



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 12/2014



BLIZZARD 2015

Der Blick nach vorn — StarCraft 2: Legacy of the Void • Overwatch • WoW: Warlords of Draenor

Der Blick zurück — 10 Jahre World of Warcraft • Die Titan-Chronik: Was war Blizzards Next-Gen-MMO?

msi®

MSI empfiehlt Windows.



DIE STÄRKSTE WAFFE FÜR DEIN **GAME**

Jetzt mit schnellem Intel® Core™ i7 Prozessor und
GeForce® GTX 980M High-End-Grafik mit 8 GB



GT72 Dominator Pro



- Starke und leise Cooler Boost 3 Dual-Fan-Kühlung
- Killer™-DoubleShot-Pro-Netzwerk für LAN & ac-WLAN

- Super RAID 3 mit bis zu vier SSDs und Daten-Festplatte
- Mehrfarbig beleuchtete Gaming-Tastatur von SteelSeries

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®.

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

MSI.COM

Änderungen vorbehalten. Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, das Intel Inside-Logo, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

MSI GAMING

DVD XL-Inhalt 12/2014

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

VOLLVERSION

Alan Wake

HD-SPECIALS

Pro Evolution Soccer 2015:

Multiplayer-Duell

Unsere Lieblings-Horrorspiele

PROGRAMME

GameStar Sparberater:

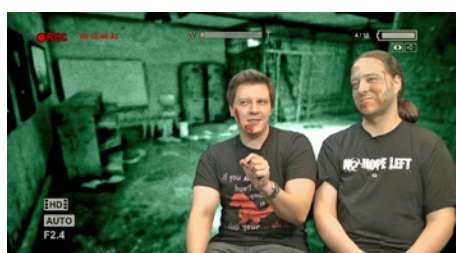
Mit unserer kostenlosen Browsererweiterung finden Sie immer die besten Preise für Spiele und Hardware – egal, womit Sie surfen.



HD-SPECIAL

PRO EVOLUTION SOCCER

2015: Multiplayer-Duell Michael Graf und Tobias Veltin finden heraus, wer der bessere Ballkünstler ist.



HD-SPECIAL

UNSERE LIEBLINGS-HORRORSPIELE

Unsere Grusel-Experten Kai Schmidt und Florian Heider sprechen über ihre schlimmsten Horror-Erfahrungen.

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

VOLLVERSION

Alan Wake

Lassen Sie sich von den Entwicklern der Max-Payne-Reihe in einen actionreichen Psycho-Thriller entführen. Als ausgebrannter Schriftsteller Alan Wake machen Sie sich auf die Suche nach Ihrer verschwundenen Frau. Doch schon bald beginnen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität zu verschwimmen.

82 SPIELSPASS

DVD-Inhalt 12/2014

DVD-HIGHLIGHTS

+ BONUS-CODE* FÜR INGAME-WÄHRUNG IM WERT VON 15 EURO.

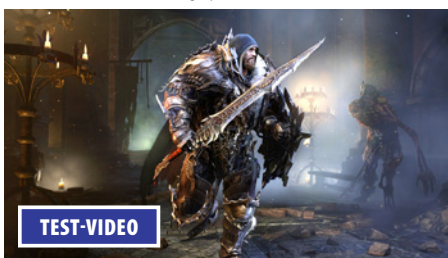
BETA-ZUGANG

Survarium

Probieren Sie jetzt das neue Spiel der Stalker-Macher! Mit unserem exklusiven Beta-Zugang zu Survarium kommen Sie sofort auf die Schlachtfelder. In einer postapokalyptischen Zukunft kämpfen mehrere verfeindete Fraktionen um die letzten Ressourcen – und Sie sind mitten drin. Doch Vorsicht: Auf den Karten warten tödliche Anomalien auf unvorsichtige Spieler.



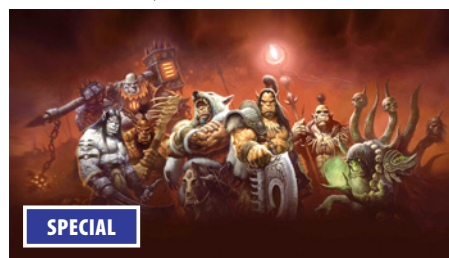
DIE SIEDLER 8: KÖNIGREICHE VON ANTERIA Macht sie-
deln auch mit Online-Zwang Spaß? Wir finden es heraus.



LORDS OF THE FALLEN Ist das Action-Rollenspiel aus
Deutschland ein echter Überraschungshit?



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE Auch Kevin Spacey
macht aus Call of Duty keinen 90er mehr.



WORLD OF WARCRAFT: WAS BISHER GESCHAH Wir fas-
sen die Geschichte des Fantasy-Universums für Sie zusammen.

VIDEOS

PREVIEWS

Assassin's Creed: Rogue
Die Siedler 8:
Königreiche von Anteria
Game Watch: GTA 5
Kingdom Come: Deliverance

TESTS

Call of Duty: Advanced Warfare
Early-Access-Check
Jagged Alliance: Flashback
Landwirtschafts-Simulator 15
Lords of the Fallen

SPECIALS

Dragon Age 1 & 2: Die zehn coolsten Begleiter
Far Cry 4: Die 10 besten Neuerungen
Rückblick 12/2004
World of Warcraft: Was bisher geschah

*Account auf www.survarium.com benötigt.
Code im Nutzerprofil unter Promo-Codes einlösen.

Bonus: Gratis **5 Euro** für AION auf Seite 67

AC UNITY, FAR CRY 4 ODER THE CREW?

Bei allen GameStar-PCs & -Notebooks mit GeForce GTX 900 gibt's jetzt einen Ubisoft-Blockbuster geschenkt.



GAMING WIE ZU HAUSE

- ★ Intel Core i7 4710MQ (4x 2,5 GHz)
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970M 6,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-DVD-Combo
- ★ entspiegeltes 17,3 Zoll Full-HD-Display

★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

Mit dem One GameStar-Notebook Pro 17 spielen Sie zu Hause und unterwegs schneller als mit den meisten Desktop-PCs: Die neue GeForce GTX 970M mit 6,0 GB liefert mehr als genug Leistung für alle Spiele in der Full-HD-Auflösung des 17,3-Zoll-Displays. Unterstützt wird die GeForce vom Core i7 4710MQ und 8,0 GB RAM. Windows 8 und Ihre Lieblingsspiele starten von SSD in kürzester Zeit. WLAN, HDMI, USB 3.0 und Tastaturbeleuchtung sind inklusive.

nur **€1499,-**



★ 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 XL

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

nur **€1349,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM & 500 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€1499,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutschein für eine von drei Download-Vollversionen. Online-Benutzerkonto erforderlich. Angebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt.

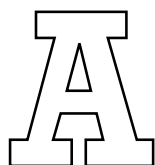




Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Das Blockbuster-Dilemma



Am 13. November hat Assassin's Creed Unity innerhalb weniger Stunden Millionen von Dollar vernichtet, und zwar an der Börse. Nicht wegen schlechter Verkaufszahlen wohl-gemerkt. Grund ist viel mehr der gewaltige Shitstorm, der an diesem Tag über Ubisoft

hineinbricht. Die Community wütet in den sozialen Medien über die technischen Probleme und den frechen In-game-Shop, die Investoren reagieren prompt und lassen den Kurs der Ubisoft-Aktie um fast zehn Prozent einbrechen. Eine Katastrophe, zumindest für Ubisoft.

Damit bezieht ausgerechnet das Spiel des November-Blockbuster-Reigens die meiste Prügel, bei dem der Entwickler zumindest produktionstechnisch das meiste Risiko eingeht. Erstmals Verzicht auf die alten Konsolen, komplett neu entworfene Kampf- und Schleichmechanismen, die bis dato belebteste und detailreichste Stadt in einem Computerspiel. Und die Blockbuster-Kollegen? Call of Duty: Advanced Warfare liefert auch dieses Jahr bis auf Nuancen wieder genau das, was ein Call Duty eben so liefert. Dragon Age: Inquisition beeindruckt zwar technisch (wenn auch mit Hilfe der seit Jahren bewährten Frostbite-Engine), wählt aber spielerisch einen verhältnismäßig bequemen Mittelweg aus den Serienteilen 1 und 2. Und Far Cry 4 könnte bei aller vorhandenen Qualität böß gesagt auch ein Vollpreis-Addon zum Vorgänger sein.

Damit möchte ich Assassin's Creed Unity keinesfalls in Schutz nehmen, schließlich bekommt es auch bei uns »nur« eine 76 – eine Ohrfeige für einen Titel mit diesen Ambitionen. Aber das Beispiel Unity zeigt, in welchem Dilemma die Blockbuster-Entwicklung heutzutage steckt. Je mutiger und technisch anspruchsvoller das Vorhaben, desto größer das Risiko, nach drei Jahren harter Arbeit letzten Endes zu scheitern und anschließend so richtig eins auf die Mütze zu kriegen. In Zeiten von dreistelligen

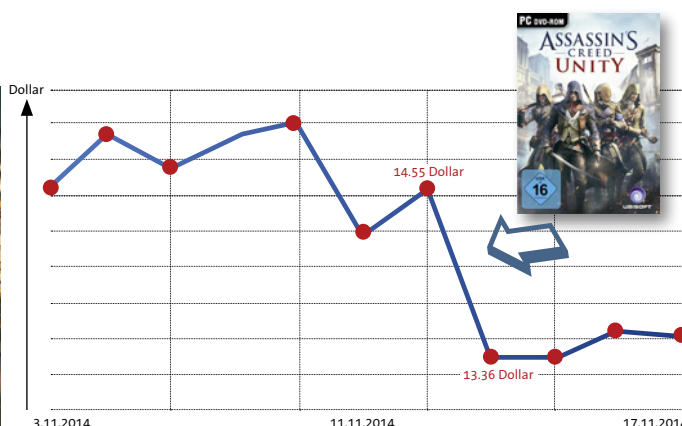
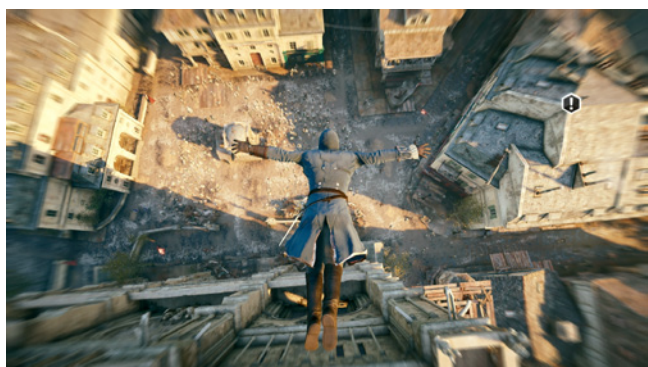
Millionenbudgets und tausendköpfigen Entwicklerteams ein Risiko, das – so steht zu befürchten – die großen Publisher nach dem Beispiel Unity künftig noch seltener eingehen werden. Und das wäre eine größere Katastrophe als jeder Aktieneinbruch, zumindest für uns Spieler.

Sie sehen schon: Ich hätte mir kaum einen spannenderen Monat aussuchen können, um meinen neuen Job bei der GameStar anzutreten. Für mich schließt sich damit der Kreis. Vor genau 14 Jahren habe ich als Trainee und »Kadett Klinge« meinen Dienst beim Raumschiff GameStar angetreten – in der festen Überzeugung, beim besten Magazin mit dem besten Team zu arbeiten. An dieser Überzeugung hat sich bis heute nichts geändert.

Gemeinsam mit meinen Kollegen werde ich den von Jochen Gebauer eingeschlagenen Weg konsequent fortführen. Nämlich das bestmögliche Magazin für all diejenigen zu machen, für die Spiele nicht nur eine gelegentliche Freizeitbeschäftigung sind, sondern noch ein richtiges Hobby. Und als solch ein Magazin möchten wir Sie auch auf die Spiele neugierig machen, für die Sie sich unter normalen Umständen vielleicht nicht interessieren würden. Deshalb haben wir mit dieser Ausgabe die Spielennamen-Überschriften durch aussagekräftigere und hoffentlich neugierig machende Headlines ersetzt. Um welches Spiel es bei »Freiheit, Gleichheit, Technikprobleme« geht, sollte ja spätestens nach dem Lesen dieses Editorials kein großes Geheimnis mehr sein.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Obacht, Flachwitz: Was haben Attentäter Arno und die Ubisoft-Aktie gemeinsam? Beide stürzen mit Assassin's Creed Unity ab.



Inhalt

Quo vadis, Blizzard?

12 Auf über 20 Seiten beschäftigen wir uns mit der Vergangenheit und Zukunft von Blizzard, schauen uns Starcraft 2, Warlords of Draenor und das neue Overwatch an.



Ausgewuselt

38 Der achte Teil der Siedler-Reihe könnte der bisher schlechteste werden.



Höhenrausch

56 Ist Pagan Min ein spannender Schurke? Wie gut Far Cry 4 ist, klären wir im Test.

Titelstory

- 12** Quo vadis, Blizzard?
- 14** Starcraft 2: Legacy of the Void
- 18** Overwatch
- 20** Die Titan-Chronik
- 24** 10 Jahre World of Warcraft
- 30** World of Warcraft: Warlords of Draenor

Previews

- 36** Termin-Update
- 38** Die Siedler: Königsreiche von Anteria
- 44** Kingdom Come: Deliverance

Aktuell

- 8** The Witcher 3: 16 DLCs zum Start
- 8** Call of Duty: Wieder Weltkrieg?
- 8** Dungeons 2
- 9** Internet Arcade: 900 Klassiker gratis
- 9** Outlast 2
- 10** Survarium
- 10** GTA 5: Soundtrack auf Vinyl
- 10** Homeworld Remastered

Tests

- 48** Das Team
- 54** Hitlisten / So testen wir
- 56** Far Cry 4
- 62** Dragon Age: Inquisition
- 74** Call of Duty: Advanced Warfare
- 80** Lords of the Fallen
- 86** Pro Evolution Soccer 2015
- 90** Assassin's Creed Unity
- 99** **Early Access**
- 99** Metrocide
- 100** Autocraft
- 100** Tinertia



In Zukunft
wie früher



Freiheit
Gleichheit,
Technikprobleme

74 Wir testen Call of Duty: Advanced Warfare solo und im Multiplayer.

90 Assassin's Creed Unity ist wunderschön, hat aber einige spielerische Macken.



Das perfekte Spiele-Tablet?

120 Das Nvidia Shield Tablet im Test: Endlich lassen sich PC-Spiele mit eigens entwickeltem Controller direkt auf Tablet oder Fernseher spielen. Aber klappt das gut?



Größe ist nicht alles

62 Dragon Age: Inquisition ist im Test besser als der zweite Teil, aber kein neues Origins.

Magazin

- 102** Warum ist Die Sims 4 so dünn?
- 104** Leserbrief
- 106** Hall of Fame: Half-Life 2

Rubriken

- 3** DVD-Inhalt
- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Hardware

- 108** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Die beste Spiele-Hardware
- 110** Die besten SSDs
- 112** Die besten Grafikkarten
- 114** Die besten CPU-Upgrade-Kombis
- 116** Die besten Mäuse, Tastaturen & Co.
- 118** Die besten TFTs
- TEST DES MONATS**
- 120** Nvidia Shield Tablet
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

- | | | | |
|--------------------------------|--------------------|-----|---------------------------------|
| Assassin's Creed: Unity | Test..... | 90 | Lara Croft |
| Autocraft | Early Access | 100 | und der Tempel des Osiris..... |
| Battlefield 4 | News | 9 | Lords of the Fallen..... |
| Call of Duty: | | | Test..... |
| Advanced Warfare | Test..... | 72 | Metrocide |
| Die Siedler: | | | Early Access |
| Königreiche von Anteria | Preview | 38 | Outlast 2 |
| Dragon Age: Inquisition..... | Test..... | 62 | News |
| Dungeons 2 | News | 8 | Overwatch |
| Far Cry 4 | Test..... | 56 | Preview |
| Grim Fandango 2 | News | 9 | Pro Evolution Soccer 2015 |
| GTA 5 | News | 10 | Test..... |
| Half-Life 2 | Hall of Fame | 106 | Project Titan |
| Homeworld Remastered | News | 10 | Report..... |
| Kingdom Come: Deliverance..... | Preview | 44 | Starcraft 2: |
| | | | Legacy of the Void..... |
| | | | Preview |
| | | | Survarium |
| | | | News |
| | | | The Witcher 3 |
| | | | News |
| | | | Tinertia |
| | | | Early Access |
| | | | 100 |
| | | | World of Warcraft |
| | | | Report..... |
| | | | 24 |
| | | | World of Warcraft: |
| | | | Warlords of Draenor |
| | | | Test..... |
| | | | 30 |

Spiele & Szene

News

The Witcher 3 16 DLCs zum Start



Geralt's alte Liebe Yennefer soll per DLC anders aussehen – gratis!

Entwickler: CD Projekt Publisher: Namco Termin: 24.2.2015

Ein Season-Pass der etwas anderen Art: Wie der Entwickler CD Projekt bekannt gibt, sind bereits 16 Download-Addons für The Witcher 3: Wild Hunt geplant, die alle kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Die ersten beiden DLCs sollen schon einen Tag nach dem Release des Rollenspiels am 24. Februar 2015 erscheinen. Bei dem ersten handelt es sich laut CD Projekt um das »Temerian Armor Set«, das ein neues Rüstungsset (samt einer Pferderüstung) enthält. Mit dem zweiten DLC »Beard and Hairstyle Set« werden neue Gesichtspullover und Frisuren angeboten. Danach sollen in wöchentlichen Abständen je zwei DLCs nachfolgen. Der dritte enthält laut CD Projekt eine zusätzliche Quest und der vierte einen alternativen Look für einen wichtigen NPC im Spiel, Yennefer of Vengerberg. Die Inhalte der anderen Download-Addons will das Studio erst kurz vor ihrem Release bekannt geben. CD Projekt betont, dass wirklich jedem Spieler von The Witcher 3 die DLCs gratis zur Verfügung stehen, unabhängig von Plattform, Vorbestellung oder Collector's Edition.

Call of Duty Wieder Weltkrieg?

Obwohl Sledgehammer Games zumindest mit dem Zukunftsszenario von Call of Duty: Advanced Warfare für etwas frischen Wind in der Serie gesorgt hat, denkt das Studio über eine Rückkehr zu einem altbewährten Setting nach. In einem Interview sprach sich der Sledgehammer-Gründer Michael Condrey für ein neues Call of Duty im Zweiten Weltkrieg aus. Der war schon in den ersten drei Teilen (2003 - 2006) sowie in Call of Duty: World at War (2008) Schauplatz der Ballerei. »Ich denke es wäre fantastisch, wenn es noch ein Next-Generation-Spiel mit der aktuellen Produktionsqualität und Stabilität in einem Setting im Zweiten Weltkrieg vergleichbar mit Band of Brothers gäbe«, sagte Condrey dem britischen Magazin Metro. Band of Brothers ist eine HBO-TV-Serie von 2001, in der die Abenteuer eines US-Fallschirmspringer-Regiments beschrieben werden. Allerdings ist Michael Condreys Firma Sledgehammer erst wieder 2017 mit einem neuen Call of Duty-Teil dran, die nächsten zwei Jahre sind Infinity Ward und Treyarch am Zug.



World at War von 2008 ist das bislang letzte Call of Duty im Weltkriegs-Szenario.

Dungeons 2

Entwickler: Realmforge Publisher: Kalypso Media Termin: 1. Quartal 2015

Mit Dungeons 2 entwickelt Realmforge einen Nachfolger im Geiste zu Dungeon Keeper – allerdings wird auch auf einer Oberwelt gespielt. Beim Anspielen einer frühen Version brauen wir im Keller Bier, züchten Bestien, hüten und vermehren unseren Schatz. Viele Fallen und Errungenschaften erweitern das Repertoire des Vorgängers und bieten mehr Auswahl beim Gestalten der Gemäuer. Aber Dungeons 2 geht einen Schritt weiter und verschafft den Kreaturen auch frische Luft: An der Oberfläche absolvieren wir diverse Missionen, in der Regel Raubzüge.



In der Oberwelt von Dungeons 2 ziehen die Orkarmeen los, um Verbündete zu befreien und feindliche Basen einzunehmen.

Internet Arcade 900 Klassiker gratis

Der Entwickler Jason Scott ist daran interessiert, die Geschichte der Software zu archivieren. Das war auch die Motivation für seine Arbeit am Emulator JSMESS. Der macht es möglich, inzwischen über 1.000 historische Softwaretitel zu erleben, darunter auch schon einige hundert klassische Spiele der ersten Spielekonsolen wie dem Atari VCS 2600. Unter der Adresse archive.org/details/internetarcade stellt Scott Emulator nebst Spielen zur Verfügung, die Titel können ganz einfach im Browser gespielt werden. Scott weist aber darauf hin, dass manche »in einem seltsamen Zustand« sind, weil beispielsweise Vektor-Grafiken noch ein Problem darstellen, die Skalierung der Grafik teilweise nicht funktioniert oder die Steuerung des Automaten sich nicht auf eine Tastatur oder ein Gamepad umsetzen lässt. Aber sehr viele, so Scott, seien »mehr als gut genug. Im richtigen Browser und auf einem schnellen Rechner fühlt es sich fast perfekt an«. Scott geht davon aus, dass nun viele Spieler die Titel, die sie von früher kennen und seit Jahren nicht mehr gespielt haben, »ein paar Runden lang spielen, vermutlich den Hintern versohlt kriegen, lächeln und zu ihren News-Seiten zurückkehren«. Er hofft allerdings, dass auch ein paar Nutzer Spiele ausprobieren, von denen sie nie gehört haben und deren Regeln sie erst verstehen müssen. »Und vielleicht werden einige dieser Spielautomaten in dem kommenden Monaten von mehr Leuten gespielt als während ihrer realen Lebenszeit.«



Die Spielefülle in der Internet Arcade ist unüberschaubar, das hier ist nur eine winzige Auswahl der Titel.

Outlast 2

Entwickler: Red Barrels Publisher: – Termin: 2015

Das Entwicklerstudio Red Barrels hat die Entwicklungsarbeiten an Outlast 2 bereits vor einiger Zeit aufgenommen. Das hat Philippe Morin, einer der Gründer des Unternehmens, bekannt gegeben. Im Gespräch mit der englischsprachigen Webseite bloody-disgusting.com ließ Morin wissen, dass man noch mindestens ein weiteres Horrorspiel entwickeln wolle: »Nachdem wir die Xbox-One-Version von Outlast veröffentlicht hatten, haben wir uns etwas Zeit genommen, um unsere Situation zu analysieren. Und wir haben sehr schnell festgestellt, dass wir noch mindestens ein Horrorspiel machen wollen. Also ja, wir arbeiten an Outlast 2.« Auch Outlast 2 soll ein Survival-Horrorspiel werden und im selben Universum angesiedelt sein wie das Original. Allerdings soll es ein neues Setting und neue Charaktere geben. »Vielleicht kehren wir eines Tages zu Mount Massive Asylum zurück«, so Morin. »Aber jetzt haben wir erst einmal andere Ideen und Themen, die wir gerne ausloten möchten. Wir denken, dass wir hier etwas Besonderes zusammenbrauen können. Wir sind immer noch ein kleines Indie-Studio mit zwölf Mitarbeitern, deshalb werden wir für unser nächstes Spiel etwas Zeit brauchen. Aber wir hoffen, dass es das wert sein wird.« Einen Release-Zeitraum oder gar die Plattformen, für die Outlast 2 erscheinen wird, nannte Morin aber noch nicht.



Outlast (hier der erste Teil von 2013) schickt den Spieler ohne nennenswerte Bewaffnung auf einen Horrortrip.

Gewinner

Bei der Abonnenten-Verlosung haben gewonnen:

T. Böhme, Geisenfeld • L. Bollermann, Much • F. Göhl,

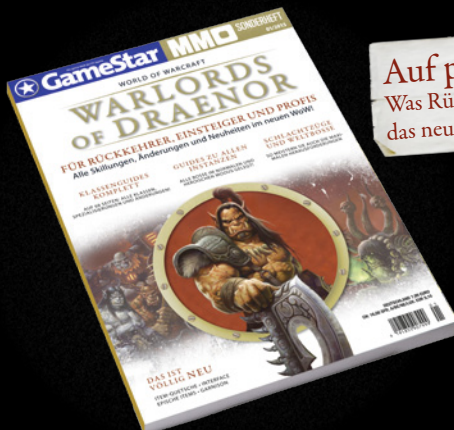
Bad Hindelang • S. Verraes, Kitzingen • G. Wollinger, Mering

Der Fernseher (10/14) geht an Andreas Eisenach aus Eschborn.

Promotion

GAMESTAR-SONDERHEFT ZU WOW: WARLORDS OF DRAENOR

World of Warcraft feiert zehnjähriges Jubiläum und schenkt sich zum Geburtstag mit Warlords of Draenor gleich ein neues Addon. Wir feiern mit und bringen passend zur Erweiterung ein großes GameStar-Sonderheft. Das gibt es zwar nicht geschenkt, es ist aber jeden Cent wert.



Auf prallvollen 148 Seiten
Was Rückkehrer, Einsteiger und Profis über das neue World of Warcraft wissen müssen!

Dungeon-Führer
Alle Instanzen geknackt – auch auf »heroisch!«

Die neuen Gebiete Was Sie in den sieben neuen Regionen erwartet.

Klassen-Guides auf 68 Seiten
Alle Änderungen und ihre Auswirkungen, die besten Tipps & Taktiken plus Rotationen für jede Klasse und Unterklasse!

Das ist völlig neu – Garrison, Interface, Item-Quetsche So holen Sie das beste Spielerlebnis aus Warlords of Draenor.

Schlachtzüge und Weltbosse
So meistern Sie selbst die maximalen Herausforderungen.

Ab sofort am Kiosk oder direkt bestellen unter
GAMESTAR.DE/WoD

Survarium

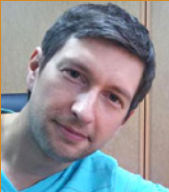
Auf DVD: Beta-Client

Entwickler: Vostok Games Publisher: – Termin: 2015

Die ehemaligen Stalker-Macher GSC Game World heißen inzwischen Vostok Games und arbeiten an einem neuen Projekt: Survarium. Der Free2Play-Multiplayer-Shooter steckt noch mitten in der geschlossenen Beta-phase, doch Käufer unserer DVD- oder DVD-XL-Ausgabe können mit dem Client auf unserem Datenträger schon jetzt in die postapokalyptische Zukunftswelt abtauchen. Wir haben mit Oleg Yavorsky, PR-Director von Vostok Games, über die Parallelen zu Stalker, den Freeplay-Modus und die aktuelle Situation in der Ukraine gesprochen.



Survarium setzt auf realistische Gefechte. Im PvP-Modus kämpfen zwei Teams um den Besitz von Funkgeräten.



GameStar Viele unserer Leser denken sehnsüchtig an die Stalker-Spiele zurück. Wie viel Stalker steckt in Survarium?

Oleg Yavorsky Wir nennen Survarium einen geistigen Nachfolger zu Stalker. Wir wollen die Atmosphäre eines postapokalyptischen Universums ähnlich rüberbringen. Die Spieler werden Elemente wie Anomalien, Artefakte und Fraktionen wiedererkennen. Aber Survarium ist ein anderes Spiel. Zum einen ist es ein reiner Online-Multiplayer-Titel. Zum anderen umfasst

das Spieluniversum jetzt eine weltweite Katastrophen-Zone, nicht nur Tschernobyl. Erwartet also kein Stalker 2 – das ist eine ganz andere Geschichte.

► **Was können wir von Survarium in Zukunft erwarten?**

◀ Wir stehen in engem Kontakt mit der Community und planen, ungefähr jeden Monat ein umfangreiches Inhaltsupdate zu veröffentlichen. Der PvP-Modus ist gerade in der geschlossenen Beta. Nächstes Jahr wollen wir den Freeplay-Modus einbauen.

► **Wie soll dieser Freeplay-Modus aussehen?**

◀ Wir probieren gerade viel aus. Die Maps werden deutlich größer als jetzt sind

für 20 bis 30 Spieler ausgelegt. Jeder Spieler hat nur ein Leben und muss seine eigenen Ziele erfüllen. Wie er das tut, ob er andere bekämpft oder sich mit ihnen verbündet, bleibt ihm überlassen.

► **Beeinträchtigt der Konflikt in der Ukraine eure Arbeit?**

◀ Die soziale, politische und wirtschaftliche Lage in der Ukraine war in letzter Zeit sehr instabil. In Kiew, wo unser Studio liegt, ist alles ruhig. Aber natürlich ist es schwer, in so einer Situation gelassen und fokussiert weiter zu arbeiten. Andererseits müssen wir unsere Deadlines einhalten, also müssen wir weiter machen. Und das tun wir auch.

GTA 5 Soundtrack auf Vinyl

Entwickler: Rockstar North Publisher: Rockstar Games Termin: 27.1.2015

Das Team von Rockstar Games hat eine limitierte Soundtrack-Collection zum Open-World-Actionspiel Grand Theft Auto 5 angekündigt. Diese auf 5.000 Exemplare begrenzte Sammlung trägt den Namen »The Music of Grand Theft Auto« und soll bereits am 9. Dezember 2014 erscheinen. Dabei haben Interessenten die Wahl, ob sie zur CD- oder zur klassischen Vinyl-Fassung der Soundtrack-Collection greifen. Die CD-Box enthält drei Discs sowie einen USB-Stick in Form eines Goldbarrens, ein Artwork-Booklet sowie ein Poster. Bei der Vinyl-Vari-

ante sind sechs Schallplatten, ein Artwork-Booklet sowie ein lithografisches Poster enthalten. Auf den Scheiben ist die Musik von Interpreten wie A\$AP Rocky, Tyler, The Creator, Twin Shadow, Wavves, Flying Lotus, Yeasayer und vielen mehr zu finden. Außerdem ist auch der eigens für das Spiel komponierte und aufgenommene Original-Soundtrack von Tangerine Dream, Woody Jackson, The Alchemist + Oh No und DJ Shadow enthalten. Angaben zum Verkaufspreis dieser Sammlung gibt es bislang noch nicht, der Release der PC-Version von GTA 5 ist für den 27. Januar 2015 geplant.

Homeworld Remastered

Entwickler: Gearbox Publisher: – Termin: Februar 2015

Das Licht der Weltraum-Strategiespiele brannte vor rund 15 Jahren zwar nicht lange, dafür umso heftiger. Noch heute haben die beiden vielleicht wichtigsten Genrevertreter Homeworld (1999) und Homeworld 2 (2003) jede Menge Fans. Gearbox Software (Borderlands) hat sich die Rechte an der Minireihe gesichert und will mit Homeworld Remastered erneut den Weltraum erobern. Die Neuauflage soll beide ursprünglichen Titel enthalten, einen kombinierten Multiplayermodus bieten und vor allem die knackigen Weltraumschlachten noch hübscher in Szene setzen. Erste Szenen aus dem überarbeiteten Intro zeigte Gearbox-Chef Randy Pitchford jetzt auf der Spielemesse Pax Australia, vom Spiel selbst gab es aber nur Standbilder zu sehen. Die fangen allerdings die Atmosphäre der Vorlage mit ihren epischen Weltraumgefechten perfekt ein. Homeworld Remastered soll im Februar 2015 via Steam erscheinen, allzu lange müssen wir also nicht mehr warten.



Die Bilder von Homeworld Remastered stammen aus einer Präsentation und sind etwas trübe, die Atmosphäre fangen sie aber gut ein.

Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Landwirtschafts-Simulator 15
2	NEU	Call of Duty – Advanced Warfare
3	NEU	Call of Duty – AW (Spec. Ed.)
4	(1)	Die Sims 4 (Limited Edition)
5	(5)	WoW Warlords of Draenor
6	NEU	Landwirtschafts-Sim.15 (Coll. Ed.)
7	(1)	Mittelerde – Mordors Schatten
8	(3)	FIFA 15
9	NEU	Civilization Beyond Earth
10	NEU	The Evil Within (Day One Edition)
11	NEU	Lords of the Fallen (Limited Ed.)
12	(8)	Diablo 3 – Reaper of Souls
13	NEU	Civ Beyond Earth (MSH Exclusiv)
14	(6)	Stronghold Crusader 2
15	NEU	Borderlands (Pre-Sequel)
16	(9)	Die Sims 3 – Starter Set DE
17	(10)	Diablo 3
18	(18)	Battlefield 4 (Premium Edition)
19	(13)	Total War – Rome 2 – Emperor Ed.
20	NEU	Die Sims 4

Quelle: 8. November 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn



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

CHERRY 



> 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™



Ein Schritt zurück, zwei Schritte vor

Quo vadis, Blizzard?

Das wichtigste Projekt gescheitert, den Launch von Diablo 3 verpatzt, Millionen von WoW-Abonnenten verloren ... und trotzdem geht es Blizzard besser als je zuvor. Wir beleuchten das Erfolgsgeheimnis und die Zukunftspläne des Ausnahme-Entwicklers. Von Heiko Klinge

Sieben Jahre Entwicklungszeit für die Tonne, das bis dato größte und ambitionierteste Projekt Blizzards gescheitert, und gerade mal zwei Monate später stellt sich Firmenchef Mike Morhaime auf die Bühne der Blizzcon und verkündet mit einem selbstbewussten Lächeln: »Wir haben gerade erst angefangen!«

Klar, wenn einem 25.000 Fans zujubeln, kann man schon mal die Bodenhaftung verlieren. Aber Morhaimes Selbstbewusstsein ist keine Show, seinem Unternehmen geht es so gut wie schon seit Jahren nicht mehr. So absurd das klingt: Die endgültige Einstellung des Mega-MMOs Titan (mehr dazu auf Seite 20) ist ein Zeichen der Stärke, nicht der Schwäche. Denn solch eine Entscheidung muss man sich erstmal leisten können. 99 Prozent aller Entwicklerstudios könnten das nicht, Blizzard schon. Aber woran liegt das?

Besser gut kopiert als schlecht erfunden

Vorsichtig ausgedrückt: Blizzard waren noch nie diejenigen mit den verrückten neuen Spielideen. Schon das Frühwerk The Lost Vikings erinnerte in vielerlei Hinsicht an den Klassiker Lemmings. Warcraft war eine Fantasy-Variante von Dune 2, Diablo eine grafisch aufpolierte Version von Rogue, World of Warcraft bediente sich fleißig bei Everquest. Aber Blizzard spielte schon immer in einer eigenen Liga, wenn es darum ging, von anderen Studios etablierte Spielkonzepte zu verfeinern, sie massenmarktauglich zu machen und ihnen den eigenen Stempel aufzudrücken. Nur der proklamierte WoW-Nachfolger Titan wich von diesem Prinzip ab, hier hätte Blizzard sein Erfolgsrezept quasi auf sich selbst anwenden müssen. Gut möglich, dass Titan auch daran scheiterte.

So ist es nur logisch, dass Blizzard nun umso konsequenter zu dem zurückkehrt, was sie am besten können: Hearthstone be-

dient sich bei Magic: The Gathering und anderen Sammelkartenspielen. Heroes of the Storm simplifiziert das MOBA-Konzept von Dota (ironischerweise ursprünglich eine Mod zum Blizzard-Hit Warcraft 3) sowie League of Legends. Und selbst die große Blizzcon-Überraschung Overwatch erinnert unübersehbar an Valves Team Fortress 2.

Nicht nur Spielideen können innovativ sein

Obwohl Blizzard bevorzugt bereits etablierte Spielkonzepte aufgreift, verfügt das Studio dennoch über eine enorme Innovationskraft. Nur eben nicht dort, wo wir Spieler als Erstes suchen. Diablo war schon 1996 alles andere als innovativ, das mit ihm eingeführte Battle.net umso mehr. Ein kostenloser und tief im Spiel integrierter Online-Service, der es jedem ohne Tool- und Konfigurationsgefickel ermöglichte, gemeinsam mit Kumpels zu zocken. Heute eine Selbstverständlichkeit, damals im Zeitalter von LAN-Partys und Nullmodem-Kabeln eine Sensation. Ohne die auch für Nicht-Programmierer verständlichen und komfortabel zu bedienenden Level-Editoren eines Starcraft oder Warcraft 3 würde es heute keine MOBAs geben. Eines der heute populärsten Spielegenres beruht auf der Starcraft-Karte Aeon of Strife, die der Modder Aeon64 1998 ganz einfach per Starcraft-Editor erstellte. Vier Jahre später wurde diese Map unter dem Namen »Defense of the Ancients« per Warcraft-3-Editor neu aufgelegt, der Rest ist Geschichte.

Mit der Dreiteilung von Starcraft 2 gelingt es Blizzard nicht nur, ein Echtzeit-Strategiespiel fünf Jahre lang am Leben und in den E-Sports-Ligen zu halten, sie verkaufen außerdem noch Addons fast zum Vollpreis, ohne dass es ihnen die Community übel nimmt – von einem leichten Anfangsgrummeln mal abgesehen.

Und selbst das ursprünglich mal kleine Nebenprojekt Hearthstone revolutioniert gerade einen Markt, und zwar den der Free2-

Heroes of the Storm

Am 13. Januar 2015 verlässt Blizzards Dota-Variante die Alpha und geht in die offene Beta. Außerdem kündigten die Entwickler einen Ranglisten-Modus samt abwechselnder Team-Helenauswahl (»Draft«) an. Das war auf der Messe noch nicht spielbar, dafür haben wir die neue Karte »Himmelstempel« angetestet. Die macht mit ihrem ägyptischen Stil nicht nur optisch was her, sondern bringt auch neue Ziele mit: Regelmäßig aktivieren sich uralte Tempel – wenn wir sie erobern, brutzeln sie feindliche Befestigungen mit einem Blitzgewitter. Uralte Wächter versuchen uns die Tempel derweil aber wieder zu entreißen. Das sorgt für dynamische Partien, aber das Tempel-Bombardement erinnert uns doch auch stark an die bereits bekannte Map Blackheart's Bay und wirkt nicht bahnbrechend neu. Sehr cool dafür: Blizzard zeigte endlich erste Bilder eines Schlachtfelds aus dem Diablo-Universum, wo Himmel und Hölle gegeneinander antreten. Als neue Helden durften wir Jaina und Thrall ausprobieren, am interessantesten waren aber die Lost Vikings aus Blizzards gleichnamigem Frühwerk. Die drei Burschen steuern wir nämlich tatsächlich als drei unabhängige Spielfiguren und können sie beliebig über die Karte verteilen – anspruchsvoll, aber spannend.





Mehr als »nur« ein Spieleentwickler: Zur achten Blizzcon in Anaheim pilgerten mehr als 25.000 Blizzard-Fans aus aller Welt.

Play-Spiele. Zum einen, weil es einer der ersten kommerziell erfolgreichen Multiplattform-Titel ist, der gleichermaßen auf Tablets wie auf dem PC funktioniert. Zum anderen, weil es beim Kartenkauf anders als die meisten anderen Free2Play-Spiele auf eine verschleiende Zwischenwährung (Gold, Diamanten etc.) verzichtet und trotzdem (oder gerade deswegen) mit über 20 Millionen registrierten Spielern extrem erfolgreich ist.

Der Luxus zu korrigieren

Freilich geht nicht jeder Plan auf, nur verfügt Blizzard sowohl über die nötigen Finanzpolster als auch die nötige Ruhe, gemachte Fehler noch korrigieren zu können. Das Echtgeld-Auktionshaus in Diablo 3 liefert nicht die gewünschten Ergebnisse? Dann wird es eben gestrichen! Die Community kritisiert das Loot-System? Müssen wir wohl ein neues programmieren. Das Panda-Szenario aus Mists of Pandaria ist vielen WoW-Spielern zu knuffig abgehoben? Dann kehren wir im nächsten Addon halt zu den traditionellen

Orc-Wurzeln zurück! Dieses Erkennen und Festbeißen an Problemen ist sicher nicht der einzige, aber dennoch ein ganz entscheidender Grund, warum sich Diablo 3: Reaper of Souls mittlerweile acht Monate lang konstant in den Top 3 der Verkaufscharts hält und World of Warcraft in den vergangenen sechs Monaten wieder über 600.000 neue Abonnenten gewinnen konnte. Das Online-Rollenspiel ist mit aktuell 7,4 Millionen zahlenden Kunden zwar weit von seinem Höchststand anno 2010 entfernt (zwölf Millionen), erfreut sich trotz aller Unkenrufe aber nach wie vor bester Gesundheit, zumal Blizzard auch zehn Jahre nach Launch nicht an eine Free2Play-Umstellung denkt. Wir erinnern uns: Biowares The Old Republic musste diesen Schritt bereits nach einem Jahr gehen.



Starcraft 2 zählt nach wie vor zu den drei populärsten E-Sport-Titeln (nach LoL und Dota 2), während der Blizzcon wurde die WM ausgespielt.

In Zukunft kleiner denken

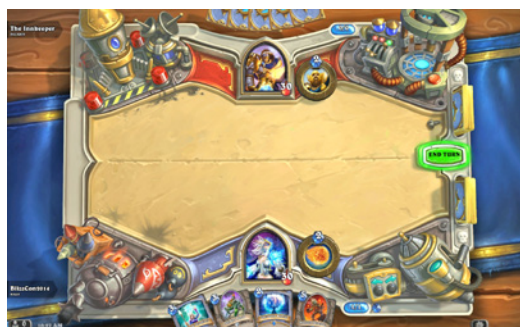
Ja, Blizzard macht Fehler. Aber sie lernen daraus. Das ist nach der Titan-Einstellung eine schlechte Nachricht für all diejenigen, die nach wie vor auf einen legitimen WoW-Nachfolger hoffen. Im Rahmen der Blizzcon wird Mike Morhaime für Blizzard-Verhältnisse sehr deutlich: »Ich will nicht sagen, dass wir nie wieder ein Online-Rollenspiel entwickeln. Aber ich kann definitiv bestätigen, dass wir uns damit aktuell nicht beschäftigen wollen.«

Und womit dann? Hearthstone dürfte zumindest für die nächste Zeit die Richtung vorgeben. Das Spiel wurde von einem gerademal zehnköpfigen Team konzipiert, schaffte es in nur sechs Monaten von der Ankündigung zur Beta und wurde trotzdem ein Riesenerfolg. Für Blizzard, das sich zwölf Jahre lang Zeit ließ für Diablo 3 und sieben Jahre an Titan festhielt, ein regelrechter Augenöffner. »Es müssen nicht immer die kolossalen Sommer-Blockbuster sein«, erläutert Blizzard Franchise-Director Chris Metzen. Das bewusst reduzierte Overwatch ist ein erster Beleg dieser Erkenntnis. Natürlich wird sich Blizzard auch weiterhin Zeit nehmen, wenn es denn nötig sein sollte – an Heroes of the Storm schrauben sie immerhin schon mehr als vier Jahre. Möglicherweise wird es also wieder zwei Jahre bis zum nächsten Diablo-Addon dauern. Blizzard kann sich halt nach wie vor nahezu alles erlauben. Zum Glück für uns PC-Spieler. **HK**

Hearthstone: Goblins vs Gnomes

Nicht lange gefackelt: Für Hearthstone hat Blizzard eine komplett neue Erweiterung aus dem Hut gezogen, die bereits im Dezember erscheinen soll. Goblins vs Gnomes bietet satte 120 neue Karten rund um die irren Erfindungen der namensgebenden Völker. Dadurch kommen Mechs als neuer Dienertyp dazu, der ähnlich wie die Bestien des Jägers eigene Synergien aufweist. Der Priester zum Beispiel nimmt einen Reparaturroboter ins Arsenal, der einem anderen Mech beim Ausspielen vier Lebenspunkte verleiht. Andere Gerätschaften sorgen einfach für jede Menge

Chaos, das Blingtron 3000 zum Beispiel drückt beiden Spielern eine völlig zufällige Waffe in die Hand. Ein witziger Effekt, aber andererseits beinhaltet Hearthstone schon jetzt ein wenig zu viel Zufall für unseren strategischen Geschmack – und die neue Erweiterung fährt mit Volldampf voraus weiter in diese Richtung. Neue Klassen stellte Blizzard nicht in Aussicht, dafür soll die Erweiterung einen überdurchschnittlichen hohen Anteil an Legenden enthalten.



Starcraft 2: Legacy of the Void

Die Stunde der Protoss

Blizzard hat endlich Details zum großen Finale von Starcraft 2 verraten, wir haben auf der Blizzcon die Kampagne und die neuen Mehrspielereinheiten angespielt. Von Maurice Weber

Angepielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard** Termin: **2015**



Während Overwatch die große Überraschung der Blizzcon war, hätte es uns bei Legacy of the Void eher gewundert, wenn Blizzard nicht endlich mal ein paar Infos rausgerückt hätte. Worum es grob gehen würde, wussten wir natürlich schon vorher. Die letzte Erweiterung zu Starcraft 2 schließt dessen Story ab und dreht sich diesmal ganz um die Protoss. Was wir nicht wussten: Es wird gar keine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel. Für das Ende einer Trilogie erst mal eine sonderbare Entscheidung – wer spielt schon das große Finale, ohne die Einleitung überhaupt zu kennen? Und wer will davor erneut alle Figuren und Spielmechaniken runtergerattert bekommen, als sähe er sie gerade zum ersten Mal? Aber Blizzard will vor allem neue Spieler in den Mehrspielermodus bringen, und hat dafür einige neue Modi auf Lager.

Gemeinsam befehligen

Allen voran der Archon-Modus: Dabei teilen sich zwei oder mehr Spieler die Kontrolle über ein Volk. Das sieht Blizzard als perfekten Übungsplatz für neue Spieler, weil einer etwa die Wirtschaft und den Einheitenbau verwalten kann und der andere die Front übernimmt. Genauso könnte ein erfahrener Spieler einen Neuling hier an der Hand nehmen. Aber abgedrehtere Szenarien sollen genauso möglich sein, etwa dass acht Spieler gegeneinander antreten – aufgeteilt auf nur zwei Kriegsparteien. Über einen zweiten Koop-Modus, »Verbündete Commander«, schwieg sich Blizzard noch weitestgehend aus. Darin sollen wir einen Kommandanten unseres Lieblingsvolks wählen, der dann ähnlich wie Kerrigan auch als Held übers Schlachtfeld zieht. Gemeinsam mit anderen Spielern erfüllen wir dann Missionen gegen die KI und schalten neue Möglichkeiten für unseren Kommandanten frei – klingst vage, aber interessant. Für

Freunde knallharter Multiplayerduelle ist aber auch was dabei: Die neuen automatischen Turniere laufen wie typische Meisterschaften im Kleinen ab. Statt also nur eine einzelne Partie im Vakuum zu bestreiten, teilt uns das Spiel in eine Gruppe von Kontrahenten ein und wir kämpfen uns in einem vierstündigen Turnier bis ins Finale.

Einheiten für Micro-Profis

Auch die sieben neuen Einheiten richten sich klar an Mehrspieler-Profis: Sie sollen knifflig zu handhaben sein und dem Feind auch Kontermöglichkeiten einräumen, damit Schlachten insgesamt mehr geschicktes Micromanagement erfordern. Zum Beispiel der Zerg-Ravager, dessen mächtige Säure-Artillerie sowohl Flieger als auch Bodeneinheiten erwischt und sogar Protoss-Kraftfelder auflöst. Großes Aber: Die Geschosse schlagen immer erst nach kurzer Verzögerung ein und können deswegen von aufmerksamen Spielern umgangen werden.

Arg kurz kommen aber ausgerechnet die Protoss: Ihre einzige neue Einheit ist der Disruptor, eine Art schwebende Bombe. Die müssen wir mitten in die feindlichen Reihen manövrieren, dann lässt sie einen Explosivpuls los und brutzelt alles in ihrer Nähe. Wenn sich der Feind aber von ihr fernhält oder sie auf dem Weg zerstört, bleibt sie völlig harmlos. Und während sich der Puls wieder auflädt, hat der Disruptor keinerlei weitere Waffensysteme.

Globalisierter Kapitalismus

Die Neuzugänge sind natürlich nicht alles, viele bestehende Einheiten gingen ebenfalls zurück ans Zeichenbrett. Vor allem wollten die Entwickler mehr Möglichkeiten zum Harassment – also dem Angreifen der feindlichen Wirtschaft. So bleiben Nyduswürmer jetzt unverwundbar, bis sie sich komplett ausgegraben haben und Einheiten in die gegnerischen Befestigungen spucken können. Der Schwarmwirt wandelt sich von ei-



Auch der Thor kriegt eine neue Fähigkeit: Per Selbstreparatur bringt er sich flugs wieder auf Vordermann, darf derweil aber nicht angreifen – extrem (über)mächtig klingt das trotzdem.

ner Belagerungseinheit zu einem mobilen Angreifer: Er kann seine Insekten jetzt im Laufen losschicken, wenn auch nicht mehr so häufig wie davor. Per Upgrade überbrückt das Ungeziefer außerdem Hindernisse im Flug, kann derweil aber nicht angreifen.

Trägerschiffe kriegen eine neue Fähigkeit, mit der sie alle ihre Jäger auf einmal in ein bestimmtes Gebiet schicken, wo sie dann dauerhaft bleiben, während der Träger weiterfliegt oder neue Jäger baut. Dadurch können wir zum Beispiel unsere Jäger in die feindliche Basis hetzen und den Träger sofort wieder in Sicherheit bringen. Eine beträchtliche Umwälzung für alle Rassen gibt's bei der Wirtschaft: Wir starten nun mit zwölf statt sechs Arbeitern für einen schnelleren Anfang, dafür bieten Ressourcendepots nur noch 1.000 statt 1.500 Ressourcen. Entsprechend müssen wir flotter neue Basen erschließen. Das könnte für deutlich schnellere und abwechslungsreichere Partien sorgen – aber welche Änderungen es tatsächlich ins fertige Spiel schaffen, muss sich noch zeigen.

Aus dem Leben eines Protoss

Im Multiplayer kriegen die Protoss vielleicht die wenigsten neuen Einheiten, aber die Kampagne dreht sich freilich ganz um die Erstgeborenen und ihren Anführer Artanis. Und die haben eindeutig schon bessere Zeiten erlebt. Einer ihrer Erschaffer, der gefallene Xel'Naga Amon, meldet sich mit einem Knall auf der galaktischen Bühne zurück und läutet seine lang geplante Apokalypse ein. Mit einer Armee aus übermächtigen Zerg-Protoss-Hybriden will er die Galaxis nach seinen Vorstellungen neu erschaffen – und dafür natürlich erstmal den alten Müll rausfegen. Die Protoss erwischt's als Erste, Amon stürzt sich auf die »Khalas«, die geistige Verbindung zwischen allen Protoss und den Grundpfeiler ihrer Zivilisation. Um nicht unter seinen Einfluss zu fallen, müssen sie ihre Nervknoten abtrennen. Dabei werden die dunklen Templer zu umso wertvolleren Verbündeten. An Bord des uralten Archenschiffs »Speer von Adun« begeben wir uns in der Rolle von Artanis auf einen verzweifelten



Artanis führt die Protoss in ihrem Kampf ums Überleben, Legacy of the Void soll aber auch ein würdiges Finale für die Handlungsstränge von Jim Raynor und Kerrigan bieten.

Kreuzzug, die letzten überlebenden Protoss zu vereinen und den Widerstand gegen Amon zu formieren. Die Story schließt damit ebenso logisch wie spannend an Wings of Liberty und Heart of the Swarm an und lässt auf ein dramatisches Finale hoffen, das alle offenen Fragen beantwortet.

Seine Geschichte erzählt Legacy of the Void in bester Serientradition hauptsächlich in schick inszenierten Dialogen an Bord des Schiffes. Abzuwarten bleibt freilich, ob es auch die gewohnte Zahl an Rennersequenzen geben wird.

Tod von oben

Unser Raumschiff Speer von Adun dient dabei aber nicht nur als unsere Zuflucht und Kommandozentrale, sondern auch als unsere mächtigste Waffe. Für jede Mission programmieren wir dem Schiff bis zu vier Spezialfähigkeiten ein, die wir dann bei Bedarf auslösen – je mächtiger die Waffe, desto länger die Abklingzeit und desto höher die Energiekosten. So lassen wir etwa ein Laser-Bombardment niederregnen oder – sehr cool – halten ein paar Sekunden die Zeit für alle Feinde an, während sich unsere eigenen Kämpfer ungehindert durch ihre Rei-

hen metzeln. Bullet-Time in einem Strategiespiel? Warum nicht!

Durch erfüllte Nebenziele sacken wir Solarit-Kristalle ein, mit denen wir unseren Schiffskern aufmotzen und neue oder bessere Fähigkeiten freischalten. Außerdem bauen wir Unterstützungssysteme aus und erhöhen schrittweise unsere Startversorgung, unsere Baugeschwindigkeit oder die Aufladezeit unserer Schilde. Ganz so spannend wie die allgegenwärtige Heldin Kerrigan aus Heart of the Swarm ist der Schiffsausbau zwar nicht, aber das Gefühl eines ständig abrufbaren Kreuzers im Orbit passt hervorragend zu den Protoss.

Für jede Schlacht der richtige Protoss

Noch mehr Flexibilität in der Schlacht liefern die drei Varianten für jede Einheit, aus denen wir uns vor jeder Mission frei unsere Armee zusammenstöpseln dürfen. Eine beruht auf den edlen Templern von Artanis, die zweite Variante rekrutieren wir aus seinen dunklen Templerbrüdern. Aus der dritten Protoss-Fraktion macht Blizzard noch ein großes Geheimnis, wir tippen auf die abtrünnigen Tal'darim, die wir schon in Wings of Liberty bekämpft haben. Als Kern-Fern-

Die fünf neuen Einheiten



Cyclone

Visiert ein beliebiges Ziel an und nimmt es dann unter Dauerfeuer – selbst aus der fixen Bewegung, solange der anvisierte Gegner in der entsprechenden Reichweite bleibt.



HERC

Richtet Nahkampf-Flächenschaden an und zieht sich per handlichem Enterhaken zu Feinden. Besonders gut geeignet, um fiese Zerglinge und Berstlinge effektiv aufzuhalten.



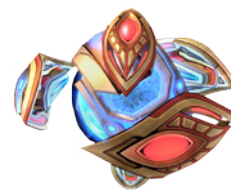
Lurker

Alter Favorit aus dem ersten Starcraft, der sich aus dem Hydralisken entwickelt. Gräbt sich ein und durchbohrt dann alle Feinde in einer Linie mit Stacheln aus dem Boden.



Ravager

Entwickelt sich aus der Schabe und spuckt Säurespeichel, der erst nach kurzer Verzögerung am Zielort niedergeht, dafür aber Luft- und Bodeneinheiten schädigt.



Disruptor

Kann nicht angreifen, aber per »Reinigender Nova« kurzzeitig beschleunigen und alle Feinde im Umfeld sprengen. Wehrlos gegen Einheiten, die seine Nova überleben.



Die Berserker der Templer mähen mit ihren kreisenden Stangenwaffen ganze Gruppen mühelos nieder.



Haben wir einen Stabilisator mal erobert, lässt Jim Raynor terranische Befestigungen zur Verteidigung absetzen.

kampfroborer bieten die dunklen Templer zum Beispiel den Hetzer an, der wie im Mehrspielermodus per Teleport über die Karte springt. Alternativ können wir den Dragoner mitnehmen. Der bringt dickere Panzerung und stärkere Geschütze mit, hat aber keinen Platz für den Teleport und ist damit mehr Frontschwein als Trickser.

Invasion der Hybriden

Zu spielen gab es auf der Messe zwei Kampagnenmissionen. In der ersten reist Artanis nach Shakuras, der Heimatwelt der dunklen Templer, um ihnen gegen Amons Invasion beizustehen. Als wir ankommen, liegt die Welt aber bereits in Trümmern und uns bleibt nur noch, den Rückzug der Fluchtschiffe zu sichern. Dazu kämpfen wir uns durch von Amon beherrschte Zerg und befreien eine Reihe von Koordinationsmaschinen von ihrer Schleimvieh-Infektion. Dabei brechen immer wieder riesige Hybriden aus dem Boden und nehmen den Raumhafen unter Feuer, quasi als Bossgegner dieser Mission. Die wollen erlegt werden, bevor keine Schiffe mehr starten können. Auf der Hybridenjagd verlassen wir uns vor allem auf unsere dunklen Templer, die getarnt fast jeden Feind ohne Widerstand erledigen können – solange wir zuvor die begleitenden Aufdecker-Einheiten ausschalten, was dank der orbitalen Geschosse unseres Raumschif-

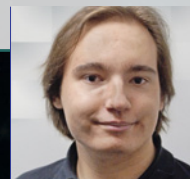
fes aber nicht allzu anspruchsvoll ausfällt und nur ein wenig Geduld erfordert. Auch in Sachen Inszenierung und Abwechslung erreichte diese Missionen bestenfalls durchschnittliches Starcraft-Niveau.

Wiedersehen mit Jim Raynor

In der zweiten Mission jetten wir nach Korhal, um von Jim Raynor einen Xel'Naga-Schlüsselstein zu ergattern, der laut Zeratuls Prophezeiungen unabdingbar für den Kampf gegen Amon ist. Dabei müssen wir unserem alten Kumpanen aus Wings of Liberty aber erst mal gegen Amons terranische Söldner, das Schattenkorps, aushelfen. Die wollen eine Raumstation auf Korhals Hauptstadt Augustgrad niederkrachen lassen. Wir landen auf der Plattform und müssen im Zeitlimit mehrere Stabilisatoren erobern, damit die Station nicht abstürzt. Weil jedes eroberte Gerät das Zeitlimit verlängert und das Bombardement des Speers von Adun die meisten Schlachten schnell entscheidet, hatten wir auch damit kein großes Problem. Insgesamt stellten uns die beiden gezeigten Missionen selten vor knifflige Probleme oder wirklich spannende Bedingungen.

In einer Präsentation zeigte Blizzard aber noch einen deutlich spannenderen Einsatz aus dem späteren Kampagnenverlauf: Darin ziehen wir unsere Basis auf einer Plattform im All hoch und bewegen sie anschließend

frei über die Karte, um neue Ressourcen-vorkommen zu erschließen und aus neuen Positionen anzugreifen. Im Laufe der Geschichte, die laut Blizzard »mindestens so umfangreich wie Heart of the Swarm« werden soll, besuchen wir außerdem noch die gefallene Protoss-Heimatwelt Aiur und suchen den finsternen Basisplaneten der abtrünnigen Tal'darim. Bis dahin dürfte es aber noch ein wenig dauern: In der ersten Hälfte von 2015 soll Legacy of the Void überhaupt erst in die Betaphase gehen. Maurice Weber

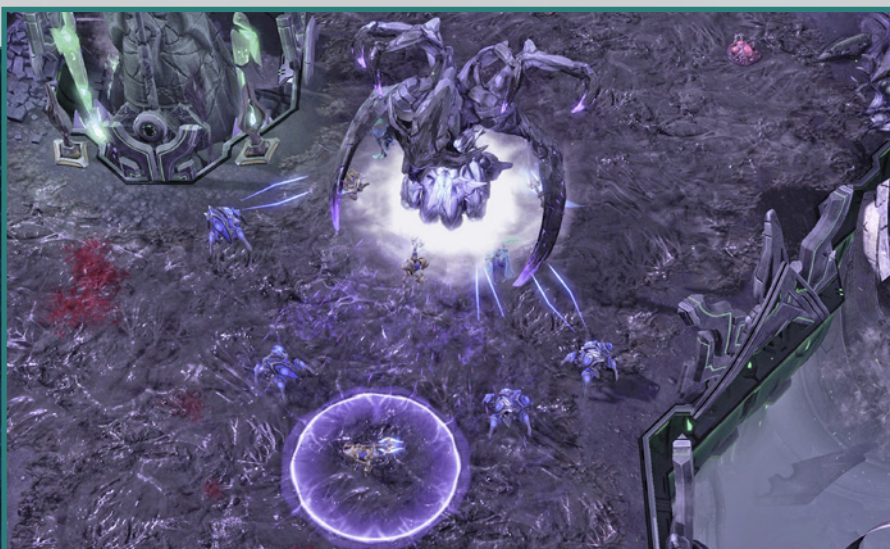


Der Siegeszug der Protoss!

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach diesem ganzen ekligen Zerg-Gekreuch wird's höchste Zeit für den Siegeszug der edlen Protoss! Der Story-Ansatz klingt extrem spannend, auch wenn die von mir gespielten Missionen »nur« mehr vom Gleichen liefern und weder sonderlich anspruchsvoll, noch überraschend waren. Dafür passen die Kampagnenmechaniken um den Speer von Adun und die drei Fraktionen wie die Faust aufs Auge, um die Besonderheiten der fortschrittlichsten und damit für mich auch spannendsten Starcraft-Fraktion zu unterstreichen. Nur im Multiplayer kommen die Protoss doch etwas kurz, der Disruptor wirkt längst nicht so vielseitig oder spaßig wie die neuen Einheiten der Zerg und Terraner. Umso mehr freue ich mich dafür auf die beschleunigte Wirtschaft, die den Anfang flotter und das spätere Spiel anspruchsvoller gestalten dürfte. Damit wagen die Entwickler eine deutlich größere Umwälzung als mit Heart of the Swarm. Außerdem versuchen sie einen sehr kniffligen Spagat zwischen mehr Einsteigerfreundlichkeit und mehr Anspruch für Experten. Dass der gelingt, bezweifle ich derzeit noch. Die micro-intensiven Einheiten und die Wirtschaft machen Starcraft 2 ja alle nur noch kniffliger. Ob der Archon-Modus da als ausgleichendes Lernwerkzeug ausreicht, um jene reinzuziehen, die bislang von Starcrafts Anspruch abgeschreckt wurden? Aber der knallharte Multiplayer ist nun mal der Kern von Starcraft, und dessen Fans und Profis dürfen sich auf einige spannende Neuerungen freuen – sofern die es unverändert durch die Beta schaffen.

Potenzial: Sehr gut



Die Hybriden aus Zerg und Protoss gehören zu Amons mächtigsten Schergen, kündigen ihre Flächenangriffe aber mit einer Kreismarkierung an und lassen uns so recht problemlos ausweichen.

TEAM PLAYER

Concept E Digital

Auf das optimale Zusammenspiel kommt es an. Mit dem Concept E Digital bestehst du dank 500-Watt-Verstärker, 2-Wege-Satelliten, integrierter 5.1-USB-Soundkarte und Bluetooth 4.0 jede klangliche Herausforderung, egal ob Filmtone, Musik oder Gaming-Sound. Mit dabei ist die geniale Puck-Control-Funkfernbedienung. Teamgeist geht so einfach.



 Typisch **Teufel**

Neu Heimkino THX Blu-ray Soundbar Stereo Streaming Bluetooth Kopfhörer & Portable PC

8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. Online Only.

www.teufel.de

Overwatch

Aus den Trümmern des Titanen

Blizzard wagt sich mit Overwatch in ein neues Universum abseits von Warcraft, Starcraft oder Diablo und versucht sich an einem Team-Shooter. Aber was ist Overwatch? Und stecken da Reste des eingestellten Titan-MMOs drin? Von Markus Schwerdtel

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard** Termin: **2015**

Eigentlich hätte die Blizzcon 2014 eine gemütliche Veranstaltung werden können – ohne Overwatch. Niemand hätte sich beschwert, hätten sich die Firmenchefs anlässlich der Jubiläen von Warcraft (20 Jahre) und World of Warcraft (10 Jahre) einfach gegenseitig auf die Schultern geklopft und sich von den Fans feiern lassen. Doch dann sorgt Chris Metzen – bei Blizzard unter anderem für die Hintergrundgeschichten verantwortlich – bei der Blizzcon-Eröffnung für die große Überraschung: Mit Overwatch traut sich die Firma ins Territorium von Team-Shootern

wie Team Fortress 2 und erfindet nebenbei gleich ein neues Spiele-Universum.

Kampf um die Welt

Die Prämisse von Overwatch ist simpel: Zwei Teams von Superhelden stehen sich in typischen Multiplayer-Arenen gegenüber. Gezeigt wird in der Blizzcon-Präsentation ein offensichtlich recht traditioneller »Capture the Object«-Spielmodus namens Frachtbeförderung. Dabei muss ein angreifendes Team Fracht zu einem bestimmten Punkt auf der Karte bringen, während das andere Team dies verhindern soll. Der zweite bislang bekannte Modus heißt Punkt-

eroberung, eine klassischen Conquest-Variante, bei der bestimmte Punkte auf der Karte erobert und gehalten werden müssen. Auch bei den Arenen selbst gibt es eher wenig Überraschungen: Zu sehen sind etwa ein Ägypten-Level (Tempel des Anubis), ein Japan-Szenario (Hanamura) und ein futuristisches London (King's Road). Ungewöhnlich ist allerdings die Optik von Overwatch. Blizzard hat sich für einen pastellbunten Knuddel-Look entschieden, der am ehesten an Pixar-Filme wie Wall-E oder Oben erinnert. Die ziemlich lange Filmsequenz bei der Blizzcon-Vorstellung könnte mit ihren unglaublichen Details und bombastischen



Die Kämpfe in Overwatch sind durch die Mischung aus Magie- und Technik-Fertigkeiten quetschbunt, actionreich und extrem schnell.



Der Render-Trailer zu Overwatch könnte mit seinen Knuddel-Charakteren glatt dem nächsten Pixar-Film entnommen sein.



Auf Knopfdruck aktiviert der breitschultrige Reinhardt einen Energieschild, der Schaden absorbiert und auch den Mitspielern nützt.

Action-Szenen tatsächlich fast genauso bei Pixar oder Disney entstanden sein.

Helden im Clinch

Deutlich weniger traditionell als das Spielprinzip sind allerdings die Protagonisten von Overwatch, schließlich handelt es sich um Superhelden. Die benutzen offenbar sowohl Technologie als auch Magie, um sich in den Arenen durchzusetzen. Da ist zum Beispiel der Zwerg Thorbjörn, der die klassische Ingenieur-Rolle übernimmt und zum Beispiel Geschütztürme baut. Die Attentäterin Widowmaker erinnert an die Heldin aus dem eingestellten Starcraft Ghost, sie benutzt neben ihrem Scharfschützengewehr auch einen Enterhaken, um sich schnell durch die Levels zu ziehen. Und Symmetra ist ein Unterstützungscharakter, der Fallen legen und Teleporter aktivieren kann, damit die Teamkollegen schneller zum Ziel kommen.

Zaubern gegen Technik

Etwas esoterischer als die Technikfähigkeiten sind zum Beispiel die Kräfte von Hanzo, einem japanischen Bogenschützen. Der kann nämlich durch Wände sehen und so Feinde aufspüren. Zenyatta dagegen erinnert an einen Kampfmönch, im auf der Blizzcon gezeigten Video schwebt er sogar im Yogasitz über dem Boden. Und der finstere Reaper benutzt eine Art Bullettime, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Kurz: Die Fähig-

keiten der Helden sind ziemlich unterschiedlich – eine Design-Herausforderung für die Entwickler! Allerdings ist gerade Blizzard dafür bekannt, sich für die Balance genug Zeit zu lassen. Ganz allgemein sind die Helden aber in vier Klassen aufgeteilt: Offensiv, Defensiv, Tank und Unterstützung. Zudem wird es im Jahr 2015 einen Betatest geben, der beim Einregeln der Feinheiten helfen soll. Beeindruckend ist in der Blizzcon-Demo die Spielgeschwindigkeit. Die Charaktere hauen sich in hohem Tempo Spezialfähigkeiten und Zauber um die Ohren, so schnell ging es bisher in kaum einem Blizzard-Titel zu.

Wie viel Titan steckt in Overwatch?

Die Ankündigung von Overwatch wirft natürlich auch die Frage auf, wie viel Titan eventuell in dem neuen Spiel steckt. Immerhin war Game Director Jeff Kaplan bis vor zwei Jahren noch auf das inzwischen eingestellte Titan-MMO angesetzt. Auf der firmeneigenen Messe betonte Kaplan zwar, dass Overwatch ein eigenständiges Projekt ist, sagte aber auch, dass sich das Team natürlich von früheren Spielen beeinflussen lässt. Allerdings ist der Multiplayer-Shooter ein viel kleinerer Titel, auch wenn Setting (Sci-Fi-Echtwelt-Mix) und manche Figuren vielleicht tatsächlich noch aus den Titan-Konzepten stammen. Kaplan erklärt, dass die Arbeit an Titan irgendwann nur noch frustrierend war, man habe versucht, ein

Spiel von der Größe von sechs Spielen zu bauen – und sei gescheitert. Overwatch ist dementsprechend auch ein dringend nötiger Neuanfang, der seine Mitarbeiter wieder der Sicherheit und eine klare Richtung gebe: Keep it simple, keep it fun.

Die Free2Play-Frage

Eine Frage ließen die Entwickler bei der Vorstellung von Overwatch aus, die nach dem Bezahlmodell. Während Starcraft 2 noch dem klassischen Einmal-kaufen-Prinzip folgt und WoW noch immer nicht komplett auf Free2Play umgestellt hat (bis Level 20 kann kostenlos gespielt werden), setzen die neueren Blizzard-Spiele klar auf Free2Play, sowohl das Kartenspiel Hearthstone als auch das MOBA-Experiment Heroes of the Storm. Zu Overwatch sagt Chris Metzen bislang nur: »Es gibt klügere Leute als uns, die sich darüber Gedanken machen.« Mit Blick auf ähnliche Spiele, sei es nun bei Gameplay (Team Fortress 2) oder der Helden-Struktur (League of Legends), dürfte es aber wohl kaum überraschen, wenn Overwatch letztlich als Free2Play-Spiel erscheint. Und auch der PC als exklusive Plattform ist nicht in Stein gemeißelt. Das Spiel ist zwar bislang nur auf dem PC zu hundert Prozent sicher, doch Jeff Kaplan sagt: »Wir wollen Overwatch auf jeder Plattform spielen, auf der das möglich ist.« Und Shooter auf Konsolen, das ist heute längst kein Problem mehr. **MS**



Auch mit Brille ist Gorilla Winston dank seiner Elektro-Kanone ein ernstzunehmender Gegner.



Teamwork bei Blizzard

Markus Schwerdtel
Chefredaktion
markus@gamestar.de

Hui, da traut sich Blizzard aber was! Zum einen ist es mutig, die Fans des Hauses mit Knuddel-Look statt mit den sonst üblichen Orcs und Co. zu überraschen. Und dann wildert man auch noch in den Gefilden des seit Jahren etablierten Team Fortress 2! Klar, wenn es jemand schafft, Spieler für Overwatch zu gewinnen, dann ist das Blizzard. Allerdings ist Overwatch auch eine klare Absage an große, fast schon epische Mammut-Projekte wie das zuletzt eingestellte Titan. Blizzard widmet sich kleineren, überschaubaren Projekten. Hearthstone war nur der Anfang, mit Overwatch geht es weiter.

Potenzial: Sehr gut

Was war Blizzards Next-Gen-MMO?

Die Titan-Chronik

Blizzard hat sein langjähriges Projekt Titan endgültig eingestellt. Doch was war Titan überhaupt? Das nächste World of Warcraft, das nächste Riesen-MMO? Wir gehen auf Spurensuche und zeichnen eine Chronik. Von Jürgen Stöffel

Nach sieben Jahren offizieller Entwicklungszeit hat das Entwicklerstudio Blizzard die Arbeit an Titan eingestellt. Über das mysteriöse Online-Rollenspiel ist nicht viel bekannt, eine richtige Ankündigung gab es eigentlich nie, trotzdem wurde viel über Titan gesprochen, gemunkelt, geflüstert.

Doch damit ist es inzwischen vorbei, laut Blizzard-Boss Mike Morhaime fehlte am Ende einfach der Spaß an der Arbeit und die Leidenschaft für das Projekt. Schließlich stellten sich die Verantwortlichen die Frage, ob Titan das Spiel sei, welches sie entwickeln wollten. »Die Antwort,« so Morhaime, »lautete Nein.«

Ganz so einfach werden die Gründe für das Aus von Titan dann zwar wahrscheinlich nicht sein, doch darüber können wir derzeit nur spekulieren. In diesem Artikel wollen wir stattdessen den Werdegang von Titan nachzeichnen und versuchen, ein Bild von dem zu bekommen, was das »Next-Gen-MMO« werden sollte, und welche Wandlungen es schon in der Entwicklung erlebte.

Am Anfang war das Gerücht

Offiziell beginnt die Titanen-Saga zwar erst 2007, aber bereits zwei Jahre zuvor, am 23. September 2005, heizt Blizzards Vice President Paul Sams in einem CNN-Interview die Gerüchteküche um ein neues MMO an: »Wir unterstützen alle unsere Projekte. Ob es sich auch um MMOs handeln wird, möchte ich nicht sagen.« Die Aussage dahinter: Blizzard schließt weitere MMOs nach oder neben World of Warcraft nicht kategorisch aus. Ein knappes Jahr später,



Dieses Bild gilt als einziges bestätigtes Titan-Artwork.

am 25. August 2006, legt Sams nochmal nach und spricht gegenüber der Webseite IGN von drei neuen Blizzard-Titeln. Womöglich das mysteriöse neue MMO, welches er ja im Vorjahr nicht explizit ausschließen wollte?

Doch so vielversprechend die Gerüchte auch sind, konkrete Infos zu einem neuen Blizzard-MMO gibt's erstmal nicht. Genauso gut könnte sich das Gerede auf ein neues Warcraft-Strategiespiel oder Diablo 3 beziehen. Doch dann tauchen am 27. April 2007 plötzlich neue Stellenausschreibungen auf Blizzards Job-Seite auf. Gesucht werden Mitarbeiter für ein Projekt namens »Next-Gen-MMO«. Damit ist klar, dass Blizzard irgendwas Großes in diesem Genre plant, also entweder eine massive Erweiterung

oder Umgestaltung von WoW oder gleich ein ganz neues Online-Rollenspiel.

Fünf Monate später äußert sich Jeff Kaplan, damals noch Game Director für World of Warcraft, zu der Ausschreibung: »Natürlich sind wir als Firma sehr daran interessiert, den MMO-Sektor weiter zu erschließen.« Später bestätigt Kaplan nochmals, dass Blizzard definitiv ein weiteres Online-Rollenspiel entwickeln werde. Laut Mitarbeiter Micah Whipple soll es definitiv kein WoW 2.0 werden.

Blizzard entwickelt also ein neues MMO, das nichts mit World of Warcraft zu tun hat. Diese Meldung wird nicht überall gut aufgenommen, einige WoW-Spieler haben Bedenken. Würde ein weiteres Online-Rollenspiel nicht die Spielerschaft des Genre-Primus



Warlords of Draenor ist die mittlerweile fünfte Erweiterung von WoW.



Jeff Kaplan war Game Director bei WoW und wechselte dann zu Titan.



Eine Reihe von Artworks von Senior Artist Nick Carver machten die Runde, allerdings wurde nie bestätigt, dass diese Konzepte tatsächlich zu Titan gehörten.

unnötig aufspalten? Daher versichert Jeff Kaplan auch am 13. Oktober 2008 in einem Interview gegenüber MTV, dass man sehr genau darauf achte, die beiden Onlinegames nicht in Konflikt miteinander kommen zu lassen und sich nicht gegenseitig Konkurrenz zu machen. Außerdem offenbart der WoW-Chef im selben Gespräch, dass er bei dem neuen Spiel als Entwickler beteiligt sei.

Drei Tage später steht Blizzard-Boss Mike Morhaime gegenüber wired.com Rede und Antwort. Morhaime verrät zwar nicht viel über das neue Spiel, er beteuert aber nochmals, dass es sich um ein komplett anderes MMO-Erlebnis handele. Ende des Jahres äußert sich auch das ursprüngliche Titan-Orakel Paul Sams zum Projekt und verspricht ein cooles, neues Onlinespiel der nächsten Generation. Mehr als diese vagen Äußerungen gibt es 2008 allerdings nicht zum »Next-Gen-MMO«.

Doch bereits am 12. Februar 2009 steht das Projekt erneut im Rampenlicht, denn Jeff Kaplan verlässt das WoW-Team und schließt sich ganz dem neuen MMO an. Kaplan gehört damals zu den prominentesten Entwicklern bei Blizzard, und spätestens ab diesem Zeitpunkt wird jedem klar, dass Blizzard es mit dem neuen Online-Rollenspiel wohl ernst meint. Später äußert sich auch Community-Manager Zarhym zu den vagen Infos und dem Setting: »Wir haben bisher noch nichts beworben, weil das Spiel bislang nur ein leeres Gerüst ist. Wir haben aber bereits mit der Entwicklung angefangen, und es wird eine komplett neue Marke.« Ein weiterer Informationsschnipsel kommt am 14. September von Bobby Kotick, dem Boss von Activision-Blizzard: »... ein neues, bisher unangekündigtes MMO, das sich an ein breiteres Publikum richten soll.« Das neue Spiel soll also noch einsteigerfreundlicher und zugänglicher als World of Warcraft werden?

Der Titan erhebt sich

Nach Koticks kryptischer Äußerung wird es erst einmal ruhig um das neue Spiel, das bislang noch nicht einmal einen Namen hat. Auf der Blizzcon 2010 hält auch der damalige Vice President of Game Design,

Rob Pardo, den Ball flach, denn Ankündigen zum neuen Projekt werde es für mindestens ein weiteres Jahr nicht geben. Dann jedoch lassen die Chinesen die Bombe platzen, denn am 30. November wird ein angeblich geleakter Produktplan von Blizzard auf der chinesischen Webseite mmogamesite.com veröffentlicht.

Die Sensation: Ein bis dato unbekanntes Spiel namens Titan wird für das vierte Quartal 2013 angekündigt. Die Echtheit der Liste wird zwar nie wirklich bestätigt, aber da kurz nach ihrem Erscheinen der chinesische Blizzard-Manager Ye Weilung überraschend gefeuert wird, scheint doch etwas an den Gerüchten dran zu sein. Bei den Video Game Awards im selben Jahr bestätigt schließlich Blizzards damaliger Senior Vice President Frank Pearce auf Drängen der anwesenden Journalisten den Arbeitstitel Titan. Das mysteriöse neue MMO hat also endlich einen Namen!

Bereits wenige Monate später, im Februar 2011, meldet sich Mike Morhaime erneut zu Wort und wiederholt das bekannte Mantra: »Wir machen keinen Nachfolger zu WoW.« Soweit, so bekannt, doch viel interessanter sind die begeisterten Aussagen, die Chief Operating Officer Paul Sams, die älteste Quelle zum neuen Spiel, am 8. März gegen-

über der Webseite Gamasutra von sich gibt: »Wir haben vollstes Vertrauen in dieses Produkt. Es ist fantastisch! Wir spielen es schon, und es ist voll der Hammer! Ich denke, dass dieses Produkt für ein breiteres Publikum offen ist, als alles, was wir bisher entwickelt haben.« Außerdem soll das neue Spiel nach Sams Meinung noch in 20 Jahren aktuell sein, die Game-Branche maßgeblich beeinflussen und auf lange Sicht sogar World of Warcraft überschatten. Wow!

Laut diesen Lobeshymnen dürfte Titan also schon ziemlich fertig sein und das absolute Knallerspiel werden. Die Erwartungen wachsen, und ein Analyst kommentiert gegenüber Gamasutra, dass seiner Meinung nach Titan ein Casual-Game werde. War es das, was Sams mit »breiteres Publikum« meinte? Nach den vollmundigen Ankündigungen von Pauls Sams erwarten viele Spieler erste Bilder und Spielszenen zu Titan auf der Blizzcon 2011. Doch die Enttäuschung folgt bald, denn auf der Blizzard-Messe wird Titan weder offiziell angekündigt noch sonst irgendwie erwähnt. Ein weiterer Dämpfer kommt kurz darauf, denn am 8. November ist auf der Webseite Massively zu lesen, dass angeblich der Lead Designer von Titan John Staats das Unternehmen verlassen habe.

Gerüchte, Gerüchte

Von solchen Hiobsbotschaften aber abgesehen sprießen 2011 die Gerüchte und angeblichen Fakten zu Titan wie Pilze aus dem Boden. Allen voran, dass Titan in einem post-apokalyptischen Science-Fiction-Szenario spiele. Außerdem soll das Spiel drei Fraktionen, bestehend aus Naturliebhabern, Technokraten und konservativen Kapitalisten enthalten, die sich sowohl untereinander bekriegen als auch gegen Aliens kämpfen. Außerdem sei das Spiel zweigeteilt: Nachts treten wir gegen Aliens an und tagsüber ist soziale Interaktion angesagt, also eine Mischung aus einem klassischen Online-Rollenspiel und den Sims.

Der MMORPG-Part soll sowohl Elemente von strukturierten Themenpark-MMOs als auch offenen Sandbox-Spielen enthalten. Also die eierlegende Wollmilchsau des Onlinenregens. Bestätigt werden all diese Ge-



Ein weiteres Artwork von Nick Carver zeigt Flugzeugkämpfe.



Zumindest atmosphärisch deuten die vermeintlichen Artworks in Richtung einer kriegsversehrten Zukunftsvision.

rüchte freilich nicht. Allerdings erklärt Lead Systems Designer Greg Street in einem Interview mit Eurogamer.net, dass die ein oder andere Idee aus Titan im nächsten WoW-Addon (Mists of Pandaria) stecken könnte.

Anfang 2012 entlässt Blizzard über 600 Mitarbeiter und bereits damals bangen viele Spieler um Titan. Doch Blizzard gibt Entwarnung. Die entlassenen Angestellten seien größtenteils nicht im Gamedesign beschäftigt gewesen. Ende des Jahres veröffentlicht die Webseite Kotaku einige Bilder des Künstlers Nick Carver, einem der Senior Artists bei Blizzard, der definitiv an Titan beteiligt sei. Carvers Bilder stammen größtenteils aus dem Steampunk-Genre, was wiederum zu der Vermutung führt, dass Titan in einem entsprechenden Szenario spiele – was allerdings der Ansage der maximalen Publikumskompatibilität widersprechen würde, da Steampunk fast immer ein Garant für schlechte Verkaufszahlen ist.

Konkrete Fakten, Screenshots oder gar Spielszenen gibt es nicht zu sehen. Allerdings verrät der damalige Blizzard Vice President Rob Pardo während des Launch-Events von Mists of Pandaria, dass mittlerweile über 100 Leute an Titan arbeiten und das neue MMO noch einen weiten Weg vor sich habe. Weiterhin lässt eine Stellenausschreibung für einen »Franchise Development Producer« darauf schließen, dass Blizzard für Titan eine Art Ingame-Werbung mit Produktplatzierungen plant.

Zum Jahresbeginn 2013 brodeln erneut die Gerüchteküche zu Titan, denn die Mitarbeiter der Titan-Fanseite Titanfocus glauben, herausgefunden zu haben, dass Titan doch keine ganz neue Marke sei. Vielmehr sei es ein Spin-off zu einem bestehenden Blizzard-Universum, also logischerweise Starcraft oder Diablo. Weiterhin kursieren Gerüchte, dass Titan auch für die kommenden Next-Gen-Konsolen erscheinen werde. Eine weitere heiße Meldung aus dem Hause Blizzard erscheint am 23. Januar: Game Director Jay Wilson verlässt das Diablo-3-Team, um sich einem anderen, unbekannten Blizzard-Projekt anzuschließen. Titan steht natürlich ganz oben auf der Liste der möglichen Titel.

Allerdings kommt auch 2013 keine offizielle Ankündigung zu Titan, denn statt des heiß ersehnten neuen MMOs stellt Blizzard auf der PAX East 2013 das bis dato völlig unbekannte Online-Sammelkartenspiel Hearthstone vor. Die Enttäuschung vieler Fans ist groß. Dafür macht im April erneut die Fanseite Titanfocus von sich reden: Titan beinhaltet Zeitreisen und spiele auf der Erde. Durch den Zeitreiseaspekt soll das Spiel sowohl in der Jetztzeit als auch der Antike spielen, was den Namen Titan – immerhin Urwesen aus der griechischen Mythologie – erkläre. Weiterhin würde man Titan aus der Schalterperspektive steuern und eine komplett neue Grafikengine nutzen. Und zu allem Überfluss wäre das Spiel auch noch Esporttauglich. Eierlegende Wollmilchsau – Teil 2!

Der Titan fällt

Das alles klingt natürlich zu schön, um wahr zu sein, und zur Blizzcon 2013 ist erneut die Enttäuschung groß, als Titan wieder einmal nicht vorgestellt wird. Noch schlimmer: Im Mai 2013 erscheint die Hormormeldung, dass gut 70 Titan-Entwickler vom Team abgezogen und auf andere Projekte verteilt werden. Nur eine Kern-Crew von 30 Mitarbeitern arbeite noch an Titan

und würde eine grundlegende Evaluierung und Neuausrichtung des Projekts vornehmen. Daher sei auch nicht mit einem Release vor 2016 zu rechnen.

Von da an geht es stetig abwärts mit Titan. Lediglich im August 2013 erklärt Mike Morhaime noch, dass Titan nach der Neuausrichtung wahrscheinlich kein Abo-MMO mehr werde. Wer doch noch Hoffnung hegt, wird spätestens Ende August bitter enttäuscht. Blizzard hatte nämlich aus heiterem Himmel sämtliche Jobausschreibungen für das Titan-Projekt entfernt. Ein schlechtes Zeichen für die Zukunft des Projekts.

Doch es kommt noch schlimmer. Fast genau ein Jahr später, am 23. September 2014, gibt Blizzard dann das Ende des Projekts bekannt. Allerdings sei die Arbeit an Titan wohl nicht völlig umsonst gewesen. Viele der Ideen und Konzepte können angeblich gerettet und in anderen aktuellen und geplanten Blizzard-Titeln wiederverwertet werden. Daher hat Paul Sams am Ende vielleicht nicht ganz Unrecht, und Titan wird – als Teil zukünftiger Blizzard – Hits – womöglich doch noch die Branche beeinflussen. So sind wir gespannt, wieviel vom ursprünglichen Titan ins jüngst angekündigte Overwatch wandern wird. Jürgen Stöfel



Einige Bilder von Nick Carver hatten einen klaren Science-Fiction-Einschlag.

DER BESTE ASSASSINE MEUCHELT IN MORDOR

MITTEL ERDE MORDORS SCHATTEN



XBOX ONE

XBOX 360



PS3

PS4



PC
DVD
ROM

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. "B", "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: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s14)



Zehn Jahre World of Warcraft

Die orcische Dekade

Eines der einflussreichsten Spiele der Neuzeit feiert seinen zehnten Geburtstag, Michael Graf gratuliert World of Warcraft und blickt zurück auf eine nicht immer aalglatte Erfolgsgeschichte. Von Michael Graf

Auf DVD: World of Warcraft: Was bisher geschah



Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamstar.de

Meiner Meinung nach kann es nur ein anderes Datum der Weltgeschichte mit dem 23. November 2004 aufnehmen, und zwar der 12. Oktober 1492. Damals sieht der spanische Seemann Rodrigo de Triana im atlantischen Ozean etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: eine neue Welt. Der 12. Oktober 1492 geht als Entdeckungstag Amerikas in die Geschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung, ein gerüttelt Maß Kriege sowie ein McDonald's an jeder zweiten Ecke. Gut, verglichen damit reicht's für den 23. November 2004 nicht mal zur Fußnote im Almanach der Erdgeschichte. Zwar tobt im Irak ein Bürgerkrieg und in der Ukraine ein Großprotest gegen Wahlbetrug, konkret geschieht an jenem Dienstag aber schlichtweg nichts von historischem Belang. Für die alte Welt. Zugleich entsteht allerdings eine neue, eine alternative Welt – die Welt von Warcraft. Der 23. November 2004 geht als nordamerikanischer und australischer Starttermin von World of Warcraft in die Spielgeschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung (bis zu 12 Millionen Spieler), ein gerüttelt Maß Kriege (ausgewalzt auf fünf Erweiterungen) sowie

ein »For the Horde«-Aufkleber auf jedem zweiten Opel Astra. Auch World of Warcraft ist etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: ein Online-Rollenspiel für den Massenmarkt, das die Spiele- und Kulturszene in den Folgejahren nachhaltig prägt – und nun bereits seinen zehnten Geburtstag feiert. In dieser Zeit hat sich WoW zu einer festen Größe entwickelt, zu einer alten, neuen Welt, die aus der Geschichte genauso wenig wegzu-denken ist wie Amerika. Und ja, ich weiß, dass Amerika ursprünglich schon von den Wikingern entdeckt wurde. Aber in Azeroth waren vorher ja auch schon die Betatester.

Aller Anfang ist ... WTF?

Die Geschichte von World of Warcraft beginnt, wie so viele Erfolgsgeschichten, mit gerunzelten Stirnen. Als der Blizzard-Frontmann Bill Roper das Spiel am 9. September 2001 auf der Londoner ECTS-Messe enthüllt, erntet er Verblüffung: Das soll das neue Blizzard-Projekt sein? Ein Online-Rollenspiel? Für das man monatlich bezahlen muss? Klar, Blizzard hat schon bei Starcraft und Diablo 2 viel Wert auf den Onlinemodus gelegt, der aber immer kostenlos lief. Nicht nur ich lese seinerzeit über WoW und denke: »Jetzt wollen diese Geldschweine auch noch Gebühren von mir!« Noch dazu



Einzelne Quests sind nett inszeniert, in Cataclysm hängt ein Oger zum Verhör über einem Rotor.



The First Cut Is the Deepest

Christoph Klapetek: ... sang einst Sheryl Crow und meinte damit wahrscheinlich den Schnitt in ihr Herz, den ihr die erste große Liebe zugefügt hat. Extrem unfair für alles, was später kommt, aber die erste Liebe vergisst man weder im RL noch in der MMO-Welt, und das zu Recht! Betrachtet man es heute aus einer etwas »älteren« Perspektive, erscheint es einem fast unglaublich, dass man früher mit 40 Mann gegen epische Inkarnationen des Bösen loszog. WoW hat digitale Geschichte beeinflusst und ein Nischengenre massenmarktauglich gemacht. Ich habe in der Lebenszeit von WoW geheiratet, bin Vater zweier Kindern geworden, bin vier Mal umgezogen, habe 200 Folgen Server Down Show moderiert und war mit der Gilde auf dem Oktoberfest. World of Warcraft ist ein Brett und definitiv mehr als ein Spiel. Nur ein kleiner Blick hinter den Login-Screen jetzt zum neuen Addon Warlords of Draenor beweist: Es sieht immer noch verdammt gut aus. Genau wie Sheryl Crow.

für ein Online-Rollenspiel, ein Genre also, dessen Vertreter für mich nur in Grafik gehüllte Chatprogramme darstellen! Ähnlich dürften damals auch viele andere Spieler denken, die Blütezeit der Internetabenteurer dämmert anno 2001 erst. Zwar vermelden Ultima Online, Everquest, Dark Age of Camelot & Co. respektable Spielerzahlen von teils über 200.000, ihre Communitys aber sind abgeschottet. Für Außenstehende erschließt sich die Faszination der Onlinewelten kaum, sie sind mehr Freakshow als Schlaffenland, schon allein die oft überladenen Benutzeroberflächen schrecken viele Spieler ab. Gleiches gilt für die schnarchigen Aufgaben, wie der Kollege Mick Schnelle damals pointiert schreibt: »Wer einem Ultima Online-Spieler beim Federnsammeln im Wald zugesehen hat, weiß, wie unterhaltsam Bildschirmschoner sein können.« Auch die nicht-spielerischen Einstiegshürden liegen hoch, die fürs Everquest-Abo nötige Kreditkarte besitzt 1999 längst nicht jeder, auf dem Land sind schnelle Internet-Anschlüsse und selbst ISDN vielerorts reine Science-Fiction. Im Jahr 2014, in dem jeder Grundschüler auf seinem Tablet argentinische Katzenvideos (um mal ein harmloses Beispiel zu nennen) angucken kann, kommt mir dieses 2001 wie ein anderes Jahrhundert vor, mehr noch, wie die Steinzeit. Und World of Warcraft steht wie kein anderes Spiel sinnbildlich für den Übergang dieser Steinzeit in die vernetzte Gegenwart.

Vergnügungspark vs. Schützengraben

Denn das Timing von Blizzard ist perfekt. Zwar betonen die Designer später, es sei ihnen als Fans von Everquest vor allem eine Herzensangelegenheit gewesen, ein eigenes Online-Rollenspiel zu entwerfen. Vor allem aber beruht WoW auf cleverer Marktbeob-



Für den Test leihen wir uns die Jägerin unseres US-Korrespondenten Roland Austinat.

achtung: Blizzard erkennt den Internet-Boom, die explosive Breitbandverbreitung, den Trend zur Community – in den frühen 2000er-Jahren entstehen nicht umsonst die ersten Onlinephänomene, von Counter-Strike bis zum Facebook-Urvater Myspace. Und schon bei der Enthüllung lässt Blizzard keine Zweifel daran, wie konsequent man World of Warcraft auf diesen aufkeimenden Massenmarkt ausrichtet. Das Interface ist (zumindest anfangs) schlank und intuitiv; Tode werden anders als im unerbittlichen Everquest kaum bestraft, und fast alle Quests sind allein lösbar, sodass man gar keine Mitspieler braucht. Nun kann man natürlich fragen: Wozu spiele ich dann überhaupt online? Everquest bezog seine Faszination gerade aus der eingeschworenen Community, die sich gemeinsam gegen die Widrigkeiten der Spielwelt stemmte. Everquest setzte gewissermaßen auf die Kame-radschaft im Schützengraben, auf Zusammenhalt, weil's allein einfach nicht ging.

World of Warcraft ist als Vergnügungspark angelegt, in dem man barrierefrei fast alles erleben kann, was man erleben möchte. Und zwar in grandioser Kulisse, die Comic-Spielwelt ist für damalige Verhältnisse wunderschön – und vor allem am Stück begehbar: Während Everquest seine Welt in Zonen zerschneidet, wandern Helden in Azeroth ohne Ladepause von Dörfern in Wälder, von Wäldern in Gebirge, von Gebirgen in Wüsten. Jedes Areal hat seine eigene Lichtstimmung, untermalt wird der Heldenausflug von hervorragender Musik. Zugleich kommt Blizzard dem harten Kern der Online-Abenteurer entgegen, und zwar mit den Instanzen. Vor allem die 40-Mann-Raids gegen Bosse wie den Riesendrachen Onyxia sollen überzeugte Gruppenkämpfer binden. World of Warcraft bietet also ein bisschen von allem, ohne das Online-Rad neu zu erfinden. Im Grunde poliert Blizzard lediglich Bekanntes – allerdings auf Hochglanz. So wie es auch schon vor dem iPhone andere

Smartphones gab, deren Grundidee Apple nur auf Hochglanz poliert und um ein komfortables (Touchscreen-)Interface ergänzt. Der Massenmarkt möchte seine Produkte schön und zugänglich, World of Warcraft ist beides. Das muss man nicht bejubeln, der Erfolg aber gibt Blizzard Recht.

Universell großartig

Die Apple-Analogie lässt sich noch weiter spinnen. Denn ich bin mir sicher, dass Steve Jobs ein noch so tolles iPhone hätte vorstellen können – wenn Apple nicht schon vorher Kult gewesen wäre, hätte es niemanden gejackt. Auch Blizzard ist Kult, Millionen Spieler schätzen das Studio für Diablo, Warcraft und Starcraft. Das befeuert natürlich



Es gibt kein Bier auf Azeroth

Markus Schwerdtel: In der deutschen Beta-phase Anfang 2004 sind die Gamemaster ganz schön auf Zack: Mein stolzer Tauren-Jäger »Kargbier« stößt Blizzards Aufpassern sauer auf: Der Name könnte versteckte Werbung für die Brauerei Karg in Murnau sein (die bei der Inspiration für den Namen tatsächlich eine Rolle gespielt haben könnte, hüstel). Kargbier muss umbenannt werden! Immerhin haben die Gamemaster auch gleich einen neuen Namen parat: Bexor! Klingt ja immerhin auch bierig ... Kurz drauf gibt's wieder Ärger: Die GameStar-interne Tauren-Gilde »Die Horde von Muh« passt den Mitspielern auf unserem Rollenspiel-Server nicht, der Name sei nicht rollenspielig genug. Doch die Gamemaster sprechen ein Machtwort: Tauren sind Kühe, Kühe muhen, also darf die Gilde den Namen behalten! Allerdings löst sie sich kurz darauf ohnehin auf, weil wir in der neuen Gilde »Die Diener des Humpens« als bier-trinkende Zwerge durch die Lande ziehen.

das Interesse an World of Warcraft: Hey, das neue Spiel von Blizzard, das muss doch cool sein! Entsprechend unermüdlich rühren die Kalifornier die Werbetrommel, entsprechend hoch schwappt die Hype-Welle. Der Trumpf von WoW ist dabei das Warcraft-Universum, mit dem Blizzard auch mich an-gelt. Denn Online-Rollenspiele beäuge ich zwar kritisch, Warcraft jedoch liebe ich. Und zwar schon seit zehn Jahren, seit einer Zeit, als sterbende Orcs wie Klospülungen gur-gelten und genervte Grunzer »Stop porking meee!« brüllten. Auf der Suche nach einem Ersatz für den Echtzeit-Strategieklassiker Dune 2 war ich 1994 über das erste Warcraft gestolpert, einen, nun ja, dreisten Dune-2-Klon im Fantasy-Gewand und offensichtlich inspiriert vom Warhammer-Universum. Der Warcraft-Produzent Patrick Wyatt ent-hüllt später in einem Making-of, dass Bliz-zard tatsächlich ein Warhammer-Spiel an-gedacht, sich dann aber doch gegen die unflexible Lizenz und für eine eigene Welt entschieden hatte. Egal, ich fand's super!

Also hetzte ich auch 1996 in Warcraft 2 gerne Greifenreiter auf Kriegsschiffe und klickte Schafe so lange an, bis sie explodier-ten (»Baa ram ewe!« – »Bumm!«). Herrje, beim Schreiben dieser Zeilen befällt mich eine derartige Nostalgie, dass ich sofort auf Youtube Let's Plays der alten Warcrafts an-schauen muss. Ja, ich mochte sie wirklich. Im Juli 2002, zehn Monate nach der WoW-Ankündigung, erscheint dann Warcraft 3, das Warcraft, das alles verändert, das erste Warcraft mit echter Story. Die Vorgänger drehten sich fast immer nur um Krieg um des Krieges willen. Natürlich gab es Charak-tere wie den hinterlistigen Orc-Schamanen Gul'dan und den machthungrigen Men-schenmagier Medivh, doch die waren bis da-hin eher Statisten. Erst Warcraft 3 setzt das



Die Lust verloren

Heiko Klinge: Ja, auch ich habe WoW ge-spielt. Ein halbes Jahr lang. Zum einen, um im Kollegenkreis mitreden zu können. Zum anderen, weil ich es als Fan von Warcraft 3 reizvoll fand, diese Welt als Rollenspiel zu erleben. Aber eine Liebesbeziehung ist es nie geworden. Denn World of Warcraft steht sinnbildlich für vieles, was es mir bis heute schwierig macht, mit Online-Rollen-spielen warm zu werden. Stupide Jagd- und Sammelquests statt interessanter Ge-schichten sowie ein Kampfsystem, dessen Reiz lediglich darin besteht, im richtigen Moment die passende Taste zu drücken. Mein Hauptproblem war aber, dass mir schlicht die Zeit fehlte, um den Kollegen folgen zu können. Während ich auf Level 15 rumkrebste, turnte der Rest meiner Gilde »Diener des Humpens« schon durch die fetten Instanzen. Bis Level 39 habe ich ver-sucht, hinterherzuhecheln - und dann die Lust verloren. Zu früh? Möglich. Trotzdem habe ich bis heute nicht das Gefühl, etwas verpasst zu haben.



Eines der ersten WoW-Bilder zeigt einen aus heutiger Sicht eher unspektakulären Strandkampf.

Geschichtenmosaik seiner Vorgänger zu ei-nem vielschichtigen Universum zusammen, mit unverkennbaren Hauptdarstellern, mit Vergangenheit – und interessanter Zukunft. Die Story um den gefallenen Menschenprin-zen Arthas, den Orc-Schamanen Thrall und die Dämonen der Brennenden Legion ist für sich gesehen schon klasse inszeniert, berei-tet aber eigentlich nur die Bühne für World of Warcraft. Natürlich will ich wissen, wie es weitergeht. Und weiter geht es eben online.

Von der Beta zum Test

Und zwar schon im Betatest. Seit acht Mo-naten arbeite ich im April 2004 als Trainee bei GameStar, ein Frischling unter gestan-denen Redakteuren, seinerzeit Bürogenosse und Lehrling von Heiko Klinge. Ich überlege gerade, ob wir damals auf Dinosauriern in die Redaktion geritten sind, so urgeschicht-lich kommt mir das heute vor. In jenem Ap-ril schickt uns Blizzard zwei Zugänge zur Beta von World of Warcraft. Der Druckter-min des nächsten Hefts naht, unser damali-ger Chefredakteur Jörg Langer will unbe-dingt einen Erfahrungsbericht. Doch mit Georg Valtin hat nur ein Genrekennner gera-de Zeit, Petra Schmitz und Markus Schwerdtel werkeln an anderen Fronten. Wer spielt noch mit? Moment, World of Warcraft soll doch Einsteiger ansprechen – und dieser ko-mische Trainee hat noch nie ein MMO ge-spielt! Dann könnten wir doch gleich mal testen, ob er damit trotzdem klarkommt! Beim gedanklichen Öffnen der Champag-neflasche falle ich fast vom Stuhl: Nur ein paar Hundert Seelen weltweit dürfen die Zukunft von Warcraft erleben, und ich gehöre dazu? Lok'tar Ogar!

Und ja, das macht Spaß, obwohl ich nur simple Jagd- und Sammelaufgaben abhake. Aber erstens läuft das schon in der Beta an-geheim rund, zweitens kommt selbst mein Priester – in anderen MMOs die zerbrech-lichste Klasse – wunderbar alleine zurecht, und drittens hält mir World of Warcraft stets eine Karotte vor die Heldennase, eine Questbelohnung oder einen Stufenaufstieg.

Das motiviert, am meisten aber fesselt mich die stimmungsvolle Kulisse, es ist ein groß-artiges Gefühl, die aus der Vogelperspektive so vertraute Warcraft-Welt erstmals von Nahem zu erleben. Mit großen Heldenau-gen passiere ich gewaltige Zwergerstatuen, besuche die von einer Magiekuppel über-spannten Ruinen des in Warcraft 3 zerstör-ten Dalaran, verkaufe Beute in der Orc-Met-ropole Orgrimmar, die ich mit Thrall im Warcraft-3-Addon The Frozen Throne aufge-baut habe, oder kloppe Oger in den Über-resten der Stadt Alterac, die meine Truppen in Warcraft 2 abgepackelt haben. Ebenfalls unvergesslich: der Greifen-Jungfernenflug von der Zwerger-Hauptstadt Ironforge ins menschliche Stormwind, hinweg über Wäl-der, Schneeberge, Lavaseen – wow! Noch dazu sind sämtliche Aufgaben in kleine Ge-schichten eingebunden, ich stehe selten ohne Quest da, muss also nicht einfach nur stupide Monster kloppen. Weil ich in mei-ner heimischen Schimmelbude (Trainee-Gehalt!) nicht mal Internet habe, verbringe ich auch nach Feierabend viele Stunden im Büro, versunken in Azeroth. Die Welt von Warcraft hat mich gepackt.

Ein unfertiger Meilenstein

Für die DVD unseres ersten WoW-Sonder-hefts kommentiere ich sogar ein einstündi-ges Video, das dürfte eines der ersten Let's Plays gewesen sein. Und nach einer Preview-Titelgeschichte darf ich schließlich auch den Test übernehmen, wenn auch mit Hürden. Denn niemand in der Redaktion besitzt eine amerikanische Kreditkarte, die man aber braucht, um einen US-Account einzurichten. In einer Nacht- und Nebelaktion überrede ich unseren US-Korrespondenten Roland Austi-nat, mir seinen Zugang zu überlassen. Weil er unterwegs ist, kann er den zwar eh nicht nutzen, hat ihn aber schon einem Kumpel versprochen. An das Telefonat erinnere ich mich bis heute, zähneknirschend willigt Ro-land schließlich ein. Mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass ich seine Level-35-Jägerin weiterspielen kann, eine Klasse mehr für den

Test. Die Kollegen experimentieren derweil mit virtuellen US-Kreditkarten, richten eigene Konten ein. Der Umstand lohnt sich, in der gemeinsamen Wertungskonferenz verleihen wir WoW schließlich 90 Punkte. Vielen Spielern ist das sogar noch zu niedrig – »Ich hätte mit 94 gerechnet«, heißt es in einem Forum. Andere Spieler fordern eine niedrigere Wertung, weil WoW an sich nichts Neues ist. Aber es ist Altes in Vollendung, ein stimmungsvoller Meilenstein mit schön inszenierten Instanzen. Nur fertig ist das Spiel nicht. Die versprochene PvP-Schlachtfelder liefert Blizzard erst im Juni 2005 nach, auf Heldenklassen warten hochstufige Recken bis Ende 2008, als das Addon Wrath of the Lich King die Todesritter bringt. Und das bereits 2004 angedachte Housing verschiebt sich sogar um zehn Jahre bis zur aktuellen Erweiterung Warlords of Draenor, deren Garisonen ja gewissermaßen Eigenheime sind.

Der große Rekordbruch

Vielen Spielern sind die offenen Versprechen jedoch schnuppe, dass World of Warcraft Rekorde brechen wird, zeigt sich bereits in der Nacht vom 22. auf den 23. Dezember. In einem Einkaufszentrum nahe der Blizzard-Büros in Irvine, Kalifornien, organisieren die Entwickler einen Mitternachtsverkauf; Spieler können ihre Schachtel signieren lassen. Das hatte man auch schon bei Warcraft 3 getan, damals kamen 700 Fans. Bei World of Warcraft sind es über 5.000. Die Autos stauen sich bis auf den Freeway, auf dem überfüllten Parkplatz werden Rippchen und Burger gegrillt, es herrscht Volksfestatmosphäre wie bei einem Footballspiel. 24 Stunden später hat sich World of Warcraft in Nordamerika, Australien und Neuseeland insgesamt 250.000 Mal verkauft, binnen drei Monaten steigt die Zahl auf über 700.000. Am 18. Januar 2005 folgt der Verkaufsstart in Südkorea, wo Online-Abenteuer dank der größeren Breitbandverbreitung beliebter und »normaler« sind als in der westlichen Welt. Als

MMO-Platzhirsche regieren dort das 1998 veröffentlichte Lineage sowie Lineage 2 von 2001 mit jeweils rund zwei Millionen Abonnenten. Daran kratzt WoW vorerst nicht, verzeichnet einen Monat später aber immerhin schon 100.000 Südkoreaner, die gleichzeitig online sind.

Am 11. Februar 2005 erscheint das Azeroth-MMO in Europa, 290.000 Käufer greifen bereits am ersten Tag zu, nach dem folgenden Wochenende sind es schon 380.000. Blizzard jedoch unterschätzt den weltweiten Ansturm massiv, auch die deutschen Server ächzen am Erstverkaufstag unter Lags von teils über 15.000 Millisekunden. Jeder Klick wird also erst 15 Sekunden später ausgeführt. Um diese Probleme zu lindern, richtet Blizzard zum Unmut der Abenteurer lange Server-Warteschlangen ein; wer Pech hat, muss nach dem Login eine Stunde auf den eigentlichen Spielstart warten. Um dem Chaos Herr zu werden, verhängen die Entwickler zwischenzeitlich sogar einen Lieferstopp für WoW-Versionen. Nichtsdestotrotz bricht World of Warcraft weitere Rekorde. Bereits im April 2005 vermeldet Blizzard über zwei Millionen Abonnenten weltweit und überflügelt so den bisherigen Spitzenreiter Lineage. Im Juli sind es schon vier, im November fünf Millionen, fortan bejubelt Blizzard fast im Vierteljahrestakt neue Rekorde.

Seinen Zenit erreicht WoW im Oktober 2010 mit über 12 Millionen Abonnenten, fast die Hälfte davon allein in China. Dort startet das Azeroth-Abenteuer im Juni 2005, betrieben von einer einheimischen Partnerfirma, weil Blizzard selbst als ausländisches Unternehmen keine Geschäfte im Reich der Mitte abwickeln darf. Noch dazu besitzen die meisten chinesischen Spieler keinen eigenen Computer, sie zocken in Internet-Cafés. Die Beziehungen zwischen Blizzard und China sind in der Folge oft turbulent, unter anderem gibt's Ärger mit den einheimischen Betreibern und den allgegenwärtigen Goldfarmern. Darüber hinaus fordern staatliche Zensoren einen respekt-



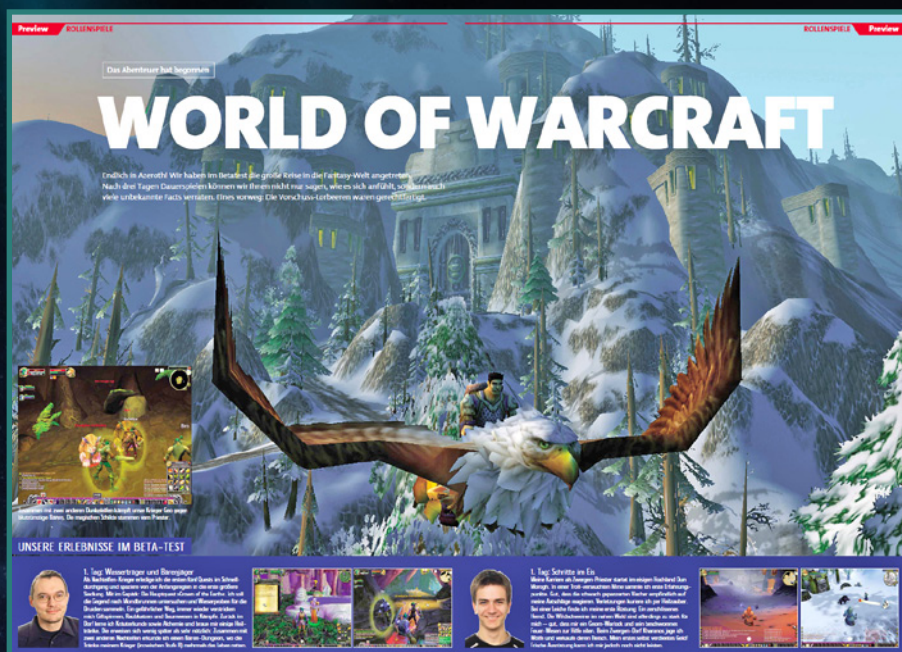
Doppelte Gänsehaut

Martin Deppe: London, September 2001: Ich habe schlechte Laune, weil sich meine Hoteldusche nur zwischen »saukalt« und »arschkalt« umstellen lässt. Eine Stunde später habe ich immer noch Gänsehaut, aber jetzt aus ganz anderen Gründen: Ich stehe auf der ECTS-Messe am Blizzard-Stand, und hier läuft er – der allererste Cinematic Trailer von World of Warcraft! Klar, es ist nur ein Trailer, aber erstens ist er von Blizzard, zweitens hat er Warcraft drin, und drittens finde ich diese neumodischen MMOs seit Ultima Online saupassend. Aber weil Blizzard bis zum Start sicher ein paar Jahre brauchen wird, und eine Woche später zwei Flugzeuge ins World Trade Center rasen, vergesse ich WoW vorerst. Bis ich fast genau drei Jahre später als Paladin (ja, pfui!) durch Stormwind laufe – und mir statt der alten Dreipixelhoch-Einheiten »richtige« Schwertkämpfer entgegenkommen. Auf Augenhöhe. Mit dramatischer Musik. Ich... muss... weiter... questen...

vollen Umgang mit dem Tod, beispielsweise dürfen an den Körpern von Untoten keine Knochen zu sehen sein – das Addon Wrath of the Lich King erscheint auch wegen der resultierenden Änderungen erst mit einhalb Jahren Verspätung. Und in der Nähe von Shanghai eröffnet 2011 ein Vergnügungspark, dessen Attraktionen fast eins zu eins aus World of Warcraft entnommen sind. Natürlich ohne Erlaubnis von Blizzard.

Allgegenwärtiger Goldesel

Seine Größe macht WoW also auch außerhalb von Spielerkreisen zum Begriff, es ist eines der bekanntesten, wenn nicht das bekannteste Computerspiel der Neuzeit und damit fester Bestandteil der Popkultur. Die Zeichentrickserie South Park ehrt den Onlinekoloss mit der legendären Folge »Make Love, not Warcraft«; die Simpsons tauchen in ein satirisches Online-Abenteuer namens »Earthland Realms« ein; in der Serie Big Bang Theory jagt Obernerd Sheldon das gestohlene »Schwert von Azeroth«. Aktive oder ehemalige WoW-Spieler trifft man heute in allen Teilen der Welt und der Gesellschaft; ich selbst unterhalte mich unter anderem mit einer US-Grenzbeamtin über ihre Azeroth-Abenteuer und habe irgendwann aufgehört zu zählen, wie viele Freunde von Freunden mich begrüßen mit: »Du arbeitest bei einem Spielmagazin? Cool, ich habe damals ja auch World of Warcraft gespielt.« Dazu gibt es WoW-Comics, WoW-Mangas, WoW-Machinimas, WoW-Figuren, WoW-Karten- und Brettspiele, WoW-Meme (allen voran »Leeroy Jenkins!« nach einem kopflos lostürmenden und -brüllenden Raid-Teilnehmer). WoW ist überall, und ja, das kann nerven, gefühlt versinken fast alle anderen Spiele im Schatten des Online-Giganten. So bescheinigt ein erboster GameStar-Leser WoW bereits kurz nach Release eine



Michael Grafs Greifenreiter zielt unseren Betatest-Bericht aus dem April 2004.

»krankmachende Omnipräsenz«; wer World of Warcraft nicht mag, hasst es nicht selten. Zugleich gerät WoW ins Visier von Suchtforschern, die Schattenseiten der Onlinesogkraft lassen sich daran locker verdeutlichen.

Sie beschert Blizzard aber auch unfassbare Erfolge, Anfang 2014 vermelden die Entwickler, dass bislang insgesamt 100 Millionen Menschen World of Warcraft gespielt haben. Natürlich nicht gleichzeitig, die 12 Millionen vom Oktober 2010 bleiben die Rekordmarke, danach beginnen die Spielerzahlen wieder zu sinken, aktuell auf 7,4 Millionen. Das ändert aber nichts daran, dass Blizzard mit WoW jahrelang Geld geschneidelt hat und weiterhin scheffelt, nach den Marktforschern von Superdata Research hat WoW zwischen Januar und September 2014 satte 728 Millionen Dollar Umsatz erwirtschaftet. Damit ist es immerhin noch das viertprofitabelste Onlinespiel der Welt. Auf Platz eins steht – natürlich – League of Legends, der Dota-Ableger verzeichnet im selben Zeitraum einen Umsatz von 946 Millionen Dollar bei 27 Millionen täglich und 67 Millionen monatlich aktiven Spielern (Stand Januar 2014). Dass WoW mit nur einem Bruchteil dieser Irrsinnszahlen derartige Umsätze erzielt, liegt am Abomodell, Monatsgebühren sind lukrativer als gelegentliche Mikrotransaktionen. Auch wenn Letzteren die Onlinezukunft gehört, aus gutem Grund haben fast alle MMOs auf Free2Play umgesattelt. Und League of Legends hat WoW längst als beliebtestes Spiel in chinesischen Internet-Cafés abgelöst.

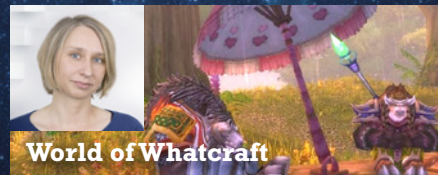
Mehr Geld, weniger Komplexität

Blizzard reagiert und erschließt neue Finanzierungswege. Im Juni 2011 zündet die erste Free2Play-Stufe, seitdem ist World of Warcraft bis Level 20 kostenlos. Auch Mikrotransaktionen sind längst kein Tabu mehr, bereits seit Oktober 2007 darf man gegen Echtgeld den Namen (8 Euro), das Aussehen (15 Euro), das Volk (20 Euro) sowie die Fraktion (25 Euro) des eigenen Helden ändern. Der Transfer auf einen anderen Server kostet 20 Euro, der sofortige Boost auf Level 90 sogar 50 Euro, ist für Käufer von Warlords of

Draenor aber wenigstens einmal gratis. Seit Dezember 2013 gibt es zudem einen Ingame-Shop für Haus- und Reittiere, deren Preise liegen zwischen 10 und 20 Euro. Pro Tier.

League of Legends profitiert neben seinen offensichtlichen Stärken (taktischem Tiefgang, spaßigem Teamwork) zudem von seiner Unverbindlichkeit: Man steigt ein, spielt ein paar Runden, steigt wieder aus – das ist der Takt des neuen Massenmarkts. World of Warcraft, ausgerechnet das Spiel, das MMOs erst massentauglich gemacht hat, ist für die neue Masse schon wieder zu sperrig. Denn selbst das flüssigste MMO spielt sich vergleichsweise zäh, Raids etwa konnten Stunden dauern, nach denen man manchmal dennoch ohne Beute dastand. Um solche Frust- und Zeithürden abzubauen, richtet Blizzard WoW weiter auf Gelegenheitsspieler aus. Schon im ersten Addon The Burning Crusade sind 40-Mann-Raids passé, fortan kämpfen maximal 25 Helden gegen Bossmonster, im folgenden Wrath of the Lich King sinkt die Mindestgruppengröße auf zehn. Seit dem Patch 4.3.0 vom November 2011 findet man über den Raid-Finder unkompliziert Mitstreiter und braucht so endgültig keine Gilde und keine großartigen Absprachen mehr. Und ab dem Update 5.4.0 vom September 2013 passt sich der Schwierigkeitsgrad »flexibler« Raids automatisch an die Spielerzahl zwischen 10 und 25 an, seit Warlords of Draenor sogar automatisch auf allen Schwierigkeitsgraden. So können zwar mehr Spieler die nach wie vor spaßigen Bosskämpfe erleben, viele Veteranen aber trauern den Raid-Großschlachten alter Tage hinterher. Hardcore-Kriegern kommt Blizzard immerhin mit den knackschweren »heroischen« (seit Warlords of Draenor »mythischen«) Dungeons entgegen. Wer eine Herausforderung sucht, findet sie immer noch.

Mists of Pandaria bringt zudem ein neues Beutesystem, besiegte Bosse werfen nun gezielt Gegenstände für bestimmte Spieler ab – das Würfeln um begehrte Items entfällt. Gleichzeitig poliert Blizzard das Charaktersystem auf und fällt die Fertigkeitssäume, nun ist viel klarer, wie man den eigenen Recken entwickeln kann: Statt aus



World of Whatacraft

Petra Schmitz: Es soll ja verrirrte Seelen geben, die glauben, ich fände World of Warcraft super. Die Wahrheit ist eine andere: In den letzten Jahren ist kein Spiel erschienen, das mir mehr ein Dorn im Auge war als diese vermeintliche eierlegende Wollmilchsaus. Das war nicht von Anfang an so, das ergab sich erst. Und zwar, als ich hilflos mitansehen musste, wie eine ganze Generation Spieler durchdrehte, weil sie annahm, Blizzard hätte das Rad neu erfunden. Dabei existierte alles, was in WoW gelobt und als bahnbrechend empfunden wurde, schon lange vorher – in einer Zeit, in der MMOs als Spiele für Vollnerds belächelt wurden. Ich weinte die bitteren Tränen der Petra Schmitz, weil niemand zuhörte, als ich »Aber Everquest! Aber Dark Age of Camelot!« in die Wüste der Verständnislosigkeit rief. Irgendwann habe ich das Rufen dann eingestellt, mich in mein Schicksal ergeben, jeden Monat von neuen Rekord-Abozahlen für WoW lesen zu müssen, und Guild Wars gespielt.

Dutzenden aktiven und passiven Fähigkeiten wählt man nun auf Stufe zehn eine Spezialisierung und lernt alle zugehörigen Fähigkeiten automatisch. Nur alle 15 Stufen wählt man zusätzlich eines von drei alternativen Talenten. Viele Spieler begrüßen das, weil es auch zuvor nur wenige sinnvolle »Builds«, also Talentkombinationen gab. Die sind nun offensichtlicher, sodass man seinen Helden auch sinnvoll entwickeln kann, ohne seitenlange Guides zu wälzen. In Warlords of Draenor kürzt Blizzard zudem die Anzahl an aktiven Fähigkeiten, um das überfrachtete Interface zu entschlacken. Und angesichts der sinkenden Spielerzahlen bevölkert Blizzard seit Mists of Pandaria allzu leere Gebiete mit Spielern von unterschiedlichen Servern, auch Kampfgruppen und PvP-Gegner lassen sich serverübergreifend finden, was Wartezeiten verkürzt.

Die Verbote von Free2Play?

Auf der Blizzcon hat der Kollege Maurice Weber jüngst mit dem WoW-Designer Cory Stockton über diese Vereinfachungen gesprochen. Wird WoW etwa immer mehr »casual«, immer einfacher? »Ja, ich denke, es ist zugänglicher geworden«, sagt Stockton. »Das ursprüngliche WoW war inspiriert von Everquest, das wir alle liebten. Und das ein ziemliches Hardcore-Spiel war. Als WoW dann aber wuchs, erkannten wir, dass wir das Design ändern und mehr Spielern den Einstieg ermöglichen mussten, ohne unsere Hardcore-Fans zu verlieren. Denn die sind letztlich diejenigen, die Werbung für das Spiel machen und ihren Freunden davon erzählen. Wir brauchen und unterstützen beide Zielgruppen. Deshalb gibt es einerseits den Gruppenfinder, andererseits die mythischen Raids, die nur ein Prozent der Spieler überhaupt nutzen, die uns aber dennoch sehr wichtig sind. So machen wir alle Inhal-



Die Kämpfe gegen Bossgegner (hier der Lich Kel'Thuzad) gehören zu den Highlights von WoW.

te für alle Spieler zugänglich, bieten aber auch Herausforderungen. Zugleich sorgen wir [mit dem Charaktersystem] dafür, dass man weiterhin bedeutsame Entscheidungen treffen kann. Wenn das nicht mehr möglich wäre, dann liefere irgendwas schief.« Sind die Vereinfachungen zugleich die Vorboten einer späteren Free2Play-Umstellung? Für kostenlose Spiele ist Zugänglichkeit ja zentral wichtig, um Spielermassen anzulocken. Nein, sagt Stockton, man könne nicht einfach auf den Gratisbetrieb umstellen und glauben, dass das Spiel dann weiterhin funktioniere. Stattdessen müsse man ein Spiel von Anfang an darauf auslegen, so wie es Blizzard bei Hearthstone getan habe. Mit Blick auf die erfolgreich ins Free2Play-Lager gewechselten Abo-MMOs Herr der Ringe Online und Star Wars: The Old Republic (stattliche 165 Millionen Dollar Jahresumsatz) könnte man Stockton da durchaus widersprechen, er betont aber: »Für uns ist das keine wirkliche Zukunftsoption für WoW.« Cory, wir nehmen dich beim Wort!

Als größten Erfolgsfaktor von WoW sieht Stockton die Freundschaften zwischen Spielern: »Leute kommen immer wieder zurück wegen der persönlichen Bindungen, die sie im Spiel aufgebaut haben. Wenn ich selbst keine Lust auf die neue Erweiterung habe, meine beiden besten Freunde sie aber spielen, dann probiere ich sie eben doch aus.« Heißt das also, dass spielerische Qualität am Ende gar keine oder zumindest keine große Rolle spielt? »Nein, die Qualität ist der springende Punkt – wenn WoW ein schlechtes Spiel wäre, würden es deine Freunde ja nicht spielen.« Auch bei dieser Aussage muss man vorsichtig sein, persönliche Beziehungen und die Zugehörigkeit zu einer eingeschworenen Gemeinschaft (lies: Gilde) lassen Menschen ja gerne über spie-



Stimmiger Stil: Die Orc-Hauptstadt Orgrimmar in Warcraft 3 (links) und in World of Warcraft.



lerische Schwächen hinwegsehen. Dennoch hat Stockton nicht Unrecht: Für viele Spieler war World of Warcraft in dieser Hinsicht das Erweckungserlebnis, das erste Spiel, das ihnen den Reiz des gemeinsamen Spielens näherbrachte, das ihnen erlaubte, im Internet nicht nur Zielscheiben, sondern Freunde zu finden. Schon klar, das gilt mehr oder minder für jedes MMO. Aber erst WoW hat das soziale Spielen für die Masse geöffnet.

Immer etwas Neues

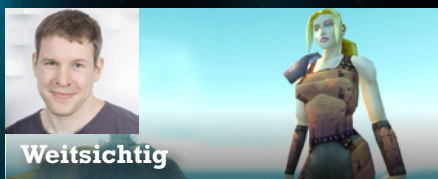
Wo Stockton gerade die Addons anspricht: Tatsächlich ist WoW über die Jahre kräftig gewachsen, dank der fünf Erweiterungen, dank der Content-Patches. Es kamen neue Völker, neue Kontinente, neue Dungeons, neue Klassen (Mönch und Todesritter), neue Handwerksberufe wie die Inschriftenkunde und neue Spielsysteme wie die Glyphen, mit denen sich etwa der Schaden von Talenten steigern lässt. Es kamen die PvP-Arenen, die Haustierkämpfe, die zugänglicheren Raids samt Schwierigkeitsgraden, die Höhlen der Zeit mit Instanzgeschichten aus alten Warcraft-Strategietagen, die täglichen Quests und Szenarios, das Umschmieden und die Transmogifikation zum Anpassen von Items. Es kamen – vor allem in Cataclysm – Veränderungen an der alten Welt. Und es kam das Phasing, eine der wichtigsten Neuerungen, die Blizzard erlaubt, Spieler in unterschiedliche Phasen der Spielwelt zu versetzen, abhängig davon, welche Aufgaben sie erledigt haben. Wer etwa alle Gegner in einem Dorf ausgeschaltet hat, sieht dort nun ein Lager der Allianz. Spieler, die diese Aufgabe noch lösen müssen, sehen weiterhin nur ein Dorf voller Gegner. Das erleichtert das Geschichtenerzählen und macht die Welt lebendiger, fragmentiert sie aber auch, weil sich Freunde plötzlich nicht mehr sehen können. Laut Cory Stockton hat Blizzard Lehren daraus gezogen: »Wir müssen auf die Balance achten. Beispielsweise zeigt nun die Minikarte, ob sich ein Gruppenmitglied in einer anderen Phase befindet. Im Kern ist WoW ja immer noch ein Multiplayer-MMO, also müssen solche Sachen auch für große Spielerzahlen funktionieren.«

Teilweise verrennt sich Blizzard bei den Neuerungen aber auch. Dass die Klassen- und Talentbalance mal an der einen, mal an der anderen Stelle knarzt – geschenkt, das kommt in den besten Onlinefamilien vor. Schwerer wiegen Bugs oder nie umgesetzte Features wie der für Cataclysm angekündigte Pfad der Titanen, der gemeinsam mit

dem Zweitberuf Archäologie neue Anpassungsmöglichkeiten für alle Klassen bringen soll, aber noch vor Release gestrichen wird. Auch das Warcraft-Universum biegen sich die Designer teils kräftig zurecht. In The Burning Crusade etwa tauchen plötzlich die dimensionsreisenden Draenei auf, Verwandte der dämonischen Eredar, von denen man vorher noch nie gehört hat – mehr noch, ihre Existenz widerspricht der im Handbuch von Warcraft 3 beschriebenen Hintergrundgeschichte. Auch das unverhohlen auf den asiatischen Markt ausgerichteten »Kung-Fu Panda«-Szenario von Mists of Pandaria beschwört Stirnrunzeln, schließlich gäbe die Warcraft-Welt interessantere Schauplätze her – wohl deshalb fährt Warlords of Draenor nun wieder alte Helden und Gebiete auf, wenn auch mit neuem Zeitreise-Twist.

Langsam gereift

Nach zehn Jahren ist World of Warcraft ein reichhaltiges und gereiftes Spiel, seiner Ursprungsfassung so weit entwachsen wie ein Teenager der Wiege. Selbst das Interface hat – zumindest für Spieler, die keine Mods verwenden – an Komfort gewonnen, Handwerksmaterial etwa landet nun automatisch im Bankfach, man muss es nicht mehr herumschleppen. Nur eines stört Cory Stockton – und viele Spieler – massiv, nämlich dass die Entwickler es bislang nicht geschafft haben, neuen Content so regelmäßig zu liefern wie ursprünglich versprochen: »Wir wollten ein Addon pro Jahr, was nie geklappt hat, weil es mit unseren Qualitätsansprüchen unvereinbar war. Selbst für Patches brauchen wir manchmal ein Jahr, nicht weil wir das wollen, sondern weil wir es für notwendig halten. Nun erscheint Warlords of Draenor, und die Spieler spielen es rasend schnell durch, egal, was wir tun. Und dann hören sie auf, weil es für sie nichts mehr zu tun gibt.« Neben dem geänderten Massengeschmack (schnell rein, schnell raus) und neuen Lebensumständen (Spieler heiraten, bekommen Kinder, haben keine Zeit mehr) dürften auch diese Content-Lücken nicht ganz unschuldig am Rückgang der Spielerzahlen sein. Wie lange wird es WoW da noch geben? »Wir könnten problemlos für zehn weitere Jahre planen«, sagt Stockton. Aha, dann auch mit einer Erweiterung pro Jahr? »Mann, das kann ich nur hoffen!« So oder so wird uns World of Warcraft noch eine Weile erhalten bleiben. Fünf Jahre? Zehn Jahre? Wer weiß, aber eine Welt ohne Azeroth – die ist eben kaum vorstellbar. GR



Weitsichtig

Andre Peschke: Im Jahr 2001 stand ich auf der ECTS in London und sah einem Mann von Blizzard dabei zu, wie er mit einem muskulösen Stier über die Felder einer Farm lief und lebende Vogelscheuchen verklebte. Es war die erste Präsentation von World of Warcraft und als Experte war mir vom ersten Moment an klar: Das wird nie was. Ein MMO? So ein Ultima-Online-Kram? Och, Blizzard! Ich war angereist in der Hoffnung auf Starcraft 2 und nun das. Eine halbe Stunde lang sah ich mir die Präsentation an, dann ging es zum Interview mit dem damaligen Blizzard-Frontmann Bill Roper. Roper kannte ich schon eine Weile, wir verstanden uns gut. »Jetzt mal im Ernst«, sagte ich zu ihm, als die Kamera ausgeschaltet war, »glaubst du, es gibt überhaupt genug Leute mit Internet-Flatrate, dass sich das für euch lohnt?« »Naja«, meinte Roper, »ist ja noch Zeit. Bis wir auf den Markt kommen, vergeht vermutlich noch ein Jahr.« Hach, was haben wir beide richtig gelegen!

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Zurück zu alter Stärke

Mit der fünften Erweiterung feiert WoW nun schon seinen zehnten Geburtstag. Auch ohne neue Rassen oder Klassen erwartet die Spieler hier das bisher beste Addon, weil Spielwelt und Story zur Topform auflaufen.

Von Christopher Reimers

Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard**
Termin: **13.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro (zzgl. ca. 12 Euro/Monat)**

Fakten

- neuer Planet mit 7 Gebieten
- 8 Dungeons mit 33 Bossen
- insgesamt 20 Raid-Bosse
- Garnison mit 24 Gebäudetypen
- Charaktere bis Level 100



GameStar
Gold-Award

Machen wir uns doch nichts vor. Jeder Einzelne von uns bejubelt zuweilen ein hochgestecktes Ziel, feiert eine Errungenschaft und blickt verträumt auf die Anfänge zurück. Aber dann trifft es uns wie ein Blitz aus heiterem Himmel: »Was? Zehn Jahre ist das schon wieder her? Unmöglich!« Auch wir Computerspieler bleiben von diesem Schicksal nicht verschont, im Gegenteil! Nach all den Geschichten, Dramen und Triumphen vergeht auch das nächste Abenteuer wieder wie im Flug. Zweifellos gilt das vor allem für die Online-Rollenspieler unter uns, investieren sie doch Hunderte, gar Tausende Stunden in ein einziges Spiel. Noch Anfang des Millenniums von so manchem Spieler als Spinner belächelt, wuchs das MMO-Genre rasch zum Massenphänomen – und in dem Maße, in dem das Internet vom Trend zur Selbstverständlichkeit wurde, trafen Online-Rollenspiele direkt ins Herz unserer Popkultur. Für diesen schönen Schlamassel ist im Grunde ein einziges Spiel verantwortlich. Das Spiel. World of Warcraft. Ein



Bei unserem Feldzug gegen die Eiserne Horde arbeiten wir mit Warcraft-Persönlichkeiten zusammen. Warlords of Draenor präsentiert seine Geschichten besser als die vergangenen Addons.

Name wie Donnerhall. Von Millionen geliebt, vom Rest meist kritisch beäugt oder gar voreilig totgesagt – mehrfach, aber stets zu Unrecht. Doch angesichts der seit 2011 fallenden Abonnentenzahlen von zwölf auf nun bis unter sieben Millionen

wetzen die Untergangspropheten mit wachsender Begeisterung ihre Messer.

Die gute alte Zeit

Mit der nunmehr fünften Erweiterung Warlords of Draenor feiert WoW in sein zehnjähriges Jubiläum hinein. Das neueste Addon soll vor allem möglichst viele WoW-Veteranen wieder locken und die »gute alte Zeit« zurückbringen. Das betrifft sowohl die große Community, für die damals noch alles in Azeroth neu und aufregend war, als auch die Warcraft-Welt, in der legendäre Krieger wie Grom Höllschrei einst die Geschichte bestimmten. Solche historischen Figuren trifft man in Draenor, der neuen Spielwelt von WoW, übrigens an jeder Ecke – ein Traum für jeden Warcraft-Fan. Warlords of Draenor ist das erste Addon ohne neue Rassen oder Klassen. Dennoch reizt es viele Spieler allein durch das Wiedersehen mit bekannten Charakteren aus der Warcraft-Überlieferung mehr als die letzte Erweiterung. Mists of Pandaria verbesserte das Spiel durch zahlreiche sinnvolle Neuerungen, doch mit dem fernöstlich angehauchten Pandaren-Setting wurde längst nicht jeder WoW-Spieler warm.



Zwei Mini-Neuerungen auf einmal: Bei jeder Quest haben wir jetzt die Chance auf höherwertige Beute. Unser Levelaufstieg gewährt uns zudem die Verbesserung einer wichtigen Fähigkeit.



So idyllisch sieht Nagrand am Morgen aus. Im Vergleich zur Scherbenwelt-Version haben sich Texturen, Details und Beleuchtung erheblich verbessert.

Horde gegen Horde

World of Warcraft faszinierte in der Vergangenheit vor allem durch sein stimmiges Universum. Die atmosphärische Welt mit epischen Geschichten, aufopferungsvollen Helden und erbarmungslosen Bösewichten – das alles wirkte schon anno 2004 wie aus einem Guss. Und in genau diese Kerbe schlägt Warlords of Draenor; nach der Neuausrichtung in Pandaria geht's jetzt wieder zurück zu den Wurzeln. Und diese Reise wird ganz schön kompliziert, zumindest was die Story betrifft. Rewind: Nachdem also der rücksichtslose Orc-Kriegshäuptling Garrosh in Pandaria das Herz eines »Alten Gottes« ausgrub, erlangte er gar schreckliche Macht und verfiel endgültig dem Wahnsinn. Erst ein Bündnis aus Allianz und Horde bezwang ihn in der Schlacht um Orgrimmar, doch vor seiner Verurteilung gelang Garrosh die Flucht mit der Hilfe eines bronzenen Drachen. Letzterer ermöglichte ihm sogar den Sprung in die Vergangenheit, und so reiste Garrosh zum Planeten Draenor – in eine Zeit, in der sein Volk unmittelbar vor der Versklavung durch die Dämonen stand.

In der ursprünglichen Heimat der Orcs traf Garrosh nun auf seinen Vater Grom. Gemeinsam mit den übrigen Kriegsherren bildeten sie die »Eiserne Horde«, schlugen die Dämonen zurück und starteten letztlich die Invasion auf das heutige Azeroth. Die uns bekannte Horde um Thrall und Vol'jin sowie die Allianz unter König Varian Wrynn stellten sich der Eisernen Horde am »Dunklen Portal« und starteten in der neuen Erweiterung nun den Gegenangriff auf Draenor. In dieser alternativen Zeitlinie zersplittert der Planet übrigens nicht zu der aus The Burning Crusade bekannten Scherbenwelt. Dennoch erinnern einige Gebiete angenehm an die Abenteuer der Vergangenheit, beziehungsweise der Zukunft.

Goldene Ära

Trotz dieser komplizierten Zeitreise-Geschichte reagierte die WoW-Gemeinschaft überaus euphorisch auf die Ankündigung von Warlords of Draenor, orientiert es sich nach Mists of Pandaria doch wieder mehr an den klassischen Warcraft-Gefilden. Obwohl Blizzard sein MMO in jedem neuen Addon

mit weiteren Inhalten und Mechaniken bereicherte, wünschten sich viele Spieler dennoch das ursprüngliche World of Warcraft sowie die Zeit von The Burning Crusade zurück. Die Sehnsucht nach dieser »goldenen Ära« mag auch aus den romantischen, teilweise idealisierten Erinnerungen vieler Fans resultieren. Allerdings wandelte sich WoW im Laufe der Jahre vom neuartigen Online-Rollenspiel mit diversen Anfangshürden und großen Herausforderungen zum bekannten, einsteigerfreundlichen MMO für jedermann. So nachvollziehbar diese Entwicklung auch sein mag, einem Großteil der alteingesessenen Community schmeckte das ganz und gar nicht. Warlords of Draenor will in Sachen Spielgefühl wieder zurück zu den Ursprüngen, mit anspruchsvollen Instanzen für Veteranen – und gleichzeitig viel Komfort für Neueinsteiger. WoW soll sich wieder so aufregend und unverfälscht wie »damals« anfühlen. Das Draenor der Vergangenheit eignet sich perfekt dafür, schließlich sind die Orc-Kriegsherren der alten Horde extrem tief in der Warcraft-Geschichte verankert – Persönlichkeiten wie Ner'zhul, Durotan oder

Die Garnison

Kurz nach unserer Ankunft in Draenor legen wir den Grundstein für unsere persönliche Festung. Diese Heimatbasis lässt sich in drei Stufen ausbauen und mit 24 verschiedenen Gebäuden an unsere Wünsche anpassen. Als Belohnung winken Handwerksmaterialien, besondere Fähigkeiten und schnellerer Zugriff auf mächtige Ausrüstung.



So beschaulich wirkt die Allianz-Garnison in der mittleren Ausbaustufe. Hier gibt es ein Gasthaus, diverse Händler sowie einen Flugpunkt. Davon abgesehen dürfen wir in unserer eigenen Instanz aber auch die Gestaltung beeinflussen, spezielle Handwerker anheuern und sogar eine kleine Streitmacht befehligen.



Auf diesem Plan kontrollieren wir Bau, Aufwertung und Personal unserer Garnison. Je nach Hauptberuf eignet sich etwa eine Schmiede oder Gerberei, um an wertvollere Materialien zu gelangen. Dennoch gilt: Der Geschmack entscheidet, falsch gibt's nicht. Jeder Charakter hat hier die Chance auf Material aller Berufe.



Im Laufe unserer Expedition dürfen wir verschiedene Gefährten bei uns aufnehmen, die uns entweder in Draenor begleiten, oder in Garnisonsmissionen für uns kämpfen. Erfolgreiche Aufträge gewähren Gold, Ressourcen und nützliche Items. Dank Levelsystem und Spezialisierung motivieren die Missionen langfristig.

Die neue Spielwelt

Wer hätte gedacht, dass WoW nach zehn Jahren zu einem Augenschmaus wird? Trotz betagter Technik zaubert das Spiel viele bunte Panoramen auf die Spielwelt-Leinwand. Gestaltung und Farbgebung machen den Polygon-Engpass in den meisten Fällen wieder wett.



Das Schattenmondtal erkennt man in der Vergangenheit kaum wieder. Diese Draenor-Trauerweiden sind schon fast kitschig schön.



Gorgrond gliedert sich in karges Ödland und diese immergrüne, überwucherte Wildnis mit fleischfressenden Pflanzen.



Die dichten Wälder Taladors beheimaten Arakkoa-Vogelmenschen und größtenwahnsinnige Oger, denen wir mit Magie zu Leibe rücken.

Gul'dan kennt man als Spieler bisher nur aus den ersten drei Warcraft-Strategiespielen.

Ein Hauch von Housing

Der Planet selbst ähnelt wiederum der Scherbenwelt aus dem ersten WoW-Addon – ein nicht unerheblicher Nostalgie-Bonus für Millionen Spieler. Vollkommen neu hingegen ist die Garrison, ein frisches Spielelement, das auch ohne neue Rassen oder Klassen für reichlich Langzeitmotivation sorgt. »Garrison? Endlich das lange versprochene Housing?« Ein eindeutiges Jein! Denn schon kurz nach Beginn unserer Draenor-Expedition legen wir den Grundstein für unsere persönliche Festung, die wir nach und nach in drei Stufen ausbauen dürfen. Auf vorgegebenen Plätzen erstellen wir mit genügend Ressourcen verschiedene Gebäude unserer Wahl, etwa Baracken, Magiertürme oder Tavernen. Solche Objekte gewähren uns im Laufe des Spiels immer mehr Vorteile wie Handwerksmaterialien oder Charakter-Boni. So dürfen wir auch als passionierter Kürschner regelmäßig Erze aus unserer Mine bergen oder Pflanzen im Kräutergarten pflücken. Zudem schicken wir in unserer Basis KI-Gefolgsleute auf Missionen und heimsen bei Erfolg weitere Belohnungen ein – Assassin's Creed: Brotherhood lässt grüßen. Da wir in der Garrison keineswegs ein Zuhause mit Interieur ausstatten, haben wir's hier nicht mit echtem Housing zu tun. Den-

noch bekommen wir endlich eine persönliche Festung, die uns zusätzlich langfristig motiviert – und dabei angenehm an Warcraft 3 erinnert. Trotz dieses neuen Spielelements liegt der Fokus von Warlords of Draenor mehr denn je auf Story und Spielwelt. Okay, eine große, stimmige Welt – das konnte WoW schon immer, doch in Sachen Präsentation glänzte es vor allem durch die fantastischen Intro-Cinematics. Im eigentlichen Spiel ging es hingegen oft recht statisch und hölzern zu, was vor allem der betagten Warcraft-3-Engine geschuldet war. Und eben diesem Warcraft 3 gelang – Ingame-Zwischensequenzen und vielen vertonten Dialogen sei Dank – stellenweise noch immer die bessere Inszenierung.

WoW goes Hollywood

Klar, eine fortlaufende Geschichte lässt sich mit einem Singleplayer-Spiel wesentlich einfacher erzählen als mit einem ausgewachsenen MMO, doch auch die Rollenspiel-Konkurrenz demonstrierte: In Sachen Inszenierung ist deutlich mehr drin. Und hier macht World of Warcraft jetzt endlich einen großen Schritt nach vorn. Denn mit Warlords of Draenor wird das Spiel ab sofort etwas cineastischer. Die neuen Quests werden nun durch mehr Ingame-Zwischensequenzen und Audio-Dialoge begleitet – der starke Soundtrack tut sein Übriges. Erstaunlicherweise sorgt hier selbst die Spielgrafik für

einige Gänsehautmomente – es müssen also nicht immer Cinematics sein! Wenn sich bekannte Warcraft-Persönlichkeiten für ihr Volk aufopfern und damit ihr eigenes Leben verwirken, läuft es uns eiskalt den Rücken herunter, so toll wird das Geschehen inszeniert. Hier präsentiert sich WoW in Bestform und nutzt endlich mehr vom Potenzial seines so groß- und einzigartigen Universums. Die starke Inszenierung trägt die Handlung von Warlords of Draenor erheblich besser als die heute etwas statisch anmutende Präsentation eines in die Jahre gekommenen The Burning Crusade oder Wrath of the Lich King. Das liegt auch am dynamischeren Spielgefühl, denn durch viele Quests verändern wir nach und nach unsere Umgebung – etwa wenn wir unsere Garrison in mehreren Stufen ausbauen oder unsere Truppen vorrücken. Diese mit Wrath of the Lich King eingeführte Phasing-Technologie benutzt Blizzard nun noch großzügiger.

Ich bin schön!

Glücklicherweise modifizierten die Designer ihre Engine auch zugunsten einer hübscheren Grafik. Bereits vor dem Release von Warlords of Draenor sorgte der Vorbereitungspatch 6.0.2 für deutlich schickere Charaktermodelle mit wesentlich mehr Polygonen, schärferen Texturen sowie neuen Animationen – im direkten Vergleich ein Unterschied wie Tag und Nacht. Diese so willkommene wie längst überfällige optische Überarbeitung betrifft alle acht klassischen Spielerrassen sowie die Draenei. Blutelfen müssen sich noch einige Wochen gedulden, während die zeitgemäßen Worgen-, Goblin- und Pandarenmodelle ihr vertrautes Aussehen zunächst beibehalten. Das gilt übrigens auch für alle NPCs, nicht nur für die Charaktermodelle der Spieler. Auch die neue Spielwelt präsentiert sich eine ganze Ecke ansehnlicher als die altbekannten Gebiete. Die sieben abwechslungsreichen Regionen von Draenor bieten knackigere Texturen, eine dichtere Vegetation sowie ausgefeiltere Objekte. Die Landschaften erzeugen zusammen mit dem gestiegenen Detailgrad und der gewohnt tollen Lichtstimmung einige wirklich schöne Panoramen. Natürlich ist World of Warcraft noch immer kein grafisch herausragendes Spiel – Texturauflösung, Polygonzahl und Effekte sind nach wie vor nicht auf der

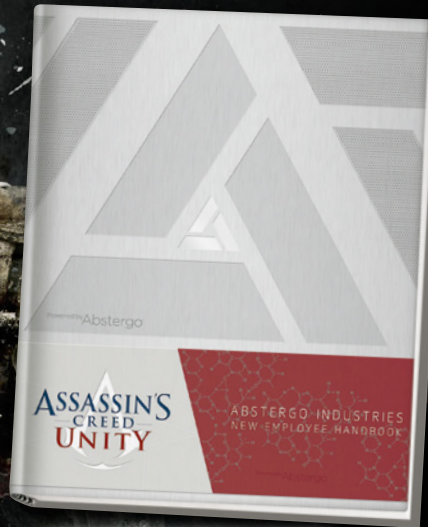


Je nach Wahl unseres Außenpostens stehen uns unterschiedliche Geschichtsstränge und Belohnungen zur Verfügung. Hier erbeuten wir magische Reagenzien aus einem Pilzsumpf.

Neue Bücher zu Ubisofts Videogame-Bestseller ASSASSIN'S CREED



ASSASSIN'S CREED IV: Blackbeard
Das verschollene Logbuch
176 Seiten, Hardcover mit vielen Extras
ISBN 978-3-8332-2864-3, € 39,90



ASSASSIN'S CREED: UNITY
Abstergo Entertainment:
Mitarbeiter-Handbuch
176 Seiten, Hardcover mit vielen Extras
ISBN 978-3-8332-2897-1, € 39,90



Die Roman-Reihe:



Der offizielle Roman zu
Assassin's Creed 2
ISBN 978-3-8332-2044-9



Der offizielle Roman zu
Assassin's Creed: Brotherhood
ISBN 978-3-8332-2044-9



Assassin's Creed:
Der geheime Kreuzzug
ISBN 978-3-8332-2436-2

Außerdem neu:



Assassin's Creed
Wandkalender 2015
€ 12,99
ISBN 978-3-8332-2855-1



Assassin's Creed:
Revelations – Die Offenbarung
ISBN 978-3-8332-2437-9



Assassin's Creed:
Forsaken – Verlassen
ISBN 978-3-8332-2610-6



Assassin's Creed:
Black Flag
ISBN 978-3-8332-2700-4



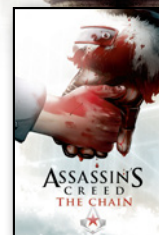
Assassin's Creed:
Unity
ISBN 978-3-8332-2893-3

NEU

Die Comic-Reihe:



Assassin's Creed
Comicband 1:
Der Untergang
€ 12,95
ISBN 978-3-86201-093-6



Assassin's Creed
Comicband 2:
The Chain – Die Kette
€ 12,95
ISBN 978-3-86201-416-3



Assassin's Creed
Comicband 3:
Brahman
€ 12,99
ISBN 978-3-86201-973-1

Weitere Infos und Leseproben unter
www.paninicomics.de

panini BOOKS

Höhe der Zeit. Doch die Liebe zum Detail, beispiellose Stilsicherheit sowie die prächtige Farbgebung sorgen nun noch mehr als zuvor für ein unverwechselbares Rollenspiel-Idyll. Unter dem Strich bleibt die Optik bei aller objektiv wahrnehmbaren Verbesserung weiterhin Geschmackssache.

Das Lied von Stil und Farbe

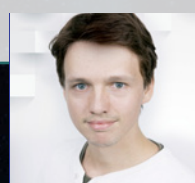
Vom stimmungsvollen Schattenmondtag über den Frostfeuergrat bis hin zum paradiesischen Nagrand kann sich Draenor durchweg sehen lassen. Das Flugverbot beugt übrigens einer sorglosen Erkundung vor, deshalb erleben wir die Spielwelt hier immer hautnah. So abwechslungsreich wie die offenen Regionen präsentieren sich auch die Dungeons von Draenor: Neben geheimnisvollen Gewölben wie Auchindoun erkunden wir etwa den traumhaft schönen immergrünen Flor unter freiem Himmel oder kämpfen

uns in der Instanz Grimmgeldsdepot gar durch einen fahrenden Zug. Die acht neuen Dungeons sind bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erheblich knackiger als die Instanzen der letzten Erweiterung, ohne Teamarbeit und volle Konzentration dürfte hier so mancher Spieler an seine Grenzen stoßen. Nochmal deutlich anspruchsvoller sind die neuen Raids. Zum Start von Warlords of Draenor warten zwei große Schlachtzugsinstanzen sowie insgesamt 20 Raid-Bosse. Hier wird der Schwierigkeitsgrad neu aufgeteilt: Alle Gruppen von zehn bis 30 Spieler dürfen zwischen normal, heroisch sowie dem Schlachtzugsbrowser wählen. Erprobte 20er Teams stellen sich in den mythischen Raids hingegen der ultimativen Herausforderung – dafür gibt's hier als Lohn der Mühe die wertvollste Beute.

Für jeden was dabei

Neue Maximalstufe und damit Eintrittskarte für sämtliche Raids in Warlords of Draenor ist nun Level 100. Auf dem Weg dorthin erledigen wir auch einige ausgefallene Aufgaben, weltbewegende Neuerungen beim Questdesign bleiben aber aus. Für WoW schon eher überraschend: Dem Addon liegt ein kostenloser Level-Boost auf Stufe 90 für einen beliebigen Charakter bei. Damit erhalten Neulinge und zurückgekehrte Spieler sofortigen Zugriff auf die neuesten Inhalte. Hier wartet übrigens auch ein cleveres Story-Tutorial, das schrittweise mehr Fähigkeiten freischaltet und eine faire Lernkurve bietet. Toll für alle Quest-Liebhaber: Jede neue Aufgabe bietet eine Chance auf mächtigere Extra-Belohnungen. Passionierte PvP-Spieler hingegen freuen sich über Ashran, das neue, offene Schlachtfeld von Draenor. Da Gruppenspieler wiederum von den flexiblen Instanz-Schwierigkeitsgraden profitieren, wird das Addon nahezu jedem Spielertyp gerecht. Mehr Komfort in Menüs und Taschen, zu rechtgestutzte Charakterwerte sowie einige sinnvolle Änderungen am Talentsystem runden das neueste Addon schließlich ab. Warlords of Draenor erweitert das Spiel also an allen Ecken und Enden, die große Revolution bleibt indes aus. Blizzard liefert zum zehnten WoW-Geburtsstag genau das, was Millionen von Fans wollen: pure Warcraft-DNA mit neuen Inhalten, optimierter Technik und ei-

nem Fokus auf Story und Spielwelt. Die nächsten Monate werden zeigen, ob die tolle Inszenierung World of Warcraft wieder zur alten Stärke führt. Christopher Reimers



Fühlt sich nach Heimkehr an

Christopher Reimers
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Warlords of Draenor bringt endlich einen großen Teil der ursprünglichen WoW-Faszination zurück, es besinnt sich auf die Stärken seines Universums: eine stimmige Welt voller Helden, Bedrohungen und Abenteuer. Auch das tief in der Warcraft-Geschichte verankerte Draenor, die alte Heimat der Orcs, reizt erheblich mehr Spieler als eine neue, völlig unbekannte Umgebung wie etwa Pandaria. Während WoW bei Atmosphäre, Inszenierung und Spielwelt neue interne Bestmarken setzt, geizt es mit echten Neuerungen. Immerhin bietet die Spieler-Garnison viele sinnvolle Zusatzbeschäftigungen, die lange motivieren und über fehlende neue Rassen oder Klassen hinwegtrösten. Unterm Strich spielt sich World of Warcraft gleich – nur ist es stimmungsvoller, hübscher, komfortabler und umfangreicher als jemals zuvor. Wer WoW schon immer ablehnte, wird seine Meinung auch künftig nicht ändern. Die Millionen aktiven Spieler, die schwach gewordenen Rückkehrer und die neugierigen Anfänger jedoch hatten noch nie mehr gute Gründe für ein Abenteuer in der Welt von Warcraft.



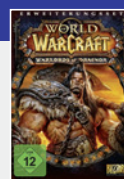
Thrall, der ehemalige Hordeherrscher, verbündet sich mit uns und trifft in Draenor auf seinen Vater Durotan. Die Story wird dabei in beeindruckenden Zwischensequenzen weiter erzählt.

TERMIN 13.11.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

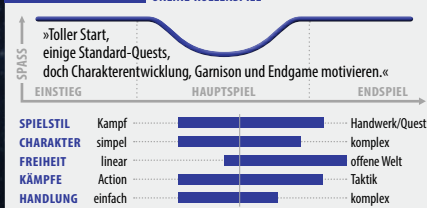
World of Warcraft Warlords of Draenor

Online-Rollenspiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 4 DVDs, Kurzanleitung
Kopierschutz Online-Aktivierung (Battle.net)



GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL



GRAFIK

- hübsche Draenor-Landschaften
- tolle Farbgebung
- immer stilischer
- generell polygonarm
- einige Matschtexturen

SOUND

- stimmungsvoller Soundtrack
- passende Effekte
- gut gewählte Profi-Sprecher
- nur wenig vertonte Dialoge

BALANCE

- einsteigerfreundlich
- ausgeglichene Klassen
- knackige Heroics und Herausforderungen
- schwierige Raids im Endgame
- manche Dungeons zu leicht

ATMOSPHÄRE

- stimmige Spielwelt
- toll inszenierte Zwischensequenzen
- interessanter Kampf zwischen Gut und Böse
- alter Content hält Draenor-Niveau nicht

BEDIENUNG

- optimiertes, übersichtliches Interface
- intuitive Steuerung
- neue Komfortfunktionen
- Oberfläche ohne Addons kaum individualisierbar

UMFANG

- neuer Planet mit sieben abwechslungsreichen Gebieten
- acht neue Dungeons und zwei große Raids
- Garnison mit frischen Optionen
- keine neuen Rassen oder Klassen

QUESTS/HANDLUNG

- interessante Story mit Warcraft-Vergangenheit
- viele verschiedene Aufgaben
- einige spaßige Quests sorgen für Abwechslung
- noch immer viele Standardaufträge

CHARAKTERSYSTEM

- elf Klassen mit eigenen Talenten und Ressourcen
- ausgereiftes Levelsystem
- überarbeitete Fähigkeiten
- wenig Individualisierung
- keine neuen Berufe

KAMPFSYSTEM

- bewährter Taktik-Action-Mix mit entschlackter Fähigkeitenauswahl
- einige Bosskämpfe mit cleveren Mechaniken
- ausgereifter Gruppenkampf
- teilweise eintönige Kampfmechaniken

ITEMS

- motivierende Item-Jagd
- Qualitätsunterschiede richten sich nach Schwierigkeit
- Chance auf verbesserte Quest-Belohnungen
- veränderbare Optik
- beschränkte Anpassungen



Acer empfiehlt Windows.

acer
explore beyond limits™

ETOUCH MORE POWERFUL



Aspire V Nitro *Black Edition*

Das Gaming-Notebook für ein Leben auf der Überholspur.

Leistungsstarke Performance.
Atemberaubendes Design.
High-End Ausstattung.

Erleben Sie die Kombination aus innovativem Design und maximaler Performance.
Erfahren Sie mehr über das neue Aspire V Nitro Black Edition auf acer.de und [f](#)

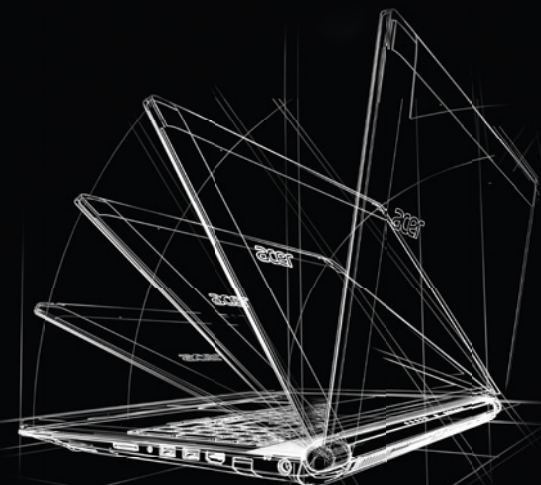
Erhältlich bei:



Macht Spaß. Macht produktiv.



Windows



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Nordic Games	11/14	–	2015
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	–	2015
	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft Sofia	–	–	1. Quartal 2015
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	–	2. Juni 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	–	2015
UPDATE	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Visceral Games	07/14, 11/14	Sehr gut	19. März 2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	–	2015
NEU	Blackguards 2	Rundenstrategie	Daedalic Entertainment	–	–	1. Quartal 2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
UPDATE	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2016 *
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	–	1. Quartal 2015
UPDATE	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	Passabel	4. Quartal 2014
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	Sehr gut	2015
	Dungeons 2	Echtzeit-Strategie	RealForge	–	–	2015
	Dying Light	Ego-Shooter	Techland	10/14	Sehr gut	30. Januar 2015
UPDATE	Elite: Dangerous	Weltraumsimulation	Frontier Developments	04/14, 05/14	Sehr gut	16. Dezember 2014 *
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
	Evolve	Multiplayer-Shooter	Turtle Rock Studios	03/14, 10/14	Sehr gut	10. Februar 2015
NEU	Life is Feudal	Online-Rollenspiel	Bitbox Ltd.	–	–	3. Quartal 2015
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	–	2015
	Grand Ages: Medieval	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14	–	2015
	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	–	Ausgezeichnet	27. Januar 2015
UPDATE	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	Gut	2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	–	2015
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	09/13	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	–	2015
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	–	2014
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action	Crystal Dynamics	–	–	9. Dezember 2014
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	–	2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	–	2015
	Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	18. Dezember 2014
	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
	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
NEU	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	Sehr gut	2015
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	–	1. Quartal 2015
UPDATE	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	20. März 2015 *
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	Sehr gut	2015
	Raven's Cry	Action-Adventure	Reality Pump	–	–	27. November 2014
	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	–	2015
	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
UPDATE	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	–	–	4. Quartal 2015
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014 *
UPDATE	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	–	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	–	2. Dezember 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
	Total War: Attila	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	–	–	2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	–	2015
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	–	4. Quartal 2014
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	–	2015 *

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.

HIGHSPEED TRIFFT HIGHSCORE



SOLANGE VORRAT REICHT:

379,99 €*

INKL. 2 JAHRE PLAYSTATION.PLUS
MITGLIEDSCHAFT



DAS DUO FÜR SCHNELLES ONLINE-GAMING:
DAS BESTE NETZ INKLUSIVE PLAYSTATION 4



Telekom bietet
das beste Netz.

Mit rasanten Upload-Geschwindigkeiten und kurzen Ping-Zeiten bringt Sie unser Netz mit Highspeed ins nächste Level – auf Wunsch sogar mit Fernsehen in HD.

Mehr Informationen im **Telekom Shop**, im **Fachhandel** und unter
www.telekom.de/ps4



ERLEBEN, WAS VERBINDET.

„PlayStation“ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company.

*Angebot gilt für Breitbandneukunden bei Buchung eines IP-basierten MagentaZuhause M Pakets bis zum 31.12.2015. MagentaZuhause M kostet in den ersten 24 Monaten 34,95 €/Monat, ab dem 25. Monat 39,95 €/Monat. Der Aufpreis für MagentaZuhause M Entertain (mit TV) beträgt 9,95 €/Monat (inkl. 4,95 €/Monat für den Festplattenrekorder). Voraussetzung ist ein geeigneter Router. Hardware zzgl. Versandkosten in Höhe von 6,95 €. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 69,95 €. Mindestvertragslaufzeit MagentaZuhause 24 Monate, für den Festplattenrekorder 12 Monate. MagentaZuhause M ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Individuelle Bandbreite abhängig von der Verfügbarkeit.



Die Siedler: Königreiche von Anteria

Ausgewuselt

Schluss mit gemütlichem Siedeln, hin zum sekundengenaue Effizienzoptimieren: Die Betaversion spielt sich, als ob sie von Unternehmensberatern entwickelt wurde. Wir zeigen die größten Probleme. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte**
Termin: **4. Quartal 2014**

Auf DVD: Preview-Video

So ungefähr müssen sich Waldorfschüler vorkommen, die nach ihrem Abschluss in eine börsennotierte Unternehmensberatung geworfen werden. Schluss mit der »Brüderlichkeit im wirtschaftlichen Leben«, ab jetzt herrscht König Stoppuhr: Das neue Siedler 8 setzt auf Effizienz, Effizienz, Effizienz, wir müssen ständig Arbeits- und Transportzeiten sen-

ken – möglichst für jede Produktionskette, und das je nach Gebäudestufe mehrfach. Denn erst wenn die Produktionszeit unter ein vorgegebenes Maximum rutscht, bekommen wir Ansehenspunkte, die wiederum neue Bauoptionen freischalten. Manchmal schaffen wir das mit einem Klick, etwa beim Schwefelsammler, den wir einfach neben das stinkende Vorkommen platzieren. Zack, bringt 100 Ansehenspunkte. Dann

aber gibt's Produktionsketten, die viel mehr Fummelei fordern – wie bei der Eisenerzschmelze, die erstens Kohle vom Köhler braucht, der wiederum vom Holzfäller abhängig ist, und zweitens Eisenerz, das wir von der Eisenarbeiterhütte kriegen, die ein Erzvorkommen braucht.

Früher wäre die Holzversorgung kein Problem gewesen, weil überall Bäume herumlungerten und auf die Axt warteten. Das



Mit Kaffee reduzieren wir die Arbeitszeit der Eisenerzschmelze vorübergehend um 25 Prozent.



Die Eisenbarren-Produktionszeit liegt unter der Vorgabe, wir kassieren 100 Ansehenspunkte.

tun sie zwar auch in Siedler 8 – doch jetzt können wir nur an bestimmten Stellen Holz holen, das auch noch von der Schreinerei gebraucht wird. Und weil Holz- und Erzvorkommen in zwei verschiedenen Sektoren liegen, die außerdem recht klein sind, geht's los mit dem Gefummel: Zentimeterweise schieben wir unsere Bauwerke über die Karte, und starren entweder auf grüne Zeitanzeigen (»Yay, Produktionszeit sinkt!«) oder rote (»Mist, falsche Richtung«). Zum

Glück lassen sich einmal errichtete Bauten nachträglich verschieben. Ja, das klingt wie ein Free2Play-Spiel. Und ja, es kommt noch schlimmer.

Kämpfer müssen draußen bleiben

Denn weil die Community es laut Ubisoft nicht mag, dass ihre mühsam aufgebaute Siedlung von KI-Truppen oder Mitspielern angeknabbert wird, sind in Königreiche von Anteria die Kämpfe kurzerhand auf separa-

te Abenteuerkarten verlegt. Darüber haben wir bereits berichtet, daher hier die Kurzfassung: Spieler sammelt im Spielverlauf bis zu acht Helden, von denen er bis zu vier auf Quests schicken kann – Rohstoffe sammeln, Geiseln befreien, KI-Gegner legen, so was halt. Wenn Quest erfolgreich, kriegt Spieler ebenfalls Ansehenspunkte. Gelegentlich gibt's Ausrüstung als Beute. Die Helden steigen im Level auf, Spieler weisen ihnen Spezialfähigkeiten zu – Pfeilhagel, Schild-

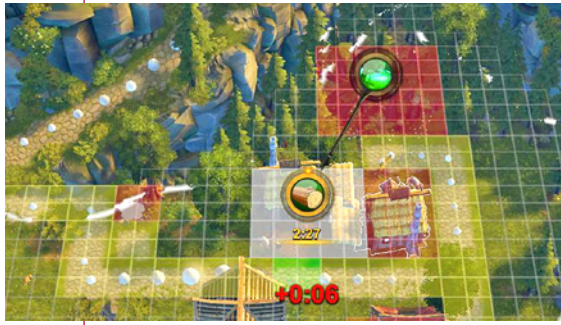


Zwei der acht Helden im Einsatz: Der Ritter rechts keilt, der Priester links heilt. Vor allem im Nahkampf klumpen die Truppen (noch?) zusammen.



Mit Ansehenspunkten schalten wir in einem separaten Menü unter anderem neue Gebäudetypen, Abenteuerkarten und Champions frei.

Die sechs größten Simulations-Ärgernisse



Auf Effizienz gebürstet

Natürlich haben wir auch bei den bisherigen Siedler-Spielen darauf geachtet, dass die Wirtschaft flutscht, indem die Glieder einer Produktionskette nicht meilenweit auseinanderliegen. Wir sind ja nicht doof. Aber das neue sekundengenaue Timen der Produktionsabläufe nervt schnell, zumal die Sektoren teils sehr klein sind – so wird das Gebäudeplatzieren zum Tetris-Gefummel. Das wir leider mitmachen müssen, weil's sonst keine Ansehenspunkte gibt.



Langweilige Abenteuer

Es mag sein, dass die Missionen im fertigen Spiel spannender werden – vor allem, wenn man mal alle acht Helden beieinander hat. Doch momentan sind die Quests eher Pflichtübung statt Abenteuerkür: Die Laufwege sind zu lang, die Gegner auf einer Map zu ähnlich, mit ein oder zwei Helden wird das Vorgehen zu repetitiv. Besonders doof: Quests à la »Bringe Champion X auf Level Y« – denn dann wiederholt man meistens bereits gespielte Maps.



Wie auf Schienen

Zumindest in der stundenlangen Anfangsphase spielt sich Siedler 8 wie auf Schienen. So bekommen wir vorgegeben, welche Sektoren wir wann als nächstes zu besiedeln haben. Wir bekommen vorge-schrieben, welches Gebäude als nächstes her soll. Selbst simple Entscheidungen von früher (»Baue ich den Holzfäller jetzt im westlichen oder im östlichen Wald?«) werden uns abgenommen, weil es Holz jetzt nur noch an bestimmten Stellen gibt.



Wartezeiten

Trotz all ihrer Effizienz arbeiten die neuen Siedler langsamer als ihre Vorfahren. Schon eine einzige Lederrüstung braucht mit allen Komponenten fast fünf Minuten. Weil's dazu eine Quest gibt (»Liefere dem König 25 Lederrüstungen«), dauert es rund zwei Stunden, bis die Lieferung fertig und der Job erledigt ist – es sei denn, wir helfen mit Buffs nach. Oder mit Premium-Items (siehe nächster Punkt). Komplexere Güter dürften später richtig viel Zeit fressen.



Premium-Alarm

Unsere Befürchtungen der letzten Preview haben sich bestätigt: Siedler 8 wird Premium-Inhalte haben. Darauf weist zum einen der Free2Play-typische Diamantenkauf-Button im Interface hin, der jetzt noch deaktiviert ist. Zum anderen lassen sich Begleittruppen mit Diamanten schneller ausheben, außerdem hat das Lagermenü einen Reiter für »Premium-Rohstoffe und -Gegenstände« – hier werden wohl Effizienz steigende Items landen.



Always-Online-Zwang

Wie negativ sich schon kleinere Serverprobleme auswirken können, haben wir an einem Nachmittag erlebt: Da wurde der Server für die Abenteuermissionen unspielbar langsam, sodass wir eine Quest nicht lösen konnten – ein böser Blocker trotz funktionierender Siedlungskarte. Klar, wir spielen eine Beta, da kommen Serverprobleme vor. Trotzdem halten wir den permanenten Onlinezwang (auch für Solospieler!) für sehr riskant und kundenfeindlich.

schlag und so weiter. So weit, so bekannt. Aber wie sieht das in der Praxis aus?

Nicht gut. Denn der abgetrennte Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel wirkt aufgesetzt, er passt einfach nicht zu den Siedlern, und als eigenständiger Bestandteil ist er, zumindest momentan, schlicht zu langweilig und repetitiv. Okay, wir haben bisher nur mit drei der acht Helden gespielt, und es mag mit vier hochstufigeren Recken taktischer und spannender werden. Aber mit den drei noch jungen Helden (Ritter, Bogenschützin, Priester) ist der Ablauf einfach immer gleich: Der Ritter haut mit Schildschlag alle Gegner zu Boden, spricht vielleicht noch einen Veräppeln-Buff, damit sich alle auf ihn stürzen. Der Priester heilt, die Bogenschützin wechselt zwischen Standardschuss, besonders kräftigem Jagdschuss und einer Pfeilsalve, die wie der ritterliche Schildschlag funktioniert – alle Gegner im Umkreis fallen um, wie die Kühe bei Loriots Atomkraftwerk-Baukasten.

Wiederholungstäter

Hinzu kommt, dass wir manche Maps mehrfach spielen müssen, weil uns Quests wie »Bringe den Ritter auf Level X und die Bogenschützin auf Level Y« dazu zwingen. Dann streifen wir ohne einen konkreten Auftrag durch die Abenteuerkarte und plätten dieselben Gegner wie zuvor – reines XP-Farmen also. In der Beta lief der Abenteuer-server zudem unrunder, unsere Helden und ihre Gegner hakelten bei den Animationen, warpten auch schon mal ein paar Meter über den Boden. Einen Nachmittag lang war der Server sogar unspielbar langsam, eine Mission ließ sich deshalb nicht lösen.

Genau das ist die Krux beim neuen Siedler: Weil wir beim Spielen immer online sein müssen, sind wir sowohl von unserer eigenen Internetanbindung als auch von funktionierenden Servern abhängig (die zumindest in der Beta nach Siedel- und Abenteuerkarte getrennt sind). Und weil die Welt persistent ist, dreht sie sich auch weiter, wenn wir gar nicht spielen. Speichern ist nicht möglich, was vor allem bei den Abenteuerern stört: Als wir mitten in einer rund zwanzigminütigen Mission für ein paar Stunden pausieren mussten, hatte Siedler 8 bei unserer Rückkehr die Verbindung automatisch gekappt, wir mussten die Quest neu anfangen.

Zu viele Free2Play-Elemente

Ubisoft begründet sein Immer-Online-Konzept unter anderem damit, dass so jederzeit zusätzliche Inhalte hinzukommen können, was für den Spieler ja total toll sei. Natürlich trägt der Erfolg von Siedler Online dazu bei, dass die Düsseldorf für Siedler 8 mit den Free2Play-Elementen des Onlineablers liebäugeln. Doch genau diese Entwicklung macht uns heftige Bauchschmerzen: Siedler 8 droht zu einem Vollpreisspiel mit zusätzlichen kostenpflichtigen Premium-Vorteilen zu werden. Momentan dauert es zum Beispiel eine Minute, Standard-Fußsoldaten zu rekrutieren, die unsere Helden begleiten. Diese Minute lässt sich mit einer

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

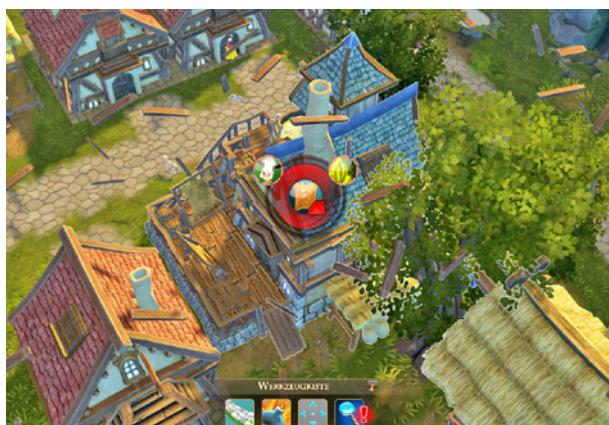
www.sharkoon.de



Der Ritter kann Feinde Tank-mäßig verspotten, um sie von seinem Axtkrieger-Begleiter (links unten) wegzulocken.



Die Champions lassen sich mit Waffen und Rüstungsteilen ausstatten, außerdem können wir vier Charakterwerte verbessern.



Wir haben eine Gerberei gebaut, jetzt müssen wir sie mit der Kuhwiese und dem Schwefelsammler verbinden – und mit der Straße.



Durch Ansehenspunkte haben wir eine »Sektorfreischaltgenehmigung« erhalten. Die Icons rechts unten zeigen, was hier zu holen ist.

Edelsteinzahlung verkürzen. Okay, für eine gesparte Minute ist das noch Quatsch – aber was passiert, wenn's mal Stunden dauert, bis ein hochwertiger Truppentyp in unserem Arsenal landet, wie in Siedler Online und zig anderen Free2Play-Vetretern? Anderes Beispiel: Im Lagerbildschirm landen momentan Ressourcen, Equipment und Buff-Items wie der Kaffee, der die Arbeitszeit eines Gebäudes temporär verkürzt. Allerdings hat das Lager auch einen Reiter für Premium-Rohstoffe und -Gegenstände. Und der ist ja nicht einfach so da, wir rechnen

mit Premium-Buffs, vielleicht sogar Premium-Ausrüstung für unsere Helden. Damit würde Siedler 8 endgültig zum Free2Play-Titel im Vollpreisspiel-Anzug und damit zum roten Tuch für alle algedienten Serienfans.

Es bleibt freilich ein Funken Resthoffnung, dass Blue Byte so viel negatives Feedback aus dem derzeit laufenden Betatest bekommt, dass sie erkennen