe das



Mit dem Witcher auf Nusa Pendina, einer kleinen Nachbarinsel Balis – Leser Patrick Rudert hat sich einen atemberaubenden Ort zum Schmökern ausgesucht.

Gefühl, ihr packt dieses Thema nur mit Samthandschuhen an, weil ihr Angst habt, dass die Spielehersteller euch sonst nicht mit Exklusiv-Previews versorgen. Ich erwarte mir jetzt, dass ihr endlich mal den Spieleherstellern in den Hintern tretet und ihnen nicht liebevoll denselben streichelt!

Dirk W.

◀ Wir können den Ärger über gewisse Kopierschutzmaßnahmen sehr gut nachvollziehen und teilen ihn in vielen Fällen auch. Die spannende Frage lautet: Inwiefern wirken sich solche Maßnahmen auf den Spielspaß aus? Macht ein Spiel weniger Spaß, weil es eine Aktivierung bei Steam voraussetzt? Weil man es nicht weiterverkaufen darf? Weil man permanent online sein muss? Oder sollten wir uns als Redaktion vielleicht von der Bewertung des reinen Spielspaßes verabschieden und Spiele in Zukunft auch als Produkte beurteilen? Die Fragen sind übrigens nicht rhetorisch gemeint, uns interessiert Ihre Meinung zu diesem Thema brennend. Sollen wir solche Kriterien in Zukunft berücksichtigen? Jochen Gebauer

Ein trauriger Brief Auf Wiedersehen, liebe GameStar

► Leicht fällt es mir nicht, Abschied zu nehmen. Fast zehn Jahre lang hast du mich begleitet, meinen Weg mitbestimmt und mir immer mit Rat zur Seite gestanden. Erinnerst du dich noch, als das erste Crysis erschien? Du meinstest, ich müsse aufrüsten und ich habe nur gelacht. Ein paar Wochen später hatte ich einen neuen Computer – du hattest mal wieder Recht. Und die Lücke, die das Ende von »Raumschiff GameStar« in meinem monatlichen Unterhaltungsprogramm hinterlassen hat, konntest du nach einiger Skepsis locker mit »Die Redaktion« und seinen lustigen Darstellern auffüllen. Leider wurde meine Zeit immer knapper und ich schaffte es kaum noch, dich komplett zu lesen. Im Frühjahr habe ich dann, nicht ohne eine Träne im Auge, mein Abo gekündigt. Und nun heißt es also auch Abschied nehmen von einem angestammten Platz in meinem Regal, den du großzügig ausgefüllt hast. Ein Umzug will es so. Ich werde immer an dich denken und ab und zu im Internet besuchen. Seit meiner allerersten Ausgabe hast du dich dort beständig weiterentwickelt. Gut so, denn damit wirst du mir noch lange erhalten bleiben. Grüße die Redakteure von mir, sie machen einen großartigen Job und haben mir viele schöne

Stunden beschert. Vielleicht sehe ich ja den Einen oder Anderen mal auf der Gamescom. In diesem Sinne: mach's gut, altes Haus. Du wirst mir fehlen.

Norbert Schramm

Indie-Spiele Angst vor Mainstream-Problemen

► Meiner Meinung nach sind Indie-Spiele toll, aber ich habe Angst, dass es damit irgendwann in die falsche Richtung läuft. Wenn bald jedes Jahr ein neues Minecraft oder Binding of Isaac erscheint, ist das auch nicht besser als das alljährliche Call of Duty oder mittlerweile auch Battlefield, also Spiele, die rein vom Gameplay her ihrem Vorgänger stets zu 95 Prozent ähnlich sind. Außerdem habe ich Angst, dass die Genres irgendwann ausgeschöpft sind und es dann vorbei mit den innovativen Indie-Spielen ist, wie jetzt zum Beispiel beim Survival- oder Weltraum-Genre. Kaum kommt die DayZ-Mod raus, folgen WarZ, 7 Days to Die, Rust und unzählige mehr. Und kaum wird Star Citizen angekündigt, folgen Elite, No Man's Sky, X: Rebirth und noch mehr. Also ich hoffe, dass sich das in Grenzen hält und noch viele innovative und tolle Spiele auf den Markt kommen.

Marc Kellig

Fehler!

Eigentlich hatten wir uns ja vorgenommen, in Zukunft keine Fehler mehr zu machen. Das ist viel einfacher, als jeden Monat eine ganze Rubrik damit zu füllen und sich hinterher dafür zu schämen. Allerdings haben wir die Rechnung ohne Sebastian Stange gemacht. Der nämlich brachte in seiner News-Meldung zur Source Engine 2 folgenden bemerkenswerten Satz zu Papier: »Das akkeub wäre wohl nur für Leute interessant, die ihre Kinder Earthshaker oder Pudge nennen«. Das ist erstens gelogen, denn auch Forennutzer QuickNic findet das akkeub interessant, und der nennt seine Kinder wahrscheinlich ganz anders. Und zweitens ist es Unsinn. »Wenn man ›akkeub‹ rückwärts schreibt, dann heißt es ›buekka‹, und das bedeutet auch nichts«, versucht sich Sebastian noch zu rechtfertigen, aber da haben wir ihn schon zu Johannes Rohe in die Trottelecke geschickt.

Der steht dort übrigens, weil er in seinem Text zu Rollercoaster Tycoon vom Salzgehalt der Fritten fabuliert hat. Aber wie Lina Klein (und eigentlich auch sonst jeder) weiß, war der Salzgehalt der Fritten ein Markenzeichen von Theme Park.

APC

by **Schneider Electric**

Überspannungsschäden?

Mit APC gehen Sie kein Risiko ein!

APC Back-UPS BX800CI

Leistungsfähige USV mit Premium-Schutzfunktionen für Computer und Elektroniksysteme. Diese USV-Systeme überbrücken auch längere Netzausfälle durch batteriegestützte Stromversorgung und gleichen schädliche Spannungsschwankungen aus.

- USV • 800 VA • 480 Watt
- Ausgangssteckdosen: 6x IEC 320 C13

TWLASM

89,90



159,90

APC Back-UPS Pro 900VA (BR900G-GR)

- Standalone-USV • 900 VA • 540 Watt
- 4,6 Min. Vollast • 16,3 Min. Halblast
- Ausgangssteckdosen: 5x Schutzkontakt
- Datenleitung (RJ-11/45)

TWLASH



77,90

APC Back-UPS ES 700VA (BE700G-GR)

- 700 VA • 405 Watt
- 3,7 Min. Vollast • 12,6 Min. Halblast
- Ausgangssteckdosen: 8x Schutzkontakt
- geschützte Datenleitung (RJ-11/45)

TWIA19



12,49

APC Essential SurgeArrest P5B-GR

- 5x Schutzkontakt-Stecker, Ein-/Aus-Schalter
- Überspannungsschutz, Fail Safe Modus
- 1,8 m Zuleitung

TWZA64



ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

339,-


Asus X99-DELUXE

- ATX-Mainboard • Intel® X99 Express
- Dual Gigabit-LAN • WLAN • USB 3.0
- HD-Sound • 8x DDR4-RAM • Sockel 2011-3
- 8x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 2x SATAe
- 5x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x4

GMEA51

ZOTAC
It's Time to Play.
AMP!
EDITION

349,-


ZOTAC GeForce GTX 780 AMP! EDITION

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.059 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- 2.304 Shader-Einheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTZ5



EIZO



gamers.de 08/2014



299,-

Eizo FORIS FS2434-BK

- LED-Monitor • 60 cm (23,8") Bild-diagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 4,9 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 • 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- höhenverstellbar • 2x HDMI, 1x DVI-D (HDCP), 2+1x USB 3.0, Audio

V5LE80

GEIL


112,90

Geil Zenith S3 SSD 2,5" 240 GB

- Solid-State-Drive • GZ25S3L-240G
- 240 GB Kapazität • 55.000 IOPS
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM82

HYPERX


89,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX316C9SRK2/8
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timing: 9-9-9-35
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT

GIGABYTE


1.679,-

GIGABYTE AORUS X7

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4700HQ • 16 GB DDR3-RAM
- 256GB-SSD (2x 128GB-SSD im Raid 0), 1 TB S-ATA
- 2x NVIDIA GeForce GTX 765M (jeweils 2GB VRAM)
- USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8G05

ICY BOX


99,90

Icy Box IB-DK2241AC

- Multi Dockingstation für Notebooks und PCs
- 2x USB 3.0 (davon 1x USB 3.0-Ladeport), Mikrofon, Kopfhörer, 4x USB 2.0, Gigabit-LAN, DVI-I, HDMI, USB-3.0 Host, Stromanschluss
- inkl. Anleitung, USB-3.0-Kabel, Adapter (DVI auf VGA), Stromanschluss, Standfuß

PNZVRD



59,90

CM Storm QuickFire Pro

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-"Red"-Tastenschalter
- 105 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate
- USB

NTZV2F

EPICGEAR™


38,99

EpicGear CYCLOPS

- optische Maus • 4.000 dpi • 7 Tasten • Scrollrad
- LED-Anzeige für DPI-Einstellung
- 4 Level On-the-Fly (800/1600/3200/4000dpi)
- USB mit 1000 Hz Abfragerate
- 400dpi Sniper Button
- ergonomisch für Rechtshänder ausgelegt

NMZVE2

MS-TECH


99,90

MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N

AeroCool


94,90

Aerocool DS 200 Green Edition

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

TQXRF016

be quiet!

Neuheit!

89,90


be quiet! STRAIGHT POWER 10 500W CM

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.4

TN5V2E00



64,90

Electronic Arts FIFA 15

- Feel The Game. Fußball ist mehr als nur das Spiel auf dem Platz. Fußball ist Einstellung und Glaube. Ist Athletik und Präzision.
- für PlayStation 4
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPB09

ALTERNATE

bequem online

Hall of Fame

Dark Age of Camelot

Von übermütigen Trollen, Feuerriesen und betrunkenen Redakteuren.

Oder: Warum Dark Age of Camelot das Genre geformt hat. Von Petra Schmitz



Ugala und Quambo vor dem Varulv-Lager im Myrkwod Forest.



In Nisses Höhle geht's verdammt eng zu. Aber Thors Hammer sitzt.



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Frankfurt, irgendwann 2003:
Nach der Präsentation von World of Warcraft stehe ich noch ein bisschen mit Bill Roper zusammen, wir unterhalten uns. Nicht über WoW, darüber haben wir in der Stunde zuvor schon ausufernd geredet. Außerdem kann man's ohnehin noch nicht spielen. Bis zum Release der eierlegenden Wollmilchsau von Blizzard dauert's noch Monate. Stattdessen quatschen wir über Dark Age of Camelot von Mythic Entertainment, unser beider aktuelles Lieblings-MMO. Im Laufe des Gesprächs stellt sich heraus, dass Bill und seine Frau ex-

akt die gleiche Realm-Rassen-Klassen-Kombination wie mein damaliger Freund und ich spielen: Berserker plus Schamane. Bill ist ein Troll-Schamane, seine Frau ein Menschen-Berserker. Mein Freund ist ein Troll-Schamane, ich bin ein Menschen-Berserker. Als sich dann auch noch herausstellt, dass unsere Gilden genau den gleichen Umhang mit genau den gleichen Verzierungen tragen, flippen Bill und ich ein wenig aus. Die Menschen um uns herum schauen leicht irritiert. Meine Erinnerung will, dass wir uns mit einem »Lang lebe Midgard!« voneinander verabschieden. Wahrscheinlich sagen wir aber einfach nur »Tschüss!« zueinander. Aber Bill Roper ist mir mit einem Mal noch sympathischer, als es der gemüthliche Blizzard-Vize und -Vortanzbär zuvor schon war.

Dark Age of Camelot! Einer der wundervollsten Zeitfresser, in denen ich je einen Teil meines Lebens verspielen durfte. Obwohl ich's fast nicht getan hätte. Noch ein paar Monate vor Release denke ich: »So ein saudoofes Name! Das kann nix werden. Und wer ist eigentlich Mythic?« Dass ich das Online-Rollenspiel dann doch anfasse, liegt zum einen am Quengelfreund (»Hey, komm! Das spielen wir zusammen, das wird toll!«) und zum anderen an Midgard. »Da ist Midgard drin? Oh, dann muss ich das doch ausprobieren«, weiß ich plötzlich und vergesse meine erste, hochgradig unqualifizierte Einschätzung. Bei Sagen und Mythen bin ich dabei, bei nordischen Sagen bin ich verloren. Und wie ich mich in DAOC verliere! Mein erster Held ist allerdings kein Berserker (bezie-



Früher gab's Mietpferde. Jetzt kann man einen eigenen Gaul besitzen.



Quambo als Jungspund auf den Mauern der Svasud Faste.



Für den Test muss ich natürlich auch mal nach Hibernia (links) und Albion (rechts). Igitt!

hungsweise keine Berserkerin mit dem wundervollen Namen Kirgit), mein erster Held ist ein Troll namens Quambo, der sich als Donnergrieger oder besser Thane für die nordischen Götter verdingt und gigantische Hämmer auf die Feinde niedersausen lässt. Ein Held in Albion (englische Sagenwelt) oder Hibernia (irische Sagenwelt) kommt für mich genau so wenig infrage, wie Rosenkohl zu essen oder irgendwas mit Anis zu trinken. Ein Thane deswegen, weil ich auf dem US-Server Gawain spiele, bis zum Deutschland-Release ein halbes Jahr später kann und will ich nicht warten. Dark Age of Camelot packt mich schnell, auch wenn das Leveln für heutige Verhältnisse zäh ist, nach einer handfesten Kloppelei muss man sich erst einmal hinsetzen, um Mana und Gesundheit zu regenerieren. Weil ich das aus Everquest nicht anders kenne, stört es mich nicht die Bohne.

Die Trolle Quambo Wambo und Ugala Heala (später darf man sich einen Nachnamen geben) kämpfen sich von Nord nach Süd, von West nach Ost. Wir erledigen tapfer Quests, sterben an kleineren Luchsen, an größeren Werwölfen. Und natürlich an Feuerriesen: Unser erster Besuch in Muspelheim ist einer der vielen ganz großen Momente. Durch einen kleinen Durchlass im Berg geht's hinein in zerklüftete dunkle Felsen, dazwischen tödliche Lavaseen. Uns stockt der Atem. Und gleich hinter der ersten Ecke lauert ein Gigant, groß wie ein Hochhaus. Wir sind schneller tot als wir »Lauf!« brüllen können. Wir mieten uns im Spiel Pferde (mit festen Routen) und nehmen dann in der Echtwelt ein Vollbad, die Reise von einem Ende des Reichs zum anderen dauert etwa 20 Minuten. Wir stehen stundenlang in der Hauptstadt Jordheim rum, um Klamotten zu craften, die wir nicht tragen wollen. Mit Level 17 oder 20, so genau weiß ich das nicht mehr, sticht uns kurz der Hafer, wir wollen endlich

ein bisschen PvP-Luft schnuppern, auch wenn wir dafür im Vergleich zu vielen anderen Schnellspielern eigentlich noch zu klein sind. Wir möchten nur mal schnell raus aus den Toren der Svasud Faste hinein in die Grenzgebiete, in denen sich die Mitglieder der drei Reiche Midgard, Albion und Hibernia aufs Fressbrett hauen. Nicht weit, nur schauen. Und ja kein Risiko eingehen! Wir treten aus der Burg hinein in den Schnee, fühlen das reizvolle Kribbeln der Aufregung im Nacken, trauen uns noch weiter vor und sind begeistert, auch wenn eigentlich noch gar nichts passiert ist. Aber hinter jedem

Bill Roper ist ein Troll

Baum könnte ein getarnter Feind lauern. Als mein Troll plötzlich vor Schmerzen grunzt und ich den ersten Pfeil in seinem Rücken stecken sehe, ist es schon zu spät. Der zweite Pfeil sitzt ebenfalls, Quambo kippt um. Sofort bricht Tumult unter den anderen Spielern in der Nähe los. Der Feind treibt sich vor unserer Burg rum! Es wird zur Jagd geblasen. An der wir nicht teilnehmen. Hat ja noch keinen Sinn.

Nach diesem Erlebnis leveln wir, dass die Schwarte kracht. Wir wollen – nein, wir müssen in die Grenzlande und am PvP teilnehmen. Das ist das wahre Abenteuer in Dark Age of Camelot. Eine schlagkräftige und gut organisierte Allianz nimmt unsere inzwischen gegründete Winzgilde auf, und wir stellen unsere Wecker an den Wochenenden auf drei Uhr nachts, um die Burgen-Raids nicht zu verpassen. Zur Erinnerung: Gawain ist ein US-Server. Die vielen Schlachten verschwimmen zu einem großen Wirrwarr vor meinen Augen, einzelne Belagerungen und Kämpfe auf offenem Feld sehe ich nicht mehr. Aber ich erinnere mich an den unbändigen Spaß, an die Spannung, an das Gefühl, gewonnen zu haben. Allerdings natürlich auch an das Gefühl von Niederlagen. Ähnliches empfinde ich später nur noch beim ersten Guild Wars und bei Pirates of the Burning Sea.

Dark Age of Camelot hat dem Genre einen maßgeblichen Impuls verpasst, kaum ein MMO will heute noch ohne großes PvP auskommen. Dass es ausgerechnet Mythic dann mit seinem Nur-zwei-Parteien-Nachfolger Warhammer Online versauseubelt, ist einerseits erstaunlich, andererseits ein Lehrstück für kommende Spiele. Drei Parteien müssen es schon sein, um eine halbwegs gescheite Balance zu gewährleisten. Sonst wird eine Fraktion immer stärker und die andere immer schwächer, der Spaß bleibt auf der Strecke, die Spielerschaft wandert ab, das MMO ist tot. Dark Age of Camelot hingegen lebt heute noch.

Und dann sind da noch: der erste Besuch im reichsübergreifenden Dungeon Darkness Falls, wo uns eine gefühlte Hundertschaft Hibernianer gleich hinter dem Eingang begrüßt. Der erste Blick in die mit Werwölfen vollgestopfte, endlos erscheinende Klamm von Skona. Der Nachmittag, an dem Markus Schwerdtel und ich es für eine tolle Idee halten, voll wie die Strandhaubitzen durchs Tal von Mularn zu ziehen. (Wie oft sind wir gestorben, Markus?) Der Ärger, als ich beim Nachtest der deutschen Version feststellen muss, dass mein Troll-Name schon vergeben ist. Und dann der Troll namens Quambo Wambo, der mir einige Zeit später über den Weg läuft und auf meine schnippische Bemerkung »Toller Name, du Troll!« mit einem trockenen »Ich weiß.« antwortet. **PET**

Deswegen legendär

- ★ wegweisendes PvP
- ★ stimmige Sagenwelten
- ★ das Mega-Dungeon Darkness Falls
- ★ unerreichte Atmosphäre

Dark Age of Camelot Online-Rollenspiel

PUBLISHER	Mythic Entertain. / GOA
ENTWICKLER	Mythic Entertainment
QUELLE	Download
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium 4 mit 512 MB RAM



SO LÄUFT'S Sie können sich den Client auf der Website darkageofcamelot.com runterladen. Nachdem Sie ein Konto erstellt haben, dürfen Sie 14 Tage kostenlos spielen, danach fallen monatliche Gebühren an.

Fazit In Sachen Grafik und Komfort längst veraltet, aber noch immer voller Atmosphäre. Lang lebe Midgard!

Hardware News

Tonga löst Tahiti ab

AMDs neueste Grafikkarte Radeon R9 285 ist zwar bereits seit dem 2. September für rund 220 Euro erhältlich, für einen ausführlichen Test in dieser Ausgabe war es aber dennoch schon zu spät – den finden Sie online auf GameStar.de. In den Benchmarks liegt die Radeon R9 285 dabei etwas über dem Niveau einer Radeon R9 280 (170 Euro) und arbeitet stolze 20 Prozent schneller als Nvidias GeForce GTX 760 (200 Euro). Das vergleichsweise geringe Leistungsplus gegenüber der Radeon R9 280 mit ihrem älteren Tahiti-Grafikkern ist dabei nicht besonders verwunderlich, schließlich gleichen sich die technischen Daten der beiden Karten in vielen Punkten. Beide Radeon-Modelle verfügen über 1.792 Shader- und 112 Textureinheiten sowie 32 ROPs. Unterschiede lassen sich jedoch im Videospeicher finden, denn der fällt bei der Radeon R9 285 mit 2,0 GByte statt 3,0 GByte kleiner aus und ist mit 256 Bit statt 384 Bit über weniger Leitungen angebunden. Zwar steigert AMD durch den neuen Tonga-Grafikchip der Radeon R9 285 ebenso die Tessellation-Leistung und verbessert die Energieeffizienz etwas. Wirklich abhängen wird Tonga seinen Tahiti-Vorgänger aber wohl erst mit der vermutlich noch dieses Jahr erscheinenden Radeon R9 285X, die dann auf den Vollobau der Grafikeinheit und somit auch auf mehr Shader- und Textureinheiten zugreifen kann. **JP**



Die Radeon R9 285 beerbt die Radeon R9 280. Ihr neuer Tonga-Grafikchip liefert etwas bessere Performance und benötigt weniger Strom.

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 4960K

! 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.



4th Generation Intel® Core™ Processors

Das war die Gamescom 2014
mit Caseking.de und den Intel®
Core™ CPUs der 4. Generation.



Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

Caseking Outlet: **Gaußstr. 1, 10589 Berlin** eMail: info@caseking.de tel. bestellen: **030 52 68 473 00** www.caseking.de

Nvidias neueste GeForce-Generation

Für Notebooks gibt es bereits seit Anfang des Jahres GeForce-Karten mit dem 8xx-M-Namensschema. Diese basieren aber weiterhin auf der älteren Kepler- und nicht auf der aktuellen Maxwell-Architektur, wie sie in der GeForce GTX 750 (Ti) zum Einsatz kommt. Um Verwechslungen zu vermeiden, wird es im Desktop-Segment keine 800er-GeForce-Karten geben. Stattdessen folgen auf GeForce GTX 780, 770 & Co Ende September die GeForce GTX 980 und GeForce GTX 970, im Oktober löst dann die Mittelklasse-Karte GeForce GTX 960 die GTX 760 ab. Die beiden Maxwell-Topmodelle verfügen über jeweils 4,0 GByte Videospeicher und sollen durch die neue Mikroarchitektur besonders energieeffizient arbeiten. Am Fertigungsverfahren hat Nvidia gegenüber der Vorgängergeneration nichts geändert und nutzt für die neuen Grafikkarten weiterhin Halbleiter mit 28 Nanometer Strukturweite. Da uns die Informationen zur nächsten GeForce-Generation erst kurz vor Redaktionsschluss erreichten und die Karten noch nicht erhältlich waren, konnten wir deren Leistung für diese Ausgabe noch nicht selbst überprüfen. Allerdings dürfte die GeForce GTX 980 etwa zehn Prozent schneller arbeiten als die GeForce GTX 780 und sich hinter der GeForce GTX 780 Ti einordnen. JP



Einige Hersteller haben bereits Anfang September Entwürfe ihrer Varianten der neuen GeForce-Karten gezeigt. Hier das Modell von MSI mit dem neuen »Twin Frozr V«-Kühler.

Es gibt zwar noch keine Informationen zum Erscheinungsdatum der Virtual-Reality-Brille Rift, dafür sind mittlerweile mehr Details zur Verkaufsversion bekannt.

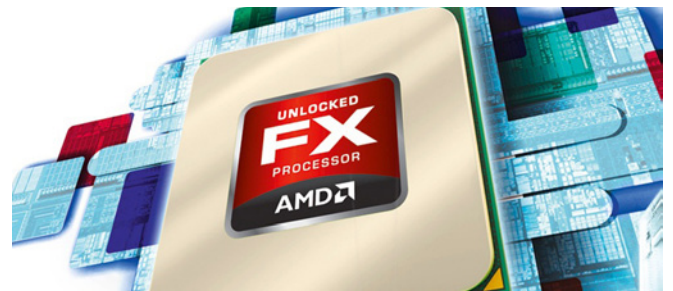


Neue Infos zur finalen Oculus Rift

Die aktuell zweite Entwicklerversion von Oculus Rift liefert durch die verbesserte Bewegungserkennung und eine höhere Auflösung zwar ein deutlich intensiveres 3D-Erlebnis als die erste Generation (siehe auch unseren Erfahrungsbericht auf GameStar.de), allerdings wirken die virtuellen Welten trotz des neuen Full-HD-Displays noch immer sehr pixelig. Für die Verkaufsversion wollen die Entwickler die Auflösung daher noch einmal erhöhen, laut Gerüchten könnte sogar ein 4K-Display mit 3840x2160 Pixeln zum Einsatz kommen. Als gesichert gilt hingegen, dass die Bildwiederholrate von 75 auf 90 Hertz steigt. Das sorgt für ein ruhigeres Bild und ermöglicht deshalb angenehmeres Spielen in der virtuellen Welt. Auch die Reduzierung des Gewichts und der Größe der Brille sind im Gespräch, der Preis der finalen Version soll dabei zwischen 200 und 400 Dollar und damit auf dem Niveau der aktuellen Vorabversion Development Kit 2 liegen. Wann genau mit der fertigen Verkaufsversion zu rechnen ist, steht aber immer noch nicht fest. ML

Kleine Lebenszeichen von AMD

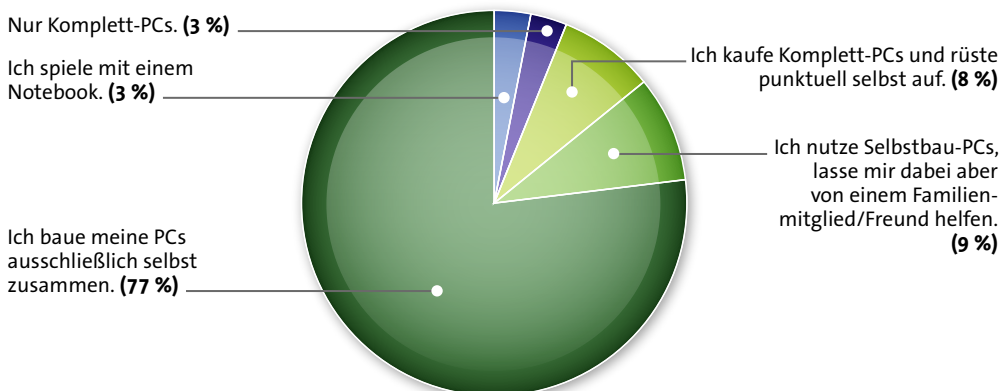
AMD bringt mit dem FX-8370, dem FX-8370E und dem FX-8320E drei neue FX-Prozessoren. Sie basieren allerdings auf der fast zwei Jahre alten »Vishera«-Generation. Die Modelle mit »E«-Anhängsel sollen dabei besonders energieeffizient arbeiten. Während die vorherigen FX-8000-Prozessoren eine Verlustleistung von 125 Watt erreichen, sind es bei den E-Modellen nur noch 95 Watt. Nennenswerte Leistungssprünge sind aufgrund der veralteten Architektur allerdings nicht zu erwarten. Intels Vorherrschaft im Desktopbereich bleibt also unangetastet. Immerhin hat AMD bereits angekündigt, dass man den High-End-Markt für Prozessoren Intel nicht kampflos überlassen wolle. Mit neuen AMD-CPU's ist allerdings kaum vor 2016 zu rechnen. ML



Nach Intel bringt jetzt auch AMD drei neue Prozessoren auf den Markt, sie basieren allerdings auf bereits zwei Jahre alter Architektur.

Selbstbau- oder Komplett-PC?

Fast 90 Prozent unserer Leser bauen ihren PC lieber selbst zusammen, als einen Komplett-PC zu kaufen. Knapp zehn Prozent lassen sich beim Zusammenbau helfen, acht Prozent setzen stattdessen auf einen fertig gekauften Rechner, den sie punktuell selbst aufrüsten. Notebook-Spieler sind mit drei Prozent klar in der Minderheit.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.629 Teilnehmer

News-Ticker

Roccat Tyon: Die neue Spieler-Maus Roccat Tyon verfügt über einen ungewöhnlichen 2-Wege-Daumenschalter und jeweils zwei zusätzliche Tasten auf der linken und der rechten Maustaste. Ihr Lasersensor löst mit maximal 8.200 dpi auf, der Preis liegt voraussichtlich bei ungefähr 100 Euro.

5K-Monitor: Dell hat einen Monitor mit der extrem hohen Auflösung 5.120x2.880 vorgestellt, der Ende des Jahres erscheinen soll. Um die vielen Pixel darstellen zu können, muss er über zwei Display-Ports mit dem PC verbunden werden. Laut Dell liegt der Preis bei bei 2.500 US-Dollar.



CMSTORM



QUICK FIRE RAPID-i

- PROFILE MANAGEMENT – ENTSCHEIDE, WELCHE TASTEN LEUCHTEN SOLLTEN:
VIER PROFILE KÖNNEN GESPEICHERT WERDEN
- HINTERGRUNDBELEUCHTUNG
FÜNF UNTERSCHIEDLICHE LICHTEFFEKTE UND FÜNF HELLIGKEITSSTUFEN
- MECHANISCHE TASTATUR MIT CHERRY MX SCHALTER
50 MILLIONEN TASTENANSCHLÄGE GARANTIERT



QF TK STEALTH



QUICK FIRE XT



QF ULTIMATE

coolermaster.de

Erhältlich bei:

alternate.de | atelco.de | bora-computer.de | gamersware.de | hardwareversand.de | kmcomputer.de
mindfactory.de | snogard.de | x-hardware.de | brack.ch | digitec.ch | steg-electronics.ch | e-tec.at



Spiele-PCs für Selbstbauer

Ein Selbstbau-PC ist immer noch der günstigste Weg, an einen neuen Spielerechner zu kommen. Wir haben für Sie PCs in vier verschiedenen Preiskategorien zusammengestellt, die jeden Spieler und Geldbeutel glücklich machen. Von Nils Raettig

In den nächsten Monaten kommen gleich mehrere Spiele-Highlights wie Alien: Isolation, Assassin's Creed Unity oder Dragon Age: Inquisition auf den Markt. Um sie flüssig spielen zu können, ist flotte Hardware allerdings Pflicht. Nutzen Sie deshalb die Ruhe vor dem herbstlichen Spielesturm, indem Sie sich einen neuen PC zusammenbauen. Die einzelnen Schritte sind auch für Laien gut durchführbar, ein Selbstbau-PC ist günstiger als der Kauf eines Komplett-PCs, und Spaß macht das Ganze auch noch. Wenn der eigens fertiggestellte Rechner nach dem Zusammenbau einwandfrei läuft, spielt es sich darauf gleich nochmal so schön wie auf einem PC von der Stange.

Gerade ein harmonisches Zusammenspiel der Hardware zeichnet einen guten Spiele-PC aus. Keine Komponente soll die andere ausbremsen und der Rechner gleichzeitig leise arbeiten und zukunftsicher sein. Neben einem möglichst guten Preis-Leistungs-Verhältnis haben wir auf diese Faktoren bei unseren PC-Konfigurationen besonders geachtet. Der 500-Euro-PC lohnt sich dabei vorrangig für Spieler, die möglichst wenig Geld ausgeben wollen und die höchstens in Full HD spielen. Praktisch alle aktuellen Spiele lassen sich mit dem PC flüssig in 1920x1080 Pixeln genießen, nur in sehr anspruchsvollen Titeln wie Metro: Last Light oder Crysis 3 müssen Sie auf Bildverbesserungen wie Kantenglättung verzichten.

Die Rechner für 750 und 1.000 Euro sind in Full HD auch für Kantenglättung und maximale Details meist schnell genug, der 1.500-Euro-PC ist schließlich selbst für höhere Auflösungen als Full HD gut gerüstet. Generell gilt, dass sich der Kauf eines neuen Rechners nur dann lohnt, wenn er mindestens 30 Prozent schneller als der

alte PC ist. Damit Sie ungefähr einschätzen können, wie schnell alte und aktuelle Hardware in Spielen ist, finden Sie auf der nächsten Seite ausführliche Performance-Ratings zu Prozessoren und Grafikkarten samt Preisangaben, die wir selbst getestet haben. Die Komponenten aus unseren Selbstbau-Konfigurationen sind darin besonders hervorgehoben.

Der 500-Euro-PC ist der einzige Rechner, in dem wir mit dem FX 6300 einen Prozessor von AMD verwenden, da Intel im Preisbereich unter 100 Euro nur Zweikern-CPU's wie den Core i3 4130 zu bieten hat. Der Intel-Prozessor ist bei Spielen aktuell zwar meist schneller als AMDs FX 6300, Letzterer kann mit seinen drei Dual-Core-Modulen aber bis zu sechs Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten, während es beim Core i3 4130 maximal vier sind (mithilfe von Intels Hyperthreading). Damit ist der FX 6300 tendenziell besser für zukünftige Spiele gerüstet, die verstärkt von mehreren Prozessorkernen profitieren. Weil er außerdem über zehn Euro günstiger ist, haben wir uns in diesem Preisbereich für AMD entschieden. Es ist aber fast immer so, dass Sie wie in diesem Fall die Wahl

zwischen mehreren sinnvollen Optionen haben, deshalb nennen wir Ihnen bei den PC-Vorstellungen auf den nächsten Seiten meist passende alternative Komponenten. Die Grafikkarten stellen dabei einen Sonderfall dar: Weil Modelle von AMD momentan praktisch immer günstiger als ihre Pendanten von Nvidia sind, taucht Nvidia in unseren Rechnerkonfigurationen stets nur als Alternative auf. So haben auch Spieler, die Nvidia treu bleiben wollen oder nicht auf Nvidia-exklusive Extras wie G-Sync oder 3D Vision verzichten möchten, die Möglichkeit, eine zu dem jeweiligen PC passende Grafikkarte zu kaufen – auch wenn Sie dafür etwas tiefer in die Tasche greifen müssen.

Selbstbau-PCs von 500 bis 1.500 Euro

Caseking & Alternate

Da uns nicht alle Hersteller ihre Produkte rechtzeitig schicken konnten, haben uns zwei Onlinehändler unterstützt. Die verwendeten Gehäuse stammen alle von Caseking, das Mainboard aus dem 500-Euro-PC von Alternate. Wir bedanken uns für die leihweise Bereitstellung der Produkte.

Bei den Intel-Prozessoren ab dem 750-Euro-PC setzen wir stets auf neue Haswell-Refresh-Modelle mit vier Kernen. Sie sind zwar meist nur minimal schneller als ihre Vorgänger, inzwischen aber zu einem ähnlichen Preis zu haben. Die ganz neuen Haswell-E-Modelle (siehe auch den Test in diesem Heft auf Seite 122) mit sechs oder acht Kernen tauchen in unseren Vorschlägen nicht auf, da sie in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler uninteressant sind, zumal nur

Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾

PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XM MX Gaming Computer AMD FX-8320

-  AMD FX-Series FX-8320 Prozessor
-  BIS ZU 8 x 3.90 GHZ ÜBERTAKTET!
-  8 GB High End DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
-  2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770 Gainward Phantom
-  250 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD-RW SATA
-  High End Wasserkühlung
-  530 Watt Thermaltake German Series 80+ / Delux SH891
-  Gigabyte GA-970A-UD3P
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit

ÜBERTAKTET!

1049.- €

z.B. 87,41 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

Art. Nr. 50250



ÜBERTAKTET!

XM MX Gaming Computer AMD FX-8350

-  AMD FX-Series FX-8350 Prozessor
-  BIS ZU 8 x 4.60 GHZ ÜBERTAKTET!
-  8 GB High End DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
-  3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 MSI N780 TF 3GD5/OC
-  120 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM
-  High End Wasserkühlung
-  730 Watt Thermaltake Smart Series 80+ / Thermaltake Overseer FX4
-  Gigabyte GA-970A-UD3P
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit

1299.- €

Art. Nr. 50255

z.B. 108,25 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands oder Österreichs. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xm mx.de



0180 6 994041

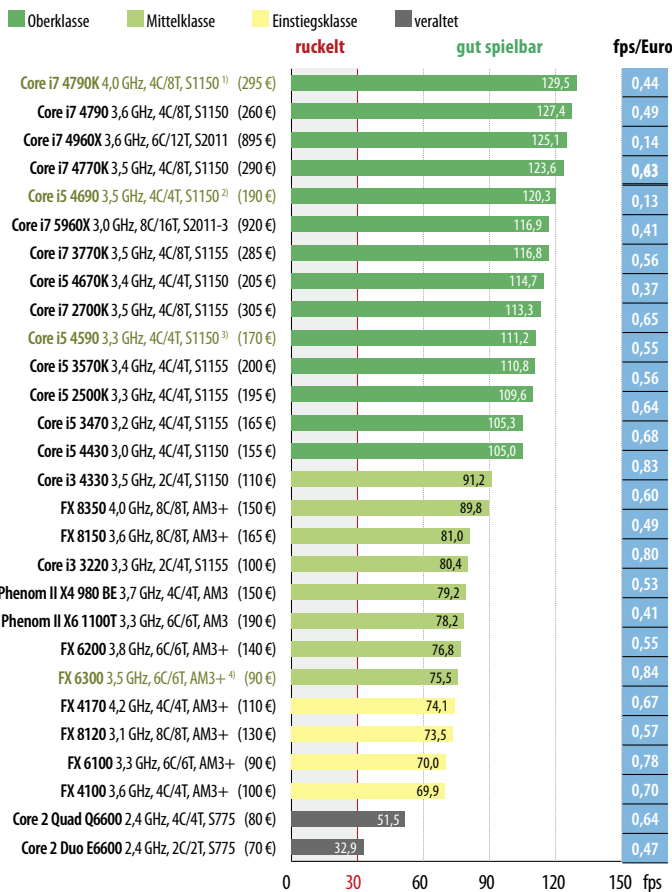
(20 Cent/Anruf Festnetz der TCOM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Performance-Ratings

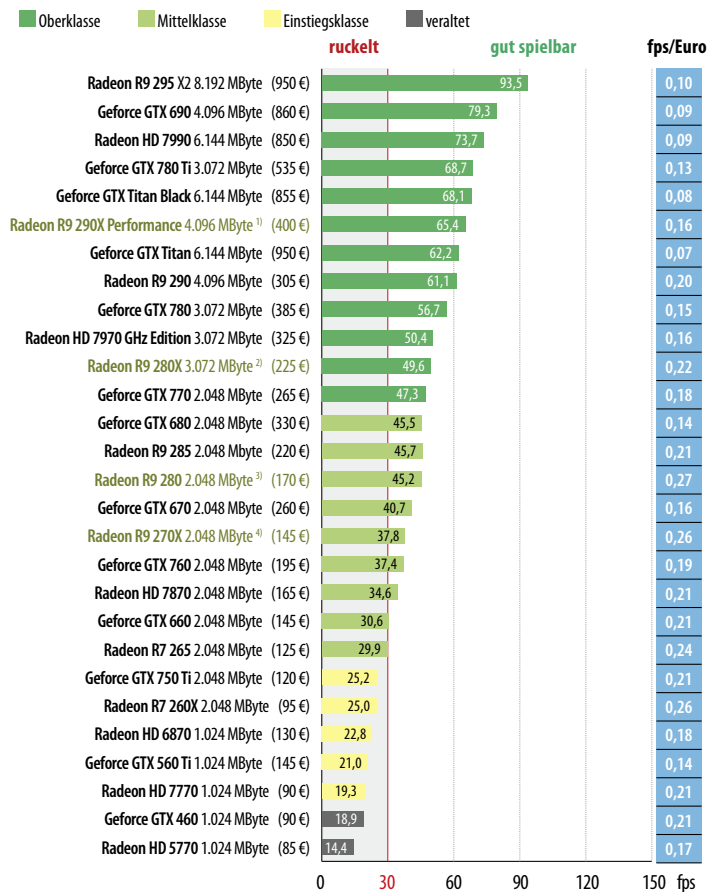
¹⁾Selbstbau PC 500 Euro ²⁾Selbstbau PCs 750 Euro ³⁾Selbstbau PC 1000 Euro ⁴⁾Selbstbau PC 1500 Euro

Prozessoren (fps-Durchschnittswert aus fünf Spielen)



Testsystem: GeForce GTX 680, 8,0 GByte DDR3 (S2011-3: 16,0 GByte DDR4), Windows 7 64 Bit

Grafikkarten (fps-Durchschnittswert aus sechs Spielen)



Testsystem: Core i7 4770K, MSI Z87-GD65 Gaming, 32,0 GByte DDR3-1600, Samsung SSD 840 Pro

wenige Spiele mehr als vier Kerne sinnvoll ausnutzen. Sollte in Ihrem PC bereits ein Core i5 oder Core i7 ab der Sandy-Bridge-Generation verbaut sein, können Sie auch in Erwägung ziehen, Mainboard, Prozessor und Kühler aus dem alten Rechner zu übernehmen, da sich der Leistungszuwachs eines vergleichbaren Haswell(-Refresh)-Modells in der Regel stark in Grenzen hält.

Bereits vorhandene Hardware im neuen PC weiter zu nutzen, ist immer dann eine Überlegung wert, wenn sich unsere Vorschläge nur gering von der Hardware unterscheiden, die Sie bereits besitzen. Haben Sie beispielsweise schon 8,0 GByte DDR3-RAM, der nur etwas niedriger als 1.600 MHz taktet, so können Sie ihn problemlos im neuen Selbstbau-PC weiter nutzen. Auch bereits vorhandene Festplatten, SSDs, DVD- und Blu-ray-Laufwerke oder Gehäuse können weiterverwendet werden, gerade wenn es Ihnen primär um die Spieleleistung des neuen Rechners geht. Die hängt nämlich hauptsächlich von der Grafikkarte und vom Prozessor ab.

Eine einfache Möglichkeit, die von uns vorgeschlagenen Rechner an Ihre Preis- und Leistungs-Vorstellungen anzupassen, besteht darin, bestimmte Komponenten einfach gegen ihre Pendanten aus einer der anderen Konfigurationen auszutauschen. Wenn Ihnen das Design vom NZXT-Gehäuse aus dem 1.000-Euro-PC etwa zu futuristisch ist, nutzen Sie einfach eines der optisch zurückhaltenden Modelle der anderen PCs. Reichen Ihnen 128 GByte bei der SSD im 750-Euro-PC nicht aus, können Sie genauso gut die SSD mit 256 GByte (1.000-Euro-PC) oder mit 500 GByte (1.500-Euro-PC) verwenden. Etwas vorsichtiger müssen Sie lediglich beim Tausch von Prozessor und Grafikkarte sein, da beispielsweise die extrem schnelle Radeon R9 290X aus dem 1.500-Euro-PC vom vergleichsweise langsamen FX 6300 aus dem 500-Euro-PC ausgebremst wird und Sie damit zusätzliches Geld investiert hätten, ohne dafür auch angemessen mehr Leistung zu erhalten.

Auf unserer Homepage beziehungsweise unter dem Link: bit.ly/1j2wncc finden Sie eine ausführliche und bebilderte Anleitung für den Zusammenbau eines Rechners. Sollten Sie sich vor dem Eigenbau scheuen oder keine Zeit dafür haben, können Sie unsere Konfigurationen auch als Grundlage für den Kauf eines Komplett-PCs nutzen. Bedenken Sie allerdings, dass der Zusammenbau durch einen Händler den Rechner wegen der zusätzlichen Serviceleistung meist etwas teurer macht. Außerdem ist es wahrscheinlich, dass der jeweilige Händler nicht exakt unsere vorgeschlagenen Komponenten im Sortiment hat, wodurch Sie teils auf andere Modelle ausweichen müssen. Eines steht aber unabhängig davon, wer den neuen PC zusammenbaut, fest: Dragon Age & Co können kommen! **NR**



Prozessoren liegt in der sogenannten »Boxed«-Variante ein passender Kühler bei, rechts am Beispiel eines Modells von Intel zu sehen. Im Vergleich zu deutlich größeren Kühlern wie dem be quiet! Dark Rock Pro 3 (links) sind sie aber erheblich lauter und bieten meist die schlechtere Kühlleistung. Wenn es das Budget zulässt, sollten Sie deshalb einen separaten CPU-Kühler dazu kaufen.

sharkoon



**SHARK
ZONE**



Brandneue Gaming-Serie!



SHARK ZONE: Die neue Serie von Sharkoon - speziell entwickelt für Gamer!

Vertraute hohe Sharkoon Qualität mit bekanntem attraktivem Preis-Leistungs-Verhältnis. Das schwarzgelbe SHARK ZONE Design hebt Deine spielerischen Skills reizvoll hervor und sendet eine optische Warnung an Deine Gaming-Rivalen. Verwendung auf eigene Gefahr!



P40 GAMING
MOUSE MAT



M20 GAMING
MOUSE



H10 GAMING
STEREO
HEADSET

www.sharkoon.de

500 EURO-PC

Unser Einstiegermodell für rund 500 Euro bietet genügend Leistung, um aktuelle Spiele in mittleren bis hohen Details flüssig darzustellen, und schon dabei stark den Geldbeutel. Von Jan Purrrucker

Derzeit schafft es kaum ein Spiel, das technische Potenzial der aktuellen Hardware-Komponenten auszureizen. Aus Spielersicht ist das einerseits schade, weil die grafische Qualität der Spiele hinter den Möglichkeiten von modernen PCs zurückbleibt. Andererseits können Sie davon auch profitieren, denn um mit Full-HD-Auflösung, also 1920x1080 Pixeln und ansprechenden Grafikeinstellungen flüssig spielen zu können, genügt bereits

sehr günstige Hardware. Die von uns für den 500-Euro-PC ausgewählte HIS Radeon R9 270X Mini IceQX² kostet nur circa 155 Euro und sorgt dennoch auch in anspruchsvollen Spielen für ruckelfreien Spielspaß. Nur für höhere Auflösungen als 1920x1080 Bildpunkte oder besonders leistungshungrige Kantenglättungsmodi wie MSAA oder SSAA fehlt es der Grafikkarte dann doch etwas an Puste. Dafür braucht die HIS Radeon R9 270X Mini IceQX² relativ wenig Strom und arbeitet mit ihrem Doppel-Lüfter-Kühlsystem auch unter Last angenehm leise.

Als CPU empfehlen wir in diesem Preissegment den 90 Euro teuren AMD FX 6300 mit 3,5 GHz. Seine drei Dual-Core-Module liefern ausreichend Leistung, um Multimedia-Aufgaben flott zu erledigen, und in Kombination mit der Radeon-Grafikkarte kann der Prozessor auch bei der Spieleleistung überzeugen. Um den Geräuschpegel des Rechners niedrig zu halten, sollten Sie den mitgelieferten CPU-Kühler gegen den Arctic Cooling Freezer A11 austauschen. Für gerade einmal 20 Euro arbeitet der im Vergleich zur Boxed-Variante deutlich leiser und hält die Temperatur des Prozessors zudem zuverlässig niedrig. Platz finden sowohl CPU als auch Grafikkarte auf dem MSI 970A-G43, das wir außerdem mit 4,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher bestücken. Für eine schnelle SSD oder eine externe Soundkarte reicht das knappe Budget zwar nicht aus, allerdings lässt sich beides auch später noch leicht nachrüsten. Bis dahin bietet die Seagate Barracuda mit 1,0 Terabyte für 50 Euro extrem viel Speicherplatz zum kleinen Preis und der Onboard-Chip kümmert sich um den Klang. Alle Komponenten bringen wir in einem BitFenix Neos unter und versorgen sie über das Be Quiet Pure Power L8 400 Watt mit ausreichend Strom. **JP**

500-Euro-PC

	Preise
Prozessor	
AMD FX 6300	90 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard	
MSI 970A-G43	60 €
Arbeitsspeicher	
G.Skill RipJawsX, 4 GByte DDR3-1600	45 €
Grafikkarte	
HIS Radeon R9 270X Mini IceQ X²	155 €
Soundkarte	
Onboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200, 1,0 TByte	50 €
DVD-Brenner	
LG Electronics GH24NS80	15 €
Gehäuse	
BitFenix Neos	40 €
Netzteil	
be quiet! Pure Power L8 400W	50 €

GESAMTPREIS 525 €

Fazit Trotz des günstigen Preises können Sie mit dem 500-Euro-PC praktisch alle Titel in Full HD und hoher Grafikqualität flüssig spielen.

Preis/Leistung Sehr Gut

PROZESSOR

Produkt AMD FX 6300

Ca. Preis 90 Euro

Infos sechs Kerne, 3,5 GHz, Sockel AM3+

Bewertung

↗ schnell ↗ Turbo-Modus

Intel-Alternative

Intel Core i3 3220 (3,3 GHz)

Preis 100 Euro

Fazit

Auf Basis der Bulldozer-Architektur arbeitet der AMD FX 6300 mit drei Modulen, die jeweils mit zwei Rechenkernen ausgestattet sind, die sich wiederum eine Gleitkommaeinheit und einen L2-Cache teilen. Damit ist der FX 6300 zwar kein klassischer Sechskern-Prozessor, der modulare Aufbau macht es der CPU aber dennoch möglich, gleich sechs Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig zu bearbeiten. Besonders angesichts des niedrigen Preises kann der AMD-Prozessor damit sowohl bei der Multimedia- als auch der Spieleleistung überzeugen und liefert in Kombination mit einer schnellen Grafikkarte ausreichend hohe Framraten.

SOUNDKARTE

Produkt Onboard

Ca. Preis 0 Euro

Infos 5.1-Surround-Chip auf dem Mainboard

Bewertung

↗ keine Extrakosten ↗ belegt keinen Steckplatz

Alternative

Separate Karte Soundblaster Z

Preis 80 Euro

Fazit

Eine externe Soundkarte kitzelt nochmals deutlich mehr Qualität aus dem Klang von Musik, Filmen und Spielen. Allerdings sollte dann auch ein entsprechend hochwertiges Headset oder Soundsystem angeschlossen sein.

GRAFIKKARTE

Produkt HIS Radeon R9 270X Mini IceQX²

Ca. Preis 155 Euro

Infos 2,0 GByte RAM, leiser Doppellüfte

Bewertung

↗ übertaktet ↗ leises Kühlsystem

Nvidia Alternative

Zotac GeForce GTX 760 OC

Preis 205 Euro

Fazit

Mit ihrem Chiptakt von 1.000 MHz gehört die HIS Radeon zwar nicht zu den schnellsten R9-270X-Modellen, allerdings liefert sie für den Preis von 155 Euro besonders viele fps pro Euro. Ihre Performance ist gut genug, um aktuelle Spiele flüssig in 1080p darzustellen. Nur in sehr anspruchsvollen Titeln sollten Sie die Detail- oder Kantenglättungsstufe etwas senken. Beim täglichen Arbeiten und Surfen am PC bleibt die HIS-Karte gänzlich unhörbar, und auch unter Last drehen die beiden Lüfter nicht störend laut auf (2,1 Sone). Das relativ leise Kühlsystem, die gute Energieeffizienz und das tolle Preis-Leistungs-Verhältnis machen die Radeon R9 270X Mini IceQX² zu einer echten Empfehlung.

KÜHLER

Produkt Arctic Cooling Freezer A11
Ca. Preis 20 Euro
Infos Towerkühler, leise

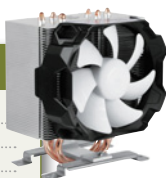
Bewertung
 ⬆️ drei Heatpipes ⬆️ gute Kühlleistung

Alternative

Günstiger mitgelieferter Boxed-Kühler
Preis 0 Euro

Fazit

Durch seine zahlreichen Aluminium-Lamellen bietet der Arctic Cooling Freezer A11 viel Oberfläche, um die über die drei Kupfer-Heatpipes aufgenommene Abwärme der CPU abzugeben. Der Lüfter lässt sich über einen PWM-Anschluss regeln und verrichtet leise seinen Dienst.



DVD-BRENNER

Produkt LG GH24NS80
Ca. Preis 15 Euro
Infos DVD-Brenner, SATA

Bewertung
 ⬆️ DVD±R 24x brennen
 ⬆️ DVD-R DL 12x brennen
 ⬆️ keine Blu-ray

Alternative

Blu-ray-Brenner LG BH16NS40
Preis 70 Euro

Fazit

Optische Laufwerke finden in Zeiten von High-Speed-DSL und USB-Sticks kaum noch Verwendung. Wer allerdings den PC als DVD-Player nutzt oder ab und zu eine Sicherheitskopie anfertigen möchte, bekommt mit dem LG GH24NS80 einen günstigen und zuverlässigen DVD-Brenner



ARBEITSSPEICHER

Produkt 4,0 G.Skill RipJawsX DDR3-1600
Ca. Preis 45 Euro
Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1600 Kit

Bewertung
 ⬆️ DDR3-1600 ⬆️ zwei Riegel

Fazit

Von mehr als 4,0 GByte Arbeitsspeicher profitiert derzeit kaum ein Spiel, deshalb sparen wir uns das Geld für mehr RAM im 500-Euro-PC, ohne in Spielen nennenswerte Leistungseinbußen hinnehmen zu müssen.



GEHÄUSE

Produkt BitFenix Neos
Ca. Preis 40 Euro
Infos Midi-Tower, ein 120-mm-Lüfter enthalten

Bewertung
 ⬆️ Frontanschlüsse
 ⬆️ viel Platz
 ⬆️ preiswert
 ⬆️ wenige Komfort-Funktionen

Fazit

Die Front des 40 Euro günstigen BitFenix Neos besteht komplett aus Gitterdraht. Dahinter lassen sich bis zu zwei 120-Millimeter-Lüfter anbringen, die kühle Luft ins Innere saugen. Um zu verhindern, dass dabei zu viel Staub ins Gehäuse gezogen wird, ist sowohl die Front als auch der Lufteinlass für das Netzteil am Boden des Neos mit abnehmbaren Staubfiltern ausgestattet. An dem Frontpanel können Sie jeweils ein USB-2.0- und 3.0-Gerät sowie ein Headset anschließen. Im BitFenix Neos finden außerdem Grafikkarten mit einer Länge von bis zu 30 Zentimetern Platz, und es lassen sich bis zu sechs Festplatten (jeweils drei 3,5 und 2,5 Zoll) darin unterbringen.



MAINBOARD

Produkt MSI 970A-G43
Ca. Preis 60 Euro
Infos Sockel AM3+, SATA 3, USB 3.0

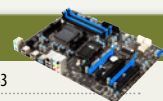
Bewertung
 ⬆️ AMD-970-Chipsatz
 ⬆️ moderne Schnittstellen
 ⬆️ Crossfire-Unterstützung

Alternative

Intel-Alternative MSI B85-G41 PC Mate
Preis 60 Euro

Fazit

Das günstige MSI 970A-G43 bietet trotz niedrigem Preis eine gute Ausstattung. Jeweils sechs SATA-3- und USB-2.0-Steckplätze sowie zwei USB-3.0-Ports hat MSI auf dem Board untergebracht. Außerdem verfügt die Platine über Gigabit-LAN, 8-Kanal-Sound und kann mit bis zu 32 GByte Arbeitsspeicher bestückt werden. Es ist auch möglich, die PCI-Express-Steckplätze mit gleich zwei AMD-Grafikkarten zu belegen und die Spieleleistung so über Crossfire noch weiter zu erhöhen.



NETZTEIL

Produkt Be Quiet Pure Power L8 400 Watt
Ca. Preis 50 Euro
Infos 400 Watt, Kabelmanagement

Bewertung
 ⬆️ 400 Watt ⬆️ 80 Plus Bronze
 ⬆️ modulares Kabelmanagement

Fazit

Mit 400 Watt und Bronze zertifiziertem Wirkungsgrad versorgt das Be-Quiet-Netzteil unseren 500-Euro-Rechner auch in anspruchsvollen Spielen stets mit ausreichend Strom.



FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte
Ca. Preis 50 Euro
Infos SATA 3, 1,0 TByte Speicher

Bewertung
 ⬆️ 1,0 Terabyte Speicher ⬆️ 7.200 U/Min
 ⬆️ große Kapazität ⬆️ günstig

Fazit

Fast 1.000 GByte an Speicherplatz sollte selbst Spielern mit einer besonders großen Spielesammlung ausreichen. SSDs arbeiten zwar deutlich schneller, können aber noch nicht mit den Gigabyte-pro-Euro-Preisen von traditionellen Magnetfestplatten mithalten.



750 EURO-PC

Der 750-Euro-PC hat mit schneller Intel-CPU, einer SSD und genug Grafikleistung für aktuelle Titel in Full HD zum fairen Preis alles zu bieten, was das Spielerherz begehrt. Von Nils Raettig

Um flüssig in Full HD spielen zu können, muss es bei weitem kein Core i7 von Intel sein, auch der Core i5 4590 aus unserem 750-Euro-PC hat locker genug Leistung für aktuelle und kommende Titel. Der Vierkern-Prozessor taktet im Turbo-Modus mit bis zu 3,7 GHz, geht vergleichsweise sparsam zu Werke und lässt sich leicht kühlen. Dazu nutzen wir den Tower-Kühler EKL Alpenföhn Brocken Eco, der dank leisem

120-Millimeter-Lüfter und vier Heatpipes auch bei sehr niedrigem Geräuschpegel genug Kraft hat, um den Prozessor kühl zu halten. Als Grafikkarte kommt AMDs Radeon R9 280 in Form der MSI R9 280 Gaming 3G zum Einsatz, die praktisch genau so schnell wie die neue Radeon R9 285 mit Tonga-Grafikchip ist, aber momentan noch etwa 20 bis 30 Euro weniger kostet und damit ein echtes Schnäppchen ist. Da die Produktion der R9 280 mit Erscheinen der R9 285 ihr Ende gefunden hat, wird sie allerdings nur noch eine begrenzte Zeit auf dem Markt verfügbar sein. Sollten Sie bereits keine R9 280 mehr kaufen können, wenn Sie diese Zeilen lesen, dann greifen Sie einfach zur R9 285. Benötigen Sie später noch mehr Grafikleistung, können Sie einfach eine zweite Karte dazukaufen, weil das Asus Mainboard H97-Plus Crossfire unterstützt. Die zweite Karte ist dann zwar nur über PCI Express x4 angebunden, womit eine niedrigere Bandbreite als mit der PCI-Express-x16-Anbindung der ersten Karte möglich ist, in der Praxis hat das aber kaum Auswirkungen auf die Spieleleistung. Auch sonst lässt die Hauptplatine mit USB 3.0, SATA 3, LAN-Anschluss und RAID-Unterstützung keine Wünsche offen. Die schnellen SATA-3-Ports sind vor allem für die OCZ-SSD Vertex 460 in dem 750-Euro-PC wichtig, weil sie nur so ihr volles Leistungspotenzial ausschöpfen kann. Mit 120 GByte bietet sie genug Platz für das Betriebssystem und Ihre Lieblingsspiele, für Film- und Musiksammlungen dient wie im 500-Euro-PC die günstige und dennoch schnelle Seagate Barracuda mit 1.000 GByte Speicherplatz. Dank der abnehmbaren Anschlüsse des Netztesils und der durchdachten Möglichkeiten für das Kabelmanagement beim In-Win-G7-Gehäuse lässt sich die gesamte Hardware zu guter Letzt sehr aufgeräumt verstauen. **NR**

PROZESSOR

Produkt Intel Core i5-4590

Ca. Preis 170 Euro

Infos vier Rechenkerne, 3,3 GHz, Sockel 1150

Bewertung

- ➔ sehr schnell ➔ Turbo-Modus
- ➔ niedriger Strombedarf

Intel-Alternative

Schneller und leichter zu übertakten

Intel Core i5 4690K

Preis 205 Euro

Fazit

Der Core i5 4590 ist einer der günstigsten Vierkern-Prozessoren von Intel, die für Spieler interessant sind. Sein Standardtakt liegt bei 3,3 GHz, im Turbo-Modus erreicht er maximal 3,7 GHz. In Sachen Leistung muss er sich auch hinter deutlich teureren Prozessoren wie etwa dem Core i7 4790K aus unserem 1.500-Euro-PC nicht verstecken, dadurch sind Sie mit der Haswell-Refresh-CPU auch die nächsten Jahre sehr gut für das Spielen gerüstet. Wenn Sie vorhaben, Ihren Prozessor zu übertakten, dann greifen Sie am besten zum etwas schnelleren Core i5 4690K, dessen Takt sich durch den freien Multiplikator besonders leicht anheben lässt.



SOUNDKARTE

Produkt Onboard

Ca. Preis 0 Euro

Infos 7.1-Realtek-Chip auf dem Mainboard

Bewertung

- ➔ guter Klang ➔ beim Mainboard dabei
- ➔ belegt keinen Steckplatz
- ➔ keine Surround-Simulation

Alternative

Separate Sound-Karte Creative Soundblaster Z

Preis 80 Euro

Fazit

Die Onboard-Soundkarten von Mainboards bieten eine gute Klangqualität, der Kauf einer separaten Soundkarte lohnt sich deshalb nur mit hochwertigem Headset, oder wenn Ihnen Extras wie etwa eine Surround-Simulation wichtig sind.



GRAFIKKARTE

Produkt MSI Radeon R9

280 Gaming 3G

Ca. Preis 185 Euro

Infos 3,0 GByte RAM, leiser Kühler

Bewertung

- ➔ übertaktet ➔ leises Kühlsystem

Nvidia Alternative

Asus GTX760 DirectCU II OC

Preis 210 Euro

Fazit

Die Radeon R9 280 wird wegen der praktisch gleich schnellen Radeon R9 285 nicht mehr weiter von AMD produziert, das macht sie im Abverkauf besonders günstig – schlagen Sie deshalb zu, solange es noch geht! Die Leistung genügt bei der weit verbreiteten Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln problemlos in allen aktuellen Titeln, meist können Sie auch Bildverbesserungen wie Kantenglättung und die (ohnehin nicht sehr leistungshungrige) anisotrope Filterung nutzen. Die Lautstärke erreicht sogar unter Vollast nur 1,9 Sone, damit ist die MSI Radeon R9 280 Gaming 3G selbst beim Spielen kaum hörbar.



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor	
Intel Core i5 4590	170 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard	
ASUS H97-Plus	85 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8 GByte DDR3-1600	65 €
Grafikkarte	
MSI Radeon R9 280 Gaming 3G	185 €
Soundkarte	
Onboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200, 1,0 TByte	50 €
SSD	
OCZ Vertex 460, 120 GByte	65 €
DVD-Brenner	
LG Electronics GH24NSB0	15 €
Gehäuse	
In Win G7 schwarz	60 €
Netzteil	
be quiet! Pure Power L8-CM 430W	60 €

GESAMTPREIS 785 €

Fazit Beim 750-Euro-PC bekommen Sie besonders viel fürs pro Euro, dank SSD ist er auch im Alltag außerhalb von Spielen extrem flott.

Preis/Leistung Sehr Gut

KÜHLER

Produkt EKL Alpenföhn Brocken Eco

Ca. Preis 30 Euro

Infos vier Heatpipes, leise

Bewertung

hohe Kühlleistung + leise + einfache Montage + passt auf alle Sockel

Alternative

Günstiger mitgelieferter Boxed-Kühler

Preis 0 Euro

Fazit

Der Tower-Kühler geht angenehm leise zu Werke und bietet dennoch eine gute Kühlleistung. Ist Ihnen die Lautstärke des PCs nicht so wichtig, genügt auch der bei der CPU mitgelieferte Boxed-Kühler.



DVD-BRENNER

Produkt LG Electronics GH24NS80

Ca. Preis 15 Euro

Infos DVD-Brenner, SATA

Bewertung

DVD±R 24x brennen
DVD±R 8x brennen
kein Blu-ray

Alternative

Blu-ray-Brenner LG BH16NS40

Preis 70 Euro

Fazit

Der günstige DVD-Brenner von LG unterstützt alle gängigen DVD-Formate. Ein Blu-ray-Kombo-Laufwerk wie das LG BH16NS40 macht den Rechner etwa 55 Euro teurer.



ARBEITSSPEICHER

Produkt Crucial Ballistix Sport
8,0 GByte DDR3-1600

Ca. Preis 65 Euro

Infos 2x 4,0 GByte DDR3-1600 Kit

Bewertung

DDR3-1600 + zwei Riegel
zukunftsichere 8,0 GByte

Fazit

Mehr als 8,0 GByte Arbeitsspeicher brauchen Sie für Spiele auch auf lange Sicht nicht, zudem können Sie den Speicher dank zwei freier Steckplätze später sehr leicht aufrüsten.



GEHÄUSE

Produkt In Win G7 schwarz

Ca. Preis 60 Euro

Infos Midi-Tower, integrierte Lüftersteuerung

Bewertung

zwei Lüfter vorinstalliert
geeignet für Wasserkühlung
gut verarbeitet
Staubfilter

Fazit

Das G7-Gehäuse von In Win hat trotz des eher schlichten Äußeren viel zu bieten. Die integrierte Lüftersteuerung ist in dieser Preisklasse nicht selbstverständlich, Gleiches gilt für die Staubfilter. Zwei 120-Millimeter-Lüfter sind bereits vorinstalliert, insgesamt können Sie bis zu sieben davon im Gehäuse anbringen. Dadurch eignet sich das G7 auch für den Bau eines sehr leisen PCs, weil die Drehzahlen bei vielen verwendeten Lüftern nicht sehr hoch sein müssen, um eine gute Kühlleistung zu erreichen. Die maximale Grafikkartenlänge liegt bei mehr als ausreichenden 40,8 Zentimetern, wenn Sie den oberen der beiden 3,5-Zoll-Festplattenkäfige entfernen; zudem bietet das G7 ein gutes Kabelmanagement.



MAINBOARD

Produkt ASUS H97-Plus

Ca. Preis 85 Euro

Infos Sockel 1150, SATA 3, USB 3.0, CF

Bewertung

H97-Chipsatz + moderne Schnittstellen
hochwertige Komponenten + CrossfireX

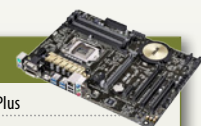
Alternative

SLI-Option ASRock Z97 Extreme3

Preis 105 Euro

Fazit

Im 750-Euro-PC verzichten wir beim Mainboard bewusst auf den teureren Z97-Chipsatz, der vor allem für Übertakter interessant ist. Das H97-Bord von Asus hat abgesehen davon alles zu bieten, was auf einer modernen Hauptplatine zu finden sein sollte. Dazu zählen aktuelle Schnittstellen wie SATA 3 und USB 3.0 in ausreichender Menge, ein gut strukturiertes UEFI-Bios mit allen wichtigen Einstellungsoptionen, genügend Anschlüsse für Lüfter und die Möglichkeit, per CrossfireX zwei AMD-Grafikkarten für mehr Leistung zu nutzen. Wenn Sie stattdessen zwei Nvidia-Grafikkarten einsetzen wollen, müssen Sie auf ein etwas teureres Z97-Mainboard wie das ASRock Z97 Extreme3 ausweichen.



SSD

Produkt OCZ Vertex 460 120GB

Ca. Preis 65 Euro

Infos 2,5 Zoll, SATA 3

Bewertung

120 GByte Speicher + sehr schnell
Klon- und Wartungssoftware + günstig

Fazit

Die Vertex 460 reizt die mit SATA 3 maximal mögliche Geschwindigkeit von 520 MByte/s fast aus und sorgt für schnelles Booten und kurze Ladezeiten in Spielen.



NETZTEIL

Produkt Be Quiet Pure Power L8-CM-430 Watt

Ca. Preis 60 Euro

Infos 430 Watt, Kabelmanagement

Bewertung

430 Watt + leise
Kabel abnehmbar

Fazit

Die 430 Watt des leistungsstarken Be-Quiet-Netzteils reichen auch für schnellere PCs problemlos aus, zudem bietet es trotz des vergleichsweise niedrigen Preises die Möglichkeit, nicht benutzte Kabel abzunehmen.



FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 1,0 TByte

Ca. Preis 50 Euro

Infos SATA 3, 1,0 TByte Speicher

Bewertung

viel Speicherplatz + 7.200 U/Min
sehr schnell + niedriger Preis

Fazit

Die Barracuda von Seagate hat genug Speicherplatz für große Film- und Musiksammlungen, zudem arbeitet sie schnell. Wenn Sie mehr Platz brauchen, greifen Sie einfach zur 2,0-TByte-Variante für etwa 70 Euro.



1.000 EURO-PC

Der 1.000-Euro-PC bietet mit der Radeon R9 280X mehr als genügend Grafikleistung für aktuelle und kommende Spiele, außerdem sorgt die Soundblaster Z für die optimale Soundkulisse. Von Markus Lindner

A

uch in unserem 1.000-Euro-PC ist das Herzstück ein Core i5 aus Intels Haswell-Refresh-Serie. Der mit vier Kernen und 3,5 GHz Takt (Turbo bis 3,9 GHz) ausgestattete Core i5 4690K lässt sich dank freiem Multiplikator bequem übertakten, um in hohen Auflösungen und maximalen Details flüssig spielen zu können, ist das aber nicht nötig. Für die nötige Kühlung sorgt der Scythe Mugen Max durch seinen großen Kühlkörper, der mitgelieferte Lüfter geht dabei angenehm

leise zu Werke. Zusammen mit 8,0 GByte Crucial Ballistix Sport DDR3-RAM findet der Prozessor auf dem Gigabyte GA-Z97-HD3-Mainboard Platz, das neben aktuellen Schnittstellen wie USB 3.0 und SATA 3 in ausreichender Menge auch AMD Crossfire für die Nutzung von zwei Grafikkarten unterstützt. Die Grafikberechnung übernimmt beim 1.000-Euro-PC die XFX Radeon R9 280X Double Dissipation. Die ab Werk übertaktete Grafikkarte mit 3,0 GByte DDR5-Grafikspeicher liefert sehr viel Grafikleistung pro Euro, ihre zwei Lüfter sind dabei unter Last zwar hörbar, aber noch nicht zu aufdringlich, das Gesamtpaket stimmt also.

Die 1,0 Terabyte große Seagate Barracuda und den DVD-Brenner von LG kennen Sie schon aus unserem 750-Euro-PC, die große Festplatte und der günstige Brenner passen auch perfekt in unseren 1.000-Euro-Vorschlag. Die SSD bietet dafür im Vergleich zum günstigeren Rechner mehr als doppelt so viel Speicherplatz und sorgt für verzögerungsfreies Arbeiten und kurze Ladezeiten. Das alles kommt im leicht futuristisch anmutenden Phantom-240-Gehäuse von NZXT unter. Es verfügt über zwei leise 120-Millimeter-Lüfter und eine Lüftersteuerung, weitere Lüfter können auf Wunsch nachträglich eingebaut werden, um die Kühlung der PC-Komponenten weiter zu verbessern. Neben den üblichen Audio-Anschlüssen finden Sie an der Gehäusefront auch zwei USB-3.0-Buchsen, über die Sie externe Speichergeräte mit hoher Geschwindigkeit anbinden können. Das Be-Quiet-Netzteil mit abnehmbaren Kabeln wird im unteren Gehäusebereich untergebracht, dadurch heizt es die anderen Komponenten des PCs nicht zusätzlich auf. Alles in allem sind Sie dadurch auch für die nächsten Jahre mit dem PC sehr gut gerüstet. **ML**

1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor	
Intel Core i5 4690K	205 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen Max	45 €
Mainboard	
Gigabyte GA-Z97-HD3	95 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport, 8 GByte DDR3-1600	65 €
Grafikkarte	
XFx Radeon R9 280X Double Dissipation	245 €
Soundkarte	
Creative Sound Blaster Z	80 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200, 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial MX100, 256 GByte	95 €
DVD-Brenner	
LG Electronics GH24NSB0	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
be quiet! Pure Power L8-CM 530W	70 €

GESAMTPREIS 1.045 €

Fazit Unser 1.000-Euro-PC bietet neben einer großen SSD für flottes Arbeiten auch sehr viel Spieleleistung und ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Preis/Leistung Gut

PROZESSOR

Produkt Intel Core i5 4690K

Ca. Preis 205 Euro

Infos vier Rechenkerne, 3,5 GHz, Sockel 1150

Bewertung

↗ sehr schnell ↗ Turbo-Modus
↗ freier Multiplikator

Alternative

Günstiger Core i5 4590

Preis 170 Euro

Fazit

Die Rechenleistung des Core i5 4690K reicht locker für alle aktuellen und kommenden Spiele aus. Die vier 3,5 GHz schnellen Prozessorkerne erreichen im Turbo-Modus zudem bis zu 3,9 GHz und sorgen damit auch in sehr anspruchsvollen Spielen oder Multimedia-Anwendungen für einen Performance-Schub. Zusätzlich lässt sich der Core i5 4690K dank freiem Multiplikator einfach übertakten und ist aufgrund der verbesserten Wärmeleitung im Vergleich zu den Vorgängern auch sehr gut für besonders hohe Taktraten gerüstet. Wollen Sie nicht übertakten, greifen Sie zum etwas günstigeren Core i5 4690 ohne »K« im Namen.



GRAFIKKARTE

Produkt XFX Radeon R9 280X Double Dissipation

Ca. Preis 245 Euro

Infos 3,0 GByte RAM, Doppellüfter

Bewertung

↗ übertaktet ↗ viel Leistung
↘ unter Last hörbar

Alternative

Nvidia Asus GTX770 DirectCU II OC

Preis 285 Euro

Fazit

Für den Preis von rund 245 Euro bietet die XFX Radeon R9 280X Double Dissipation ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und meistert alle aktuellen Spiele in Full HD und maximalen Einstellungen mit Leichtigkeit. Nur für höhere Auflösungen als 1920x1080 Pixel müssen Sie in sehr anspruchsvollen Titeln auf Grafikdetails verzichten. Die 3,0 GByte Grafikspeicher sind in dieser Preisklasse nicht selbstverständlich und ein Pluspunkt, zusätzlich verfügt die Grafikkarte über den mittlerweile üblichen Turbo-Boost und ist vom Hersteller leicht übertaktet. Sie wird allerdings unter Last auch relativ laut, angesichts des sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses lässt sich die Lautstärke aber locker verkraften.



SOUNDKARTE

Produkt Creative Soundblaster Z

Ca. Preis 80 Euro

Infos PCI Express 1x, Surround-Simulation

Bewertung

↗ sehr guter Klang ↗ tolle Surround-Simulation
↗ separater Headset-Anschluss

Alternative

Günstiger Soundblaster Recon 3D

Preis 50 Euro

Fazit

Die Soundblaster Z überzeugt vor allem durch die glaubwürdige Raumklangsimitation. Ihr volles Potenzial kann sie am besten mit einem hochwertigen Headset oder Soundsystem ausspielen.



KÜHLER

Produkt Scythe Mugen Max
Ca. Preis 45 Euro
Infos sechs Heatpipes, leise

Bewertung
+ gute Wärmeverteilung
+ sehr gute Kühlleistung

Alternative

Günstiger EKL Alpenföhn Brocken Eco
Preis 30 Euro

Fazit

Der Mugen Max verfügt über sechs Heatpipes und arbeitet mit einem 140 mm großen Lüfter. Er dreht mit 500 bis 1.300 Umdrehungen pro Minute und bleibt dabei trotz hoher Kühlleistung stets angenehm leise.

DVD-BRENNER

Produkt LG Electronics GH24NS80
Ca. Preis 15 Euro
Infos DVD-Brenner, SATA

Bewertung
+ DVD±R 24x brennen
+ DVD±R DL 8x brennen - kein Blu-ray

Alternative

Blu-ray-Laufwerk LG BH16NS40
Preis 70 Euro

Fazit

Der günstige DVD-Brenner von LG unterstützt alle gängigen DVD-Formate. Ein Blu-ray-Kombo-Laufwerk wie das LG BH16NS40 macht den Rechner etwa 55 Euro teurer.

ARBEITSSPEICHER

Produkt 8,0 GByte Crucial Ballistix Sport DDR3-1600
Ca. Preis 65 Euro
Infos 2x 4,0 GByte DDR3-1600 Kit

Bewertung
+ DDR3-1600 + zwei Riegel

Fazit

8,0 GByte RAM sind auch für die kommenden Jahre noch mehr als genug. Dazu gesellen sich die hochwertige Verarbeitung, integrierte Wärmeableiter und zehn Jahre Garantie.

GEHÄUSE

Produkt NZXT Phantom 240
Ca. Preis 80 Euro
Infos Midi-Tower, zwei 120-Millimeter-Lüfter verbaut

Bewertung
+ Frontanschlüsse mit USB 3.0 + seitlicher Festplatteneinbau + aufgeräumtes Design

Fazit

Das Phantom-240-Gehäuse von NZXT bietet allerhand Komfort und Raum für leistungsstarke Hardware. Zusätzlich zu den zwei bereits verbauten Lüftern finden bis zu drei weitere Platz, um eine gute Luftzirkulation zu ermöglichen. Neben sechs Festplatten-Einbauschächten ist außerdem Raum für bis zu drei Laufwerke, die an der Front von einer Tür verdeckt werden. Die Frontanschlüsse befinden sich an der Oberseite und verfügen neben den üblichen Audio-Klinken über zwei USB-3.0-Ports. Abgerundet wird das Ganze vom sehr aufgeräumten und futuristisch wirkenden Design des Phantom 240. Gefallen Ihnen schlichte Gehäuse besser, greifen Sie einfach zu einem der Modelle aus den anderen PCs.

MAINBOARD

Produkt Gigabyte GA-Z97-HD3
Ca. Preis 95 Euro
Infos Sockel 1150, SATA 3, USB 3.0

Bewertung
+ Z97-Chipsatz + moderne Schnittstellen
+ Crossfire

Alternative

SLI-Option ASRock Z97 Extreme3
Preis 105 Euro

Fazit

Der Z97-Chipsatz des GA-Z97-HD3 von Gigabyte verfügt im Gegensatz zum günstigen H97-Chipsatz über zahlreiche Overclocking-Funktionen, mit denen sich einzelne Komponenten bequem und einfach übertakten lassen. Und auch die restliche Ausstattung kann sich sehen lassen: Das Mainboard bietet alle aktuellen Schnittstellen wie USB 3.0 und SATA 3, außerdem wird Crossfire für bis zu zwei Grafikkarten unterstützt. SATA-Express und M.2-Steckplätze finden Sie dagegen nur bei unserem 1.500-Euro-PC.



SSD

Produkt Crucial MX100 256 GByte
Ca. Preis 95 Euro
Infos 256 GByte Speicher, 2,5 Zoll, SATA 3

Bewertung
+ 265 GByte Speicher + sehr schnell
- keine Klon-Software

Fazit

Die 256 GByte große MX100 von Crucial hat neben dem Betriebssystem auch ausreichend Platz für Spiele, die in Sachen Ladezeiten klar von der schnellen SSD profitieren.

NETZTEIL

Produkt Be Quiet Pure Power L8-CM 530 Watt
Ca. Preis 70 Euro
Infos 530 Watt, Kabelmanagement

Bewertung
+ 530 Watt + 80 Plus Bronze
+ modulares Kabelmanagement + leise

Fazit

Schon zum günstigen Preis von rund 70 Euro stellt das Be Quiet Pure Power L8-CM mit 530 Watt mehr als genug Energie bei guter Effizienz zur Verfügung und sorgt dank modularem Kabelmanagement für ein aufgeräumtes Rechner-Innenleben.

FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 1,0 TByte
Ca. Preis 50 Euro
Infos SATA 3, 1,0 TByte Speicher

Bewertung
+ viel Speicherplatz + 7.200 U/min
+ sehr schnell + niedriger Preis

Fazit

Die Barracuda von Seagate hat genug Speicherplatz für große Film- und Musiksammlungen, zudem arbeitet sie schnell. Wenn Sie mehr Platz brauchen, greifen Sie einfach zur 2,0-TByte-Variante für etwa 70 Euro.

1.500 EURO-PC

Die Kombination aus schneller CPU, High-End-Grafikkarte und übertaktungsfreudigem Mainboard macht den 1.500-Euro-PC zukunftssicher und schnell genug für Auflösungen jenseits von Full HD. Von Markus Lindner

Für unseren 1.500-Euro-PC setzen wir auf maximale Leistung und beste Ausstattung, lassen dabei aber den Preis nicht außer Acht. Die vier Kerne der in unseren Benchmarks aktuell schnellsten Spiele-CPU Intel Core i7 4790K takten bereits standardmäßig mit 4,0 GHz und erreichen im Turbo-Modus satte 4,5 GHz. Wem das noch nicht genug ist, der kann dank riesigem Noctua-NH-D15-Kühler (fast) bedenkenlos übertakten. Das gilt um so mehr, da Intel die Wärmeleiteigenschaften

beim Core i7 4790K gegenüber dem Vorgänger 4770K deutlich verbessert hat. Das alles findet Platz auf dem Fatal1ty-Z97-Killer-Mainboard von ASRock, das alle modernen Schnittstellen wie USB 3.0 und SATA 3 unterstützt und ebenfalls großes Übertaktungspotenzial bietet. Für mehr als ausreichend Strom sorgt das nach 80 Plus Gold zertifizierte Enermax Revolution X't mit üppigen 530 Watt. Die Kabel sind abnehmbar, dadurch können Sie nicht benötigte Stromanschlüsse entfernen, was weniger Unordnung und einen besseren Luftstrom im Gehäuse möglich macht.

Die Radeon R9 290X DirectCU II von Asus liefert jede Menge Grafikleistung für alle aktuellen und kommenden Titel in bester Optik. Besonders die 4,0 GByte Grafikspeicher ermöglichen zukunftssicheres Spielen in hohen Auflösungen, das Lüftergespann kühlt die Grafikkarte auch bei längeren Spiele-Sessions effektiv und dennoch leise. Ebenso wichtig wie hohe Leistung und Grafikqualität ist in Spielen der Sound, um den sich Creative's PCI-Express-Soundkarte Soundblaster Z kümmert. Neben sehr guter Klangqualität überzeugt vor allem die Surround-Simulation. Blitzschnelles Arbeiten in Windows und angenehme kurze Ladezeiten in Spielen ermöglicht die Samsung SSD 840 EVO, die mit 500 GByte zudem ausreichend Kapazität bietet, um sowohl das Betriebssystem als auch viele Spiele darauf unterzubringen. Große Datenmengen wie Musik und Filme, auf die Sie seltener zugreifen, können Sie auf der 2,0 Terabyte großen Seagate Barracuda ablegen, die mit 7.200 Umdrehungen pro Minute arbeitet. Abgerundet wird der 1.500-Euro-PC durch das elegante und sehr gut verarbeitete Phanteks-Enthoo-Luxe-Gehäuse mit viel Platz und flüsterleisen Lüftern. **ML**

1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor	
Intel Core i7-4790K	295 €
Prozessorkühler	
Noctua NH-D15	95 €
Mainboard	
ASRock Fatal1ty Z97 Killer	110 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport, 8 GByte DDR3-1600	65 €
Grafikkarte	
ASUS Radeon R9 290X DirectCU II	420 €
Soundkarte	
Creative Sound Blaster Z	80 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200, 1,0 TByte	70 €
SSD	
Samsung SSD 840 Evo, 500 GByte	200 €
DVD-Brenner	
LG Electronics GH24NSB0	15 €
Gehäuse	
Phanteks Enthoo Luxe	145 €
Netzteil	
Enermax Revolution X't 530W	85 €

GESAMTPREIS 1.580 €

Fazit Mit dem 1.500-Euro-PC spielen Sie dank extrem schneller High-End-Hardware auch auf lange Sicht und in sehr hohen Auflösungen stets flüssig.

Preis/Leistung Befriedigend

PROZESSOR

Produkt Intel Core i7 4790K

Ca. Preis 295 Euro

Infos vier Rechenkerne, HT, 4,0 GHz, Sockel 1150

Bewertung

- extrem schnell
- Turbo-Modus
- Hyperthreading
- freier Multiplikator
- moderater Strombedarf

Alternative

Mehr Kerne Core i7 5820K

Preis 350 Euro

Fazit

Der Core i7 4790K von Intel ist mit sattem 4,0 GHz im Standardtakt der aktuell schnellste Spiele-Prozessor bei unseren Benchmarks. Im Turbo-Modus werden sogar Taktraten von bis zu 4,5 GHz erreicht, durch Hyperthreading-Technologie ist dabei die Bearbeitung von bis zu acht Aufgaben gleichzeitig möglich. Trotz Spitzentakt verbraucht der Core i7 4790K im Vergleich zum direkten Vorgänger Core i7 4770K weniger Strom und bleibt mit Hilfe des neuen Wärmeleitmaterials zudem noch kühler, weiteres Übertakten wird dadurch auch dank des freien Multiplikators fast zum Kinderspiel.



GRAFIKKARTE

Produkt Asus Radeon R9 290X DirectCU II

Ca. Preis 420 Euro

Infos 4,0 GByte RAM, leistungsstarkes Kühlsystem

Bewertung

- extrem schnell
- 4,0 GByte Grafikspeicher

Alternative

Nvidia Palit GeForce GTX 780 JetStream

Preis 415 Euro

Fazit

Mit der Radeon R9 290X DirectCU II von Asus sind Sie für alle Spiele in maximalen Einstellungen gewappnet, der 4,0 GByte große DDR5-Grafikspeicher bietet außerdem viel Zukunftssicherheit. Die Leistung reicht dabei nicht nur für 1920x1080 Pixel, sondern auch für höhere Auflösungen wie 2560x1440 problemlos aus. Trotz dieser sehr hohen Performance wird die Grafikkarte dank leistungsstarkem Kühlergespann sehr gut gekühlt. Dabei ist sie zwar nicht die leiseste und stromsparendste Grafikkarte, dafür müssen Sie sich auch auf längere Sicht keine Gedanken um das Aufrüsten machen.



SOUNDKARTE

Produkt Creative Soundblaster Z

Ca. Preis 80 Euro

Infos PCI Express Tx, Surround-Simulation

Bewertung

- sehr guter Klang
- tolle Surround-Simulation
- separater Headset-Anschluss

Alternative

Günstiger Soundblaster Recon 3D

Preis 55 Euro

Fazit

Die Soundblaster Z überzeugt vor allem durch die glaubwürdige Raumklangsimitation. Ihr volles Potenzial kann sie am besten mit einem hochwertigen Headset oder Soundsystem ausspielen.



KÜHLER

Produkt Noctua NH-D15
Ca. Preis 95 Euro
Infos zwei Lüfter, sehr leise

Bewertung
 ⬆ sehr hohe Kühlleistung ⬆ sehr leise
 ⬆ zwei Lüfter ⬆ zwei Kühlkörper

Alternative

Günstiger Scythe Mugen Max
Preis 45 Euro

Fazit

Der Noctua NH-D15 ist ein wahrer Kühler-Gigant. Dank der zwei Kühlkörper wird die Abwärme der CPU ideal aufgenommen und von den beiden sehr leistungsstarken und doch leisen Lüftern abtransportiert.

DVD-BRENNER

Produkt LG Electronics GH24NS80
Ca. Preis 15 Euro
Infos DVD-Brenner, SATA

Bewertung
 ⬆ DVD±R 24x brennen
 ⬆ DVD±R DL 8x brennen ⬆ kein Blu-ray

Alternative

Blu-ray-Laufwerk LG BH16NS40
Preis 70 Euro

Fazit

Der günstige DVD-Brenner von LG unterstützt alle gängigen DVD-Formate. Ein Blu-ray-Kombo-Laufwerk wie das LG BH16NS40 macht den Rechner etwa 55 Euro teurer.

ARBEITSSPEICHER

Produkt 8,0 GByte Crucial Ballistix Sport
 DDR3-1600
Ca. Preis 65 Euro
Infos 2x 4,0 GByte DDR3-1600 Kit

Bewertung
 ⬆ DDR3-1600 ⬆ zwei Riegel
 ⬆ zukunftssichere 8,0 GByte

Fazit

Mehr als 8,0 GByte Arbeitsspeicher brauchen Sie für Spiele auch auf lange Sicht nicht, zudem können Sie den Speicher dank zwei freier Steckplätze später sehr leicht aufrüsten.

GEHÄUSE

Produkt Phanteks Enthoo Luxe
Ca. Preis 140 Euro
Infos Midi-Tower, drei große Lüfter vorinstalliert, LED-Beleuchtung

Bewertung
 ⬆ ansprechendes Design ⬆ viel Platz
 ⬆ hochwertige Verarbeitung ⬆ Staubfilter

Fazit

Für rund 140 Euro bekommen Sie mit dem Phanteks Enthoo Luxe ein sehr hochwertiges und komfortables Gehäuse, das über eine indirekte LED-Beleuchtung mit zehn verschiedenen Farben verfügt. Zudem befinden sich auf dem linken Seitenteil des Gehäuses zwei Sichtfenster, die einen Einblick in das Enthoo Luxe ermöglichen, das viel Raum für Hardware und Luftzirkulation bietet. Dazu sind bereits ein 200-mm-Lüfter und zwei 140-mm-Lüfter vorinstalliert, die sich über die integrierte Lüftersteuerung bequem regeln lassen. Drei weitere Ventilatoren können Sie auf Wunsch nachrüsten, alle Lufteinlässe sind mit Staubfiltern versehen. Die Frontanschlüsse mit jeweils zwei USB-3.0- und USB-2.0-Ports, Audio-Anschlüssen sowie LED-Farbwechsel-Taste befinden sich staubgeschützt hinter einer Klappe. Durch eine zusätzliche Trennleiste lassen sich Netzteil und Kabel bequem verstecken, was ein sehr aufgeräumtes Kabelmanagement ermöglicht.

MAINBOARD

Produkt ASRock Fatal1ty Z97 Killer
Ca. Preis 110 Euro
Infos Sockel 1150, SATA-E, USB 3.0, CrossfireX

Bewertung
 ⬆ Z97-Chipsatz ⬆ moderne Schnittstellen
 ⬆ hochwertige Komponenten ⬆ CrossfireX

Alternative

SLI-Option MSI Z97S SLI Plus
Preis 120 Euro

Fazit

PDas ASRock Fatal1ty Z97 Killer besitzt nicht nur moderne USB-3.0- und SATA-3-Schnittstellen, sondern auch die ganz neuen Anschlüsse SATA Express und M.2, die deutlich höhere Datenraten als SATA 3 ermöglichen. Außerdem bietet das Mainboard Crossfire-Unterstützung für die Nutzung von zwei Grafikkarten und jede Menge Lüfter-Anschlüsse. Ebenfalls höhere Datenraten Ausstattung: Eine Onboard-Soundkarte mit acht Kanälen sowie ein Killer-LAN-Netzwerkchip für besonders niedrige Latenz in Online-Spielen. Die auf dem Fatal1ty-Z97-Killer-Mainboard von ASRock eingesetzten Bauteile sind zu guter Letzt allesamt hochwertig verarbeitet und auf das Übertakten ausgelegt.



SSD

Produkt Samsung SSD 840 EVO
Ca. Preis 200 Euro
Infos 500 GByte Speicher, 2,5 Zoll, SATA 3

Bewertung
 ⬆ 500 Gigabyte Speicher ⬆ sehr schnell
 ⬆ umfangreiches Software-Tool

Fazit

Die Samsung SSD 840 EVO ist mit 500 GByte Kapazität groß genug für viele Spiele, zudem ermöglicht sie dank schneller Datenraten verzögerungsfreies Arbeiten in Windows und beschleunigt Ladezeiten bei Spielen merklich.

NETZTEIL

Produkt Enermax Revolution X't 530W
Ca. Preis 85 Euro
Infos 530 Watt

Bewertung
 ⬆ 530 Watt ⬆ 80 Plus Gold ⬆ sehr leise
 ⬆ modulares Kabelmanagement

Fazit

Leistungsstarkes und sehr leises High-End-Netzteil mit extrem hoher Energieeffizienz und modulare Kabelmanagement, das für ein aufgeräumtes Gehäuse sorgt.

FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 7200.14 2,0 TByte
Ca. Preis 70 Euro
Infos 2,0 TByte Speicher, SATA 3

Bewertung
 ⬆ 2,0 Terabyte Speicher ⬆ 7.200 U/min
 ⬆ 64 MByte Cache ⬆ leise

Fazit

Die flotte Seagate-Festplatte bietet mit ihrer Kapazität von 2,0 TByte auch für umfangreiche Datensammlungen locker genug Platz, der Preis ist mit 80 Euro zudem günstig.



Intel Core i7 5960X mit acht Kernen im Test

Der neue Core i7 5960X ist Intels erster Desktop-Prozessor mit acht Kernen, außerdem feiert hoch getakteter DDR4-Speicher sein Debüt. Ein Fest für Spieler oder überteuerte 900-Euro-Hardware, die niemand braucht? Von Nils Raettig

Echte Neuerungen suchen PC-Spieler im Prozessorbereich seit längerer Zeit vergeblich. Das könnte sich jetzt dank Intels »Haswell-E«-CPUs wieder ändern. Während der Vorgänger »Ivy Bridge-E« aus dem letzten Jahr noch auf der Ivy-Bridge-Architektur basiert, die sich von »Sandy Bridge« aus dem Jahr 2011 hauptsächlich durch die gesunkene Strukturweite (22 statt 32 Nanometer) und damit eine höhere Energieeffizienz unterscheidet, bringt »Haswell-E« nach etwa drei Jahren erstmals wieder eine neue Mikroarchitektur für Intels »Extreme«-Prozessoren mit sich. Die Unterschiede zwischen Sandy beziehungsweise Ivy Bridge und Haswell halten sich aber trotzdem in Grenzen, weshalb Intel selbst Faktoren wie die höhere Kernzahl oder die Unterstützung von DDR4 und Thunderbolt durch den X99-Chipsatz in den Vordergrund stellt.

Der Core i7 5960X ist das Haswell-E-Flaggschiff und Intels erste Desktop-CPU mit acht Kernen. Ebenfalls ganz neu: Der X99-Chipsatz für die passenden Sockel 2011-3-Mainboards und schneller sowie sparsamer DDR4-Speicher, der den in die Jahre gekommenen DDR3-Standard über kurz oder (eher) lang ablösen soll. Da der Sockel 2011-3 nicht mit dem Vorgängersockel 2011 kompatibel ist und neben einem X99-Mainboard ab 150 Euro auch neuer DDR4-Speicher zum Betrieb nötig wird, der aktuell mindestens 60 Prozent teurer als DDR3-Speicher ist, kommen Sie kaum unter 600 Euro in den Genuss von Haswell-E, für den Core i7 5960X sind sogar etwa 1.200 Euro fällig. Ob sich diese Investition lohnt und ob sich Haswell-E klar von seinem Vorgänger sowie der restlichen (größtenteils haus-

eigenen) CPU-Konkurrenz absetzen kann, überprüfen wir im Test mit zahlreichen Spiele- und Multimedia-Benchmarks.

Zur Markteinführung gibt es neben dem Core i7 5960X zwei weitere Haswell-E-Modelle mit jeweils sechs statt acht Kernen,

den Core i7 5930K und den Core i7 5820K. Die Kosten liegen zwischen 350 Euro für den günstigsten Haswell-E-Prozessor und 920 Euro für

**Mehr Kerne,
weniger Takt**

das Top-Modell, der Core i7 5820K löst damit den momentan fast 500 Euro teuren Core i7 4930K der Vorgängergeneration als günstigsten Sechskerner von Intel ab. Während die Top-Modelle von Ivy Bridge-E sich in zwei Sechskerner und einen Vierkern gliedern, sind es bei Haswell-E also ein Achtkerner und zwei Sechskerner. Dank Hyperthreading kann jeder Kern wie gehabt zwei

Modellübersicht

	Core i7 5960X	Core i7 5930K	Core i7 5820K	Core i7 4960X	Core i7 4930K	Core i7 4820K	Core i7 4790K
Architektur	Haswell-E	Haswell-E	Haswell-E	Ivy Bridge-E	Ivy Bridge-E	Ivy Bridge-E	Haswell
Kerne	8	6	6	6	6	4	4
Threads	16	12	12	12	12	8	8
Standard-Takt	3,0 GHz	3,5 GHz	3,3 GHz	3,6 GHz	3,4 GHz	3,7 GHz	4,0 GHz
Boost-Takt	3,5 GHz	3,7 GHz	3,6 GHz	4,0 GHz	3,9 GHz	3,9 GHz	4,4 GHz
L3-Cache	20 MByte	15 MByte	15 MByte	15 MByte	12 MByte	10 MByte	8 MByte
Speicher	DDR4-2133 Quad-Channel	DDR4-2133 Quad-Channel	DDR4-2133 Quad-Channel	DDR3-1866 Quad-Channel	DDR3-1866 Quad-Channel	DDR3-1866 Quad-Channel	DDR3-1600 Dual-Channel
TDP	140 Watt	140 Watt	140 Watt	130 Watt	130 Watt	130 Watt	88 Watt
Sockel	2011-3	2011-3	2011-3	2011	2011	2011	1150
Fertigung	22 nm	22 nm	22 nm	22 nm	22 nm	22 nm	22 nm



Für unsere Benchmarks nutzen wir das MSI X99S Gaming 9 AC. Zur üppigen Ausstattung gehören neben acht DDR4-Steckplätzen unter anderem SATA Express, M.2 und integriertes WLAN.

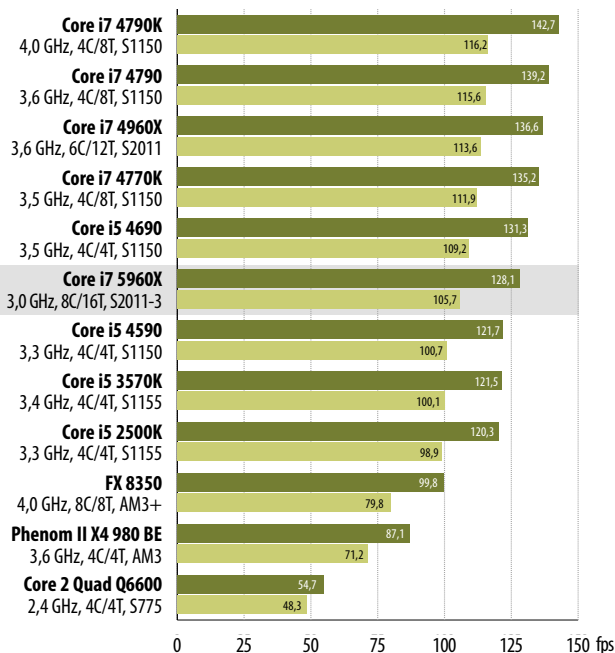
Aufgaben («Threads») gleichzeitig bearbeiten, der Core i7 5960X schafft also bis zu 16 Threads, beim 5930K und 5820K sind es immerhin noch zwölf. Den L3-Cache vergrößert Intel ebenfalls im Vergleich zum Vorgänger, im Falle des Top-Modells von 15 auf 20 MByte, die beiden günstigeren Haswell-E-Prozessoren kommen jeweils auf 15 MByte statt wie bisher zwölf und zehn MByte.

Bei den Taktraten sieht es dagegen anders aus, sie sinken im Vergleich zu den Vorgängern teils deutlich, was vor allem für die Modelle mit mehr Prozessorkernen gilt. So erreicht der Core i7 4960X mit sechs Kernen Taktraten zwischen 3,6 GHz (Standardtakt) und 4,0 GHz (maximaler Turbo-Boost, wenn Temperatur und Verlustleistung mitspielen), beim neuen Core i7 5960X mit acht Kernen sind es dagegen nur noch 3,0 bis 3,5 GHz. Zum Vergleich: Das Top-Modell unter den Haswell-Refresh-CPU's für die günstigere Sockel-1150-Plattform, der Core i7 4790K, taktet mit 4,0 bis 4,4 GHz und dementsprechend etwa 1,0 GHz (!) höher als der Core i7 5960X,

Performance-Rating

Mittelwert aus fünf Spielen Gemessen in fps. Je höher, desto besser.

■ 1680x1050 ■ 1980x1080



Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0/16,0 GByte DDR3/DDR4, Windows 7 64 Bit

wenn auch mit nur vier statt acht Kernen. Da sich die Kernzahl beim 5930K gegenüber dem Vorgänger 4930K nicht verändert hat, bleiben die Taktraten hier mit 3,5 bis 3,7 GHz sehr ähnlich (siehe



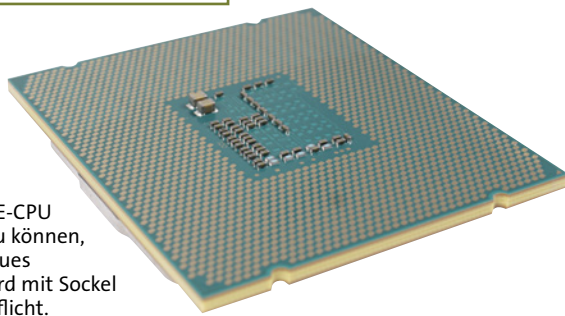
Finde raus,
was zu
dir passt!

deutschebahn.com/schueler

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

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

Für Menschen. Für Märkte. Für morgen.



Um eine Haswell-E-CPU nutzen zu können, ist ein neues Mainboard mit Sockel 2011-3 Pflicht.

auch die Modellübersicht auf Seite 122), während der 5820K mit 3,3 bis 3,6 GHz gegenüber dem 4820K wiederum zwischen 300 und 400 MHz niedriger getaktet ist. Durch seinen vergleichsweise niedrigen Preis von 350 Euro und die sechs Kerne ist der Core i7 5820K aber für Encoding-Zwecke die interessanteste Haswell-E-CPU.

Mit Haswell-E erfolgt auch die nötige Wachablösung des X79-Chipsatzes, der schon zum Erscheinen von Ivy Bridge-E fast zwei Jahre alt und nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit gewesen ist. Der prominenteste Unterschied zwischen X79 und X99 liegt in der Unterstützung von DDR4-Speicher, auf den wir gleich noch genauer eingehen.

Völlig überteuert

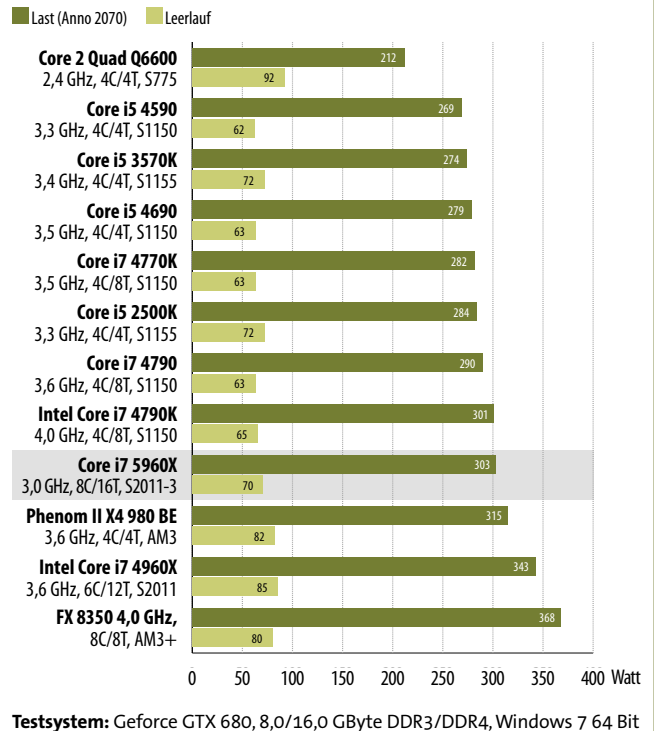
Ebenfalls neu: Thunderbolt und bis zu zehn (statt nur zwei) SATA3-Ports. Außerdem muss USB 3.0 nicht mehr wie noch bei den X79-Boards per Zusatzchip integriert werden, sondern wird von Haus aus unterstützt. Passende X99-Mainboards waren

bereits von diversen Herstellern wie Asus, Asrock oder MSI auf Messen wie der Computex oder im Internet zu sehen, die Preise liegen ähnlich wie im Falle der X79-Mainboards bei mindestens 150 Euro, je nach Zusatzausstattung wie WLAN oder hochwertigen Soundchips können auch weit über 300 Euro fällig werden.

Hauptplatinen mit X99-Chipsatz sind die ersten Desktop-Mainboards überhaupt, die den neuen DDR4-Speicher unterstützen. Er ist nicht abwärtskompatibel zu DDR3, aktuell deutlich teuer (meist 70 Prozent oder mehr) und nur bei wenigen Händlern lieferbar. Während die Verfügbarkeit in den nächsten Wochen naturgemäß besser werden dürfte, reduziert sich der happige Aufpreis dagegen vermutlich nur leicht, da DDR4 vorerst dem High-End-Segment vorbehalten bleibt

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem Gemessen in Watt. Je niedriger, desto besser.

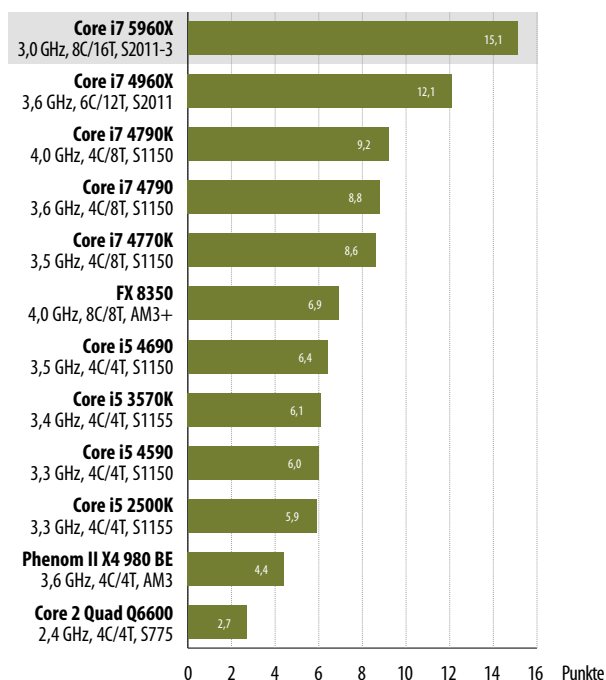


und frühestens 2015 in günstigeren Mainboards zu finden sein wird. Die größten Vorteile von DDR4 gegenüber DDR3 liegen einerseits in höheren Taktraten, wodurch mehr Speicherbandbreite pro Modul möglich wird, andererseits sinkt die Betriebsspannung von 1,5 Volt auf 1,2 Volt, was für niedrigeren Stromverbrauch sorgt. Bei gleichem Takt dürfte DDR4 praktisch genauso schnell wie DDR3 sein (auch wenn ein direkter Vergleich momentan ohnehin nicht möglich ist). Es überrascht deshalb kaum, dass die bislang in Preisvergleichen gelisteten DDR4-Module nicht unter einem Takt von 2.133 MHz anfangen. Zum Vergleich: Bei DDR3 liegt die Einstiegstaktrate bei 1.066 MHz.

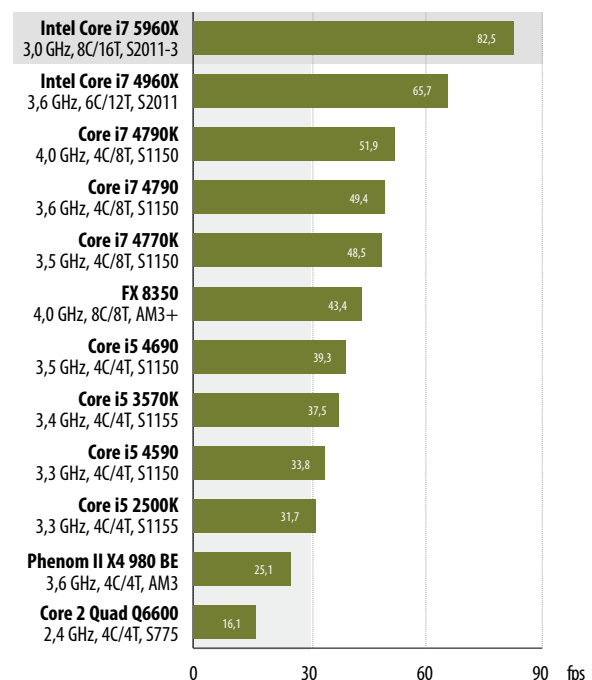
Multimedia-Benchmarks

Testsystem: Geforce GTX 680, 8,0 GByte DDR-1600, Windows 7 64 Bit

Cinebench 11.5 Multi-Core-Benchmark. Je höher, desto besser.



x264 HD Benchmark 4 Pass 2. Je höher, desto besser.





Seiner Zeit voraus

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Für mich ist der Core i7 5960X eine Enttäuschung, wenn auch auf hohem Niveau. Wieso sollte ich als Spieler fast 1.000 Euro für eine CPU mit acht Kernen ausgeben, wenn sie durch den vergleichsweise niedrigen Takt in den meisten Titeln etwas langsamer ist als der über 600 Euro günstigere Core i7 4790K mit vier Kernen? Auch der hoch getaktete DDR4-Speicher macht keinen spürbaren Unterschied aus, kostet wegen der noch geringen Stückzahlen aber deutlich mehr als DDR3. Insgesamt spricht damit trotz der im Vergleich zum Vorgänger zweifelsfrei gestiegenen Energieeffizienz und der hohen Multimedialeistung aus Spielersicht kaum etwas für den Kauf eines sündhaft teuren X99-Systems mit Core i7 5960X.

Da sich allerdings auch DDR3-Module mit Taktraten von 2.400 MHz oder mehr kaum von deutlich niedriger getaktetem Speicher absetzen können und sich die Steigerung der Speicherbandbreite durch DDR4 in Grenzen hält, bringt der neue Speicherstandard keine deutliche Leistungssteigerung in Spielen mit sich. Bei der Bild- oder Videobearbeitung profitieren Sie stärker von den hohen Taktraten, die mit DDR4-Speicher möglich sind, aus Spielersicht müssen Sie allerdings nicht sonderlich enttäuscht darüber sein, dass DDR4 vorerst nur in Kombination mit Intels sehr teuren Haswell-E-CPU und passenden Mainboards nutzbar ist.

Das bestätigt sich auch in unseren Spiele-Benchmarks – genau wie unsere Vermutung, dass der Core i7 5960X im Vergleich zum Vorgänger 4960X trotz acht statt sechs Kernen aufgrund der gesunkenen Taktraten leicht das Nachsehen hat. Während die Bildraten bei F1 2011 noch fast identisch sind, liegt der 5960X mit DDR4-Speicher in den anderen Titeln in der Regel 5 bis 10 Prozent hinter dem 4960X mit DDR3-Modulen. Im Duell mit dem erheblich günstigeren Haswell-Refresh-Topmodell Core i7 4790K muss sich der 5960X sogar noch deutlicher geschlagen geben, hier beträgt der Abstand meist etwa 10 bis 15 Prozent. Da alle genannten Prozessoren generell sehr hohe Framerates erreichen, ist das in der Praxis zwar kaum spürbar, etwas ernüchternd bleibt es dennoch. Der Core i7 4960X konnte

sich im Test vor etwa einem Jahr noch knapp an die Spitze des Performance-Ratings setzen, in dem wir die Ergebnisse aus allen Spiele-Benchmarks zusammenfassen, dem 5960X gelingt dieses Kunststück trotz acht Kernen und der gleichzeitigen Bearbeitung von bis zu 16 Threads nicht mehr. Er platziert sich dabei nicht nur hinter seinem Vorgänger Core i7 4960X und den Haswell-Refresh-CPU Core i7 4790K und Core i7 4790, sondern muss sich auch nach dem Core i7 4770K und sogar dem Core i5 4690K einordnen, der mangels Hyperthreading maximal vier Threads gleichzeitig bearbeiten kann. Der Core i7 5960X zollt hier seinen vergleichsweise niedrigen Taktraten Tribut, an dem weitgehenden Stillstand bei Desktop-Prozessoren hätten aber auch höhere Taktraten nichts geändert. So oder so gilt immer noch, dass selbst vier Jahre alte Sandy-Bridge-CPU sich nicht hinter

Intels aktuellen Top-Modellen verstecken müssen, während AMD mit seinen FX-Prozessoren in Sachen Spieleleistung oberhalb von 180 Euro nach wie vor kein Land sieht.

Immerhin: Während Intels erster Achtkerner bei der Spieleleistung enttäuscht, wendet sich das Blatt bei der Multimedia-Performance deutlich. Sowohl beim Rendern eines Bildes mittels Cinebench 11.5 als auch beim simulierten Bearbeiten eines HD-Videos über den x264 HD-Benchmark zeigen die beiden zusätzlichen Kerne gegenüber dem Core i7 4960X klare Wirkung. Der Vorsprung beträgt im Test jeweils beachtliche 25 Prozent, gegenüber dem Core i7 4790K sind es sogar ungefähr 60 Prozent. Wenn Anwendungen die vielen Kerne und Threads des Core i7 5960X zu nutzen wissen, dann ist er der schnellste Desktop-Prozessor, den Sie momentan kaufen können.

Erfreulich ist dabei auch, dass die Energieeffizienz im Vergleich zum Vorgänger spürbar gestiegen ist. Das ist dem Core i7 5960X aber nicht alleine zuzuschreiben, da sowohl DDR4-Speicher als auch X99-Chipsatz genügsamer sind als ihre jeweiligen Vorgänger DDR3 und X79. Gepaart mit der energieeffizienten Haswell-Architektur und den niedrigen Taktraten erreicht der Core i7 5960X dadurch mit 303 Watt für das gesamte System inklusive GeForce GTX 680 einen über zehn Prozent niedrigeren Stromverbrauch als der Core i7 4960X mit 343 Watt (getestet mit Anno 2070). Damit liegt er nur leicht über dem Niveau der Haswell-Refresh-Modelle Core i7 4790 (290 Watt) und Core i7 4790K (295 Watt), die zwar deutlich höher getaktet sind, aber jeweils nur über vier Kerne verfügen. Dieses Bild verändert sich selbst dann nicht entscheidend, wenn man alle Kerne per Cinebench auslastet und gleichzeitig der Grafikkarte mit einem Spiel zu tun gibt. In diesem unrealistischen Extremfall kommt der Core i7 5960X auf einen Stromverbrauch von 347 Watt, beim Core i7 4790K sind es 337 Watt.

Insgesamt können weder die ordentliche Energieeffizienz noch die Unterstützung von DDR4-Speicher etwas daran ändern, dass der Core i7 5960X aus Spielersicht nicht überzeugt. Er ist zwar ein extrem schneller Prozessor, der alle aktuellen Titel problemlos in Full HD und maximaler Bildqualität darstellen kann, für den Preis von über 900 Euro sollte es aber schon Platz eins in unseren Benchmarks sein. Den verfehlt der Core i7 5960X relativ deutlich, zudem ist nicht zu erwarten, dass in naher Zukunft viele Spiele nennenswert von seiner hohen Kernzahl profitieren werden. Wenn es unbedingt mehr als vier Kerne und eine Intel-CPU sein sollen, dann ist der Core i7 5820K für etwa 350 Euro die deutlich bessere Wahl, zumal er über etwas höhere Taktraten als der Core i7

5960X verfügt, was auch längerfristig größeres Gewicht haben dürfte als die beiden fehlenden Kerne. Ähnliches

gilt für den etwa 290 Euro teuren Core i7 4790K, der zwar noch einmal zwei Kerne weniger hat, aber über die höchsten Taktraten verfügt und dadurch an der Spitze unserer Benchmarks bleibt. In Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis ist auch der Core i5 4690 für etwa 190 Euro sehr interessant. Er unterstützt zwar kein Hyperthreading und lässt sich nicht per Multiplikator übertakten, in Spielen ist er aber sogar etwas schneller als der 5960X für über 900 Euro und kaum langsamer als der 4790K für 290 Euro. **NR**

DDR4 kaum schneller, aber sparsamer

PREIS 920 Euro HERSTELLER Intel

Prozessor Core i7 5960X

Kern / Fertigung	Haswell-E / 22 Nanometer
Taktfrequenz / Turbo max.	3,0 GHz / 3,5 GHz
L3-Cache-Speicher	20,0 MByte
Int. Grafik / Taktfrequenz	nicht vorhanden
RAM-Controller	DDR4-2133, Quad Channel
Steckplatz	Socket 2011-3

SPIELELEISTUNG

- sehr hohe Spieleleistung
- alle Titel flüssig
- etwas langsamer als der Vorgänger und einige Haswell (-Refresh)-CPUs

38/40

ARBEITSELEISTUNG

- extrem hohe Arbeitsleistung
- dank acht Kernen, 16 Threads und Quad-Channel-RAM

20/20

MULTIMEDIALEISTUNG

- extrem hohe Multimedia-Leistung
- dank acht Kernen, 16 Threads und Quad-Channel-RAM

20/20

TECHNIK

- acht Kerne
- Hyperthreading
- Turbo-Modus
- freier Multiplikator
- DDR4-Unterstützung
- keine integrierte Grafikeinheit
- vergleichsweise niedrige Taktraten

8/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- deutliche niedrigerer Verbrauch als der Vorgänger
- moderater Verbrauch im Leerlauf

8/10

FAZIT

Die Leistung des Core i7 5960X ist zwar sehr extrem hoch, in Spielen muss er sich aber durch die recht niedrigen Taktraten teilweise der hauseigenen Konkurrenz knapp geschlagen geben. Durch den sehr hohen Preis ist Intels erste Achtkern-CPU deshalb für Spieler insgesamt uninteressant.



DDR4-Speicher (oben) ist nicht zu DDR3-RAM (unten) abwärtskompatibel. Die unterschiedlich platzierte Einkerbung zwischen den Kontakten verhindert den Einbau in einen falschen Slot.

Im Zuge unseres Selbstbau-Schwerpunktes in dieser Ausgabe haben wir alle Eigenbau-Empfehlungen für unsere Spiele-PCs generalüberholt und mit neuen Komponenten ausgestattet. Dazu steigt die Logitech G402 in die Liste der Mäuse bis 50 Euro neu ein.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
- UPDATE** Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.
- PREISTIPP** Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.
- KAUFTIPP** Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.
- 1 2** Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.
- bit.ly** Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	UPDATE
AMD FX 6300 Boxed	90 €
Prozessorkühler	NEU
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
MSI 970A-G43	60 €
Arbeitsspeicher	NEU
G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	NEU
HIS R9 270X Mini IceQ X ² 2,0 GByte	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	NEU
keine	0 €
DVD-Brenner	UPDATE
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	NEU
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	NEU
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	525 €
Schnelle SSD	+60 €
Crucial MX100 SSD 128 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

	Preise
Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Intel Core i5 4590 Boxed	170 €
Prozessorkühler	NEU
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	NEU
Asus H97 Plus	85 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	UPDATE
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	185 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	NEU
OCZ Vertex 460 120 GByte	65 €
DVD-Brenner	UPDATE
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	NEU
In Win G7	60 €
Netzteil	NEU
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	785 €
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

	Preise
Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Intel Core i5 4690K	205 €
Prozessorkühler	NEU
Scythe Mugen Max	40 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Gigabyte H97 D3H	95 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	NEU
XFX Radeon R9 280X DDissipation	245 €
Soundkarte	UPDATE
Creative Soundblaster Z	80 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
Crucial MX100 SSD 256 GByte	95 €
DVD-Brenner	UPDATE
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	NEU
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	NEU
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.045 €
Schnellerer Prozessor	+95 €
Intel Core i7 4790K Boxed	300 €
Übertakter-Mainboard	+50 €
ASRock Fatal1ty 297	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 ▼ 185 € ► 07/14 ► bit.ly/1li2nd4
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- HIS Radeon R9 280 IceQ X²** **UPDATE**
► 81 ▼ 190 € ► 08/14 ► bit.ly/1n6RsF6
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 285 Dual-X OC** **NEU**
► 81 ► 225 € ► online ► bit.ly/ZgFqzs
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 285 / 3,0 GByte
- XFx R9 280X DD Black Ed.** **UPDATE**
► 80 ▼ 245 € ► 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

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Gainward GTX 760 Phantom** **UPDATE**
► 79 ▼ 210 € ► 11/13 ► bit.ly/14lYVCh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Gigabyte R9 280 Windforce 3x OC** **UPDATE**
► 78 ▼ 190 € ► 08/14 ► bit.ly/1julVw
schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Club3D R9 280 Royal King** **UPDATE**
► 78 ▼ 200 € ► 08/14 ► bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Palit GeForce GTX 760 Jetstream**
► 77 ► 205 € ► 11/13 ► bit.ly/1lQ0Sr02
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Asus GTX 760 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 76 ▼ 205 € ► 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!**
► 92 ► 530 € ► 03/14 ► bit.ly/1topocl
extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte
- MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming**
► 90 ► 435 € ► 03/14 ► bit.ly/1gyzLQ
extrem schnell, sehr leise / GeForce GTX 780 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 290X Tri-X OC** **UPDATE**
► 89 ▼ 430 € ► 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 ▲ 360 € ► 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+** **UPDATE**
► 85 ▼ 330 € ► 03/14 ► bit.ly/1dKwHFa
extrem schnell, laut / Radeon R9 290 / 4,0 GByte
- Sapphire R9 280X Tri-X OC** **UPDATE**
► 84 ▼ 265 € ► 08/14 ► bit.ly/1tMu5j3
sehr schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte
- Gigabyte R9 290X Windforce** **UPDATE**
► 84 ▼ 435 € ► 03/14 ► bit.ly/1M03dQD
extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 290X / 4,0 GByte
- Gainward GTX 770 Phantom**
► 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 GL2450HT UPDATE

► 82 ▼145 € ► 11/12 ► bit.ly/14BUt8v
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid PREISTIPP

► 80 ▼135 € ► 11/12 ► bit.ly/1czgyql
voll spielefähig, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM UPDATE

► 79 ▼155 € ► 12/13 ► bit.ly/17NoAEI
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H UPDATE

► 76 ▼175 € ► online ► bit.ly/14rCFKo
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H UPDATE

► 74 ▼160 € ► online ► bit.ly/1ciVC7O
spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

► 95 ▼360 € ► online ► bit.ly/14rBVVJ
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T UPDATE

► 95 ▼405 € ► 07/13 ► bit.ly/178OuLW
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421 UPDATE

► 95 ▼420 € ► 12/13 ► bit.ly/1Xl4m8
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE UPDATE

► 89 ▼280 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB UPDATE

► 89 ▼260 € ► 12/13 ► bit.ly/1cYrQl
voll spielefähig, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs**2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 850 Pro 256 GBYTE

► 94 ► 160 € ► 09/14 ► bit.ly/XWcWdF
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

2 Samsung SSD 840 Pro 256 GBYTE

► 91 ► 140 € ► 04/14 ► bit.ly/15VlGwG
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

3 Plextor M6e 256 GBYTE UPDATE

► 91 ▼180 € ► 04/14 ► bit.ly/18g6RYY
PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

4 OCZ Vector 150 240 GBYTE UPDATE

► 89 ▼135 € ► 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 ▼105 € ► 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 gepflegt, 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 UPDATE

► 86 ▼300 € ► 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 ▼130 € ► 10/11 ► bit.ly/13LmXus
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1 UPDATE

► 90 ▼130 € ► online ► bit.ly/16Eviju
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccatt Kova[+]

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccatt 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 Logitech G402 Hyperion Fury NEU

► 90 ► 50 € ► online ► bit.ly/1tw4pYd
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/16zrv1O
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G502 PREISTIPP

► 95 ▼65 € ► online ► bit.ly/1SPVW5L
extrem präzise, optischer Sensor mit 12.000 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccatt Kone XTD UPDATE

► 95 ▼85 € ► online ► bit.ly/1cznvwE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO

► 94 ► 65 € ► online ► bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7

► 94 ► 80 € ► online ► bit.ly/1cQ3FXx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

► 83 ► 45 € ► 04/10 ► bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccatt Arvo PREISTIPP

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2 UPDATE

► 68 ▼50 € ► online ► bit.ly/14C0ovQ
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 UPDATE

► 65 ▼40 € ► online ► bit.ly/13Ls5hL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

**TASTATUREN AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

► 92 ► 130 € ► online ► bit.ly/1bhyDGe
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Gigabyte Aivia Osmium PREISTIPP

► 91 ► 100 € ► online ► bit.ly/1mH0CqQ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Roccatt Ryos MK Pro

► 91 ► 170 € ► online ► bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

4 Razer Black Widow Ultimate 2014

► 89 ► 140 € ► online ► bit.ly/1k0FONZ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Coolermaster CM Storm Trigger

► 88 ► 110 € ► online ► bit.ly/19R88df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

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

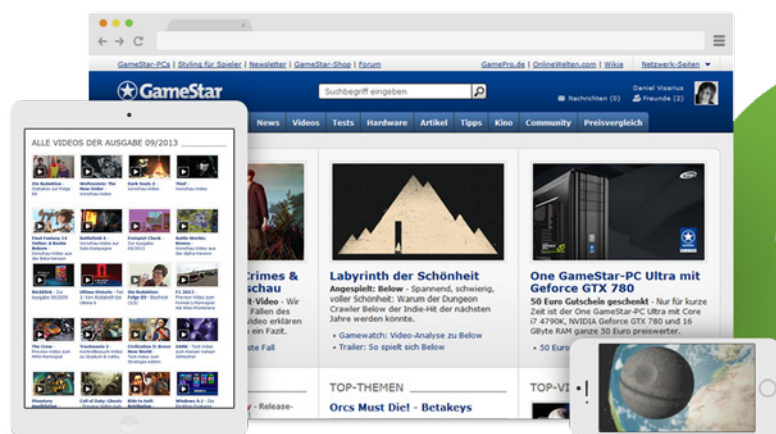
► 86 ► 105 € ► 02/07 ► bit.ly/1bhCxP6
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X UPDATE

► 73 ▼25 € ► 02/08 ► bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

Heftarchiv mit Captain Langer auf Raumschiff GameStar

Mit der Zusatzpaket »Heft- und Videoarchiv« für GameStar Plus lesen Sie das neuste GameStar-Heft und unser Archiv ganz einfach online. Jetzt neu mit allen historischen CD-Videos und der legendären Redaktions-Comedy »Raumschiff GameStar«.

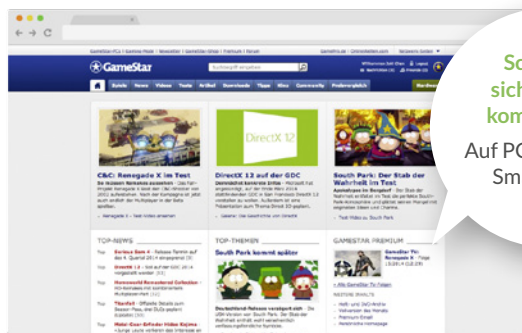


GAMESTAR PLUS MIT HEFT- UND VIDEOARCHIV

HEFT-ABONNENTEN SPAREN ÜBER 50% BEIM 12-MONATS-PAKET

+ 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.



+ PC-Spiele von Gamesrocket.de

Noch bis Ende September 2014 gibt's den Indie-Hit Giana Sisters gratis von Gamesrocket.de, dem deutschen Spiele-Shop mit den besten Deals.

+ GameStar TV exklusiv

Zweimal pro Woche berichten wir in GameStar TV über aktuelle Blockbuster, diskutieren die neuesten Trends und interviewen Entwickler.

+ Einfach mehr bekommen

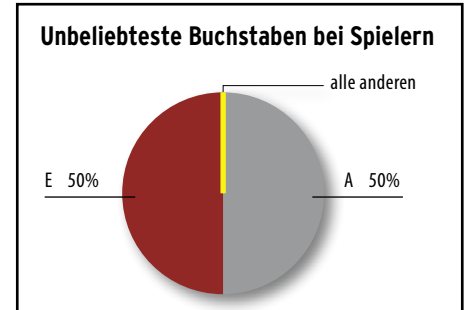
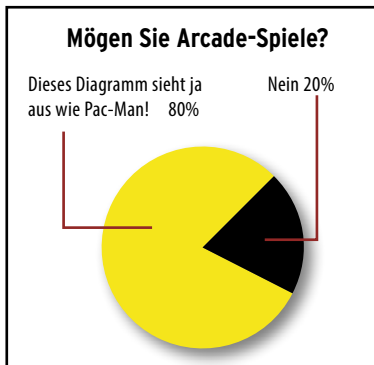
Bei GameStar Plus gibt's außerdem starke Rabatte, bevorzugten Zugang zu Betatests, die Möglichkeit, den Benutzernamen zu ändern und vieles mehr.

GameStar Plus entdecken:

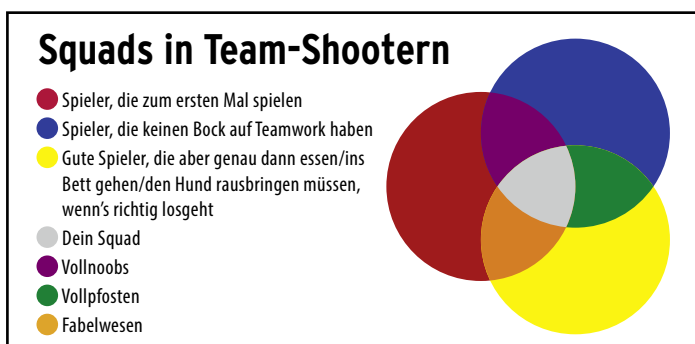
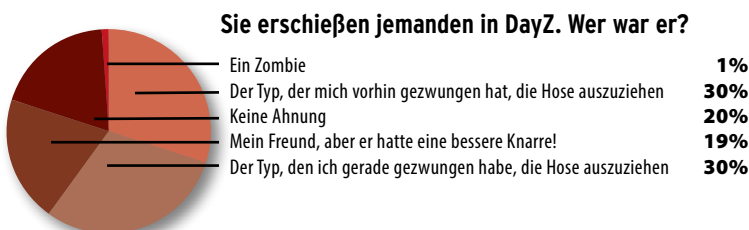
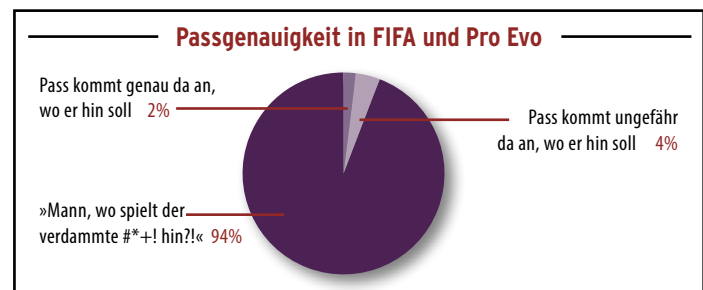
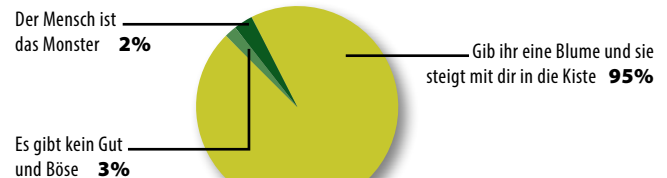
www.gamestar.de/plus

Statistik der Spiele

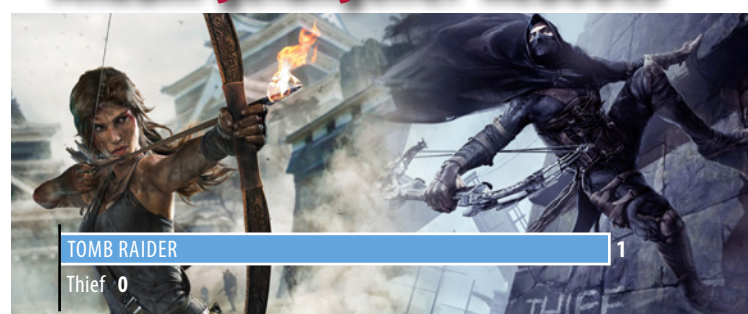
Statistiken zufolge glauben 87 Prozent der Menschen, dass Statistiken niemals lügen. Am allerwenigsten natürlich in der Spielebranche. Von Michael Graf



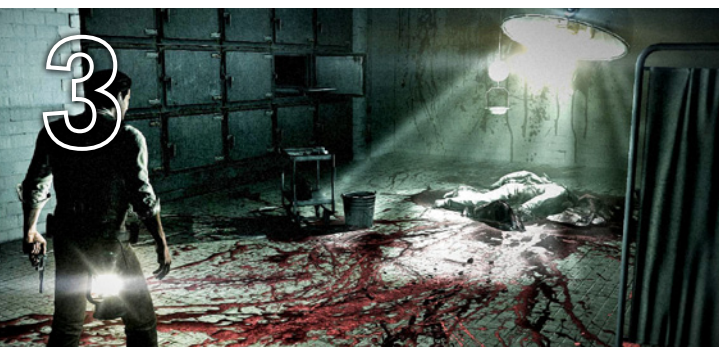
Moralische Lektionen aus The Witcher



Anzahl gelungener Reboots



Die GameStar-Ausgabe 11/2014 erscheint am 29.10.2014



1 Alien: Isolation **Test** Ein unbesiegbares Monster jagt uns durch eine dunkle Raumstation. Genial oder einfach nur frustrierend?

2 Borderlands: The Pre-Sequel **Test** Macht das Zwischenspiel genauso viel Spaß wie die beiden Vorgänger?

3 The Evil Within **Test** Wir verraten, ob der Horror-Meister Shinji Mikami immer noch sein Gruselhandwerk beherrscht.

4 Highend Geforce-Grafikkarte **Hardware** Nvidia sagt AMD mit der GTX 980 den Kampf an. Wir nehmen das Flaggschiff unter die Lupe.

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

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 Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimbürg, Keith Arnot, David Hill
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung Frank Maier
Associate Publisher Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy René Heuser
Chefredakteur Jochen Gebauer (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion Michael Graf, Heiko Klinge, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Redaktion Dmitry Halley, Florian Heider, Florian Klein, Andre Peschke, Jan Purrucke, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Mirco Kämpfer, Lucas Manhardt, Christopher Reimers
Online Philipp Elsnar, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Stephanie Schlottag, Stefan Seile, Benjamin Wojkuvka
Director Business Development Daniel Visarius
Director Content Services Michael Trier
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Maria Le
Layout und Design Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistentin Isa Stamp
Lektorat Anita Thiel
Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Uwe Miethe, Tobias Ritter, Maurice Weber, Jürgen Stöffel, Stefan Köhler
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine 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.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugpreise 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@mvz.de Web: www.mvz.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 Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner 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 für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,
IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33
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:





PIRANHA BYTES PRÄSENTIERT DAS AUSGEZEICHNETE ROLLENSPIEL

RISEN 3TM

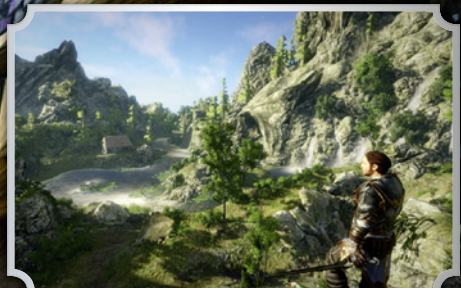
TITAN LORDS



Die **Risen 3 First Edition** enthält die sonst separat erhältlichen Zusatzinhalte mit weiteren Quests, einmaligen Items, und vielen Stunden Extra-Spielzeit als **Gratis Bonus**. Für PC auch als **Collector's Edition**. Alle PC Boxen sind **DRM-frei**.



„EIN RICHTIG SCHÖNES ROLLENSPIEL.“



JETZT ERHÄLTlich

RISEN3.DEEPSILVER.COM

[f /RISENGAME](https://www.facebook.com/RISENGAME)

[t /RISENTICKER](https://twitter.com/RISENTICKER)



© 2014 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Developed by Piranha Bytes, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. „B“, „PlayStation“, „PS3“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

TRAILER
ANSEHEN!

Erfolg durch Weiterbildung!



Wählen Sie aus über 200 Fernkursen!

- » Staatlich zugelassen
- » Start jederzeit
- » Bequem von zuhause aus
- » Persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » 4 Wochen kostenlos testen

Schulabschlüsse

Abitur	901
Fachhochschulreife	914
Realschulabschluss	921
Hauptschulabschluss	931
Allgemeinbildung – Lernen nach Maß	990

Fremdsprachen

Englisch-Kurse	599
Cambridge First Certificate in English	605
Cambridge Certificate in Advanced English ...	617
Int. Legal English Certificate (University of Cambridge)	607
Englisch – Volllehrgang	604
Fremdsprachenkorrespondent/in IHK – Englisch, gepr.	650
Handelsenglisch	606
Wirtschaftsenglisch-Kurse	660
Französisch-Kurse	613
Russisch für Fortgeschrittene	NEU 626
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Latium	640

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Digitale Fotografie	318
Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946
Feng-Shui-Beratung	143
Filmproduktion – professionell gemacht ...	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195

Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik-Design	NEU 316
Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in – MAC, gepr.	NEU 190
Journalist/in	945
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreative Malwerkstatt – Zeichnen und Malen lernen	NEU 938
Kreatives Gestalten	953
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Aromatherapie	NEU 124
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	138
Fachkraft in der häuslichen Pflege	NEU 163
Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt/in im Gesundheits- und Sozialwesen IHK, gepr.	NEU 157
Gewichtscoach – Berater für Gewichtsmanagement	NEU 128
Hauswirtschaftler/in	NEU 121
Heilpraktiker/in	NEU 136
Homöopathie, praktische	146
Kindererziehung	145
Kosmetiker/in, gepr.	NEU 120
Management-Know-how für Gesundheitswirtschaft	NEU 484
Medizinische Schreibkraft, gepr.	NEU 161
Mentaltrainer/in	NEU 162

Moderator/in	NEU 125
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Persönlichkeitstraining	149
Phytotherapie	NEU 127
Psychologischer Berater/Personal Coach ...	147
Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	144
Schüler-Salze	NEU 130
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung mit IHK-Zertifikat ...	NEU 133

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in, staatl. gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
Betriebswirtschaftslehre für Nichtkaufleute	NEU 495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in International IHK	NEU 423
Bilanzmanagement	NEU 428
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Call- und Contact-Center-Manager/in ILS, gepr.	NEU 395
Controller/in IHK, gepr.	427
EBL *L – European Business Competence* Licence	NEU 557
Energiemanager/in ILS, gepr.	394
Erfolgreich selbstständig werden	NEU 319
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332
Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr.	341

Bachelor & Master
per Fernstudium
EURO-FH
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Wirtschaftspsychologie
Wirtschaftsrecht Tax Finance
Logistik BWL MBA
Marketing Sales
Jetzt informieren! www.Euro-FH.de

Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	229
Handelsfachwirt/in IHK, gepr.	340
Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr.	408
Immobilienfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 411
Immobilienmakler/in ILS, gepr.	NEU 410
Immobilienmanagement	NEU 407
Industriefachwirt/in IHK, gepr.	338
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Kaufmännisches Grundwissen	405
Key-Account-Manager/in mit IHK-Zertifikat ...	403
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSb, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSb, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK) ...	337
Sichere Existenzgründung	NEU 327
Sozial Management	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Speditionssachbearbeiter/in	414
Steuerberater/in – Vorbereitungskurs	419

Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs	418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380
Tourismusfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 159
Tourismusmanagement	NEU 160
Train the Trainer mit IHK-Zertifikat ...	NEU 556
Vertriebsingenieur/in – Technische/r Vertriebsmanager/in mit IHK-Zertifikat ...	345
Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr.	339
Wirtschaftsmediation mit IHK-Zertifikat	NEU 342

Computer / EDV

Android App Programmierer/in ILS, gepr.	NEU 184
C++ Programmierer/in für Windows ILS, gepr.	246
C# Software Entwickler/in ILS, gepr. ...	NEU 213
Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server ILS, gepr.	NEU 199
ECDL – Europäischer Computer Führerschein ...	298
Fachinformatiker/in ILS – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung ...	218
Fachinformatiker/in ILS – Weiterbildung zum Schwerpunkt Systemintegration	NEU 187
Geprüfte Fachkraft für Industrieroboter – Bedienung und Programmierung ILS ...	NEU 182
Informatiker/in ILS	191
IT-Bürofachkraft, gepr.	245
IT-Manager/in ILS, gepr.	234
IT-Sicherheit in Netzwerken	236
Java-Programmierer/in ILS, gepr.	217
Medieninformatiker/in ILS	NEU 189
Microsoft Office	241
Multimedia-Designer/in ILS, gepr.	247
Netzwerkadministrator/in für MS Windows Server ILS, gepr.	198
Netzwerkmanager/in ILS, gepr.	197
Office-Manager/in ILS, gepr.	248
PC-Betreuer/in ILS, gepr.	289
PHP/MySQL-Datenbankentwickler/in ILS, gepr.	NEU 216
Programmierer/in ILS, gepr.	274
VBA-Programmierer/in ILS, gepr.	253
Visual Basic Programmierer/in ILS, gepr. ...	232
Wirtschaftsinformatiker/in ILS	193
Web-Designer/in ILS, gepr.	NEU 215
Web-Entwickler/in ILS, gepr.	NEU 186
Web-Master ILS, gepr.	252

Techniker / Meister

Bautechniker/in	720
CAD-Konstrukteur/in ILS, gepr.	NEU 737
Chemietechniker/in, gepr.	NEU 793
Elektr. Steuerungs- und Regelungstechnik ...	767
Elektrotechniker/in	770
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK	727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Haustechnik	NEU 744
Industriemeister/in Elektrotechnik ...	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinentechniker/in	NEU 715
Mechatroniktechniker/in	735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk ...	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsbeauftragte/r (TÜV), gepr.	717
Sanitär-, Heizungs-, Klima-Techniker/in	NEU 705
SPS-Technik	768

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

Info-Coupon

Jetzt kostenlos
Infopaket anfordern!

www.ils.de 0800-123 44 77

Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei)

Folgende Lehrgänge
interessieren mich:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Infos anfordern:



Name, Vorname

241 BH

Straße, Nr.

PLZ, Ort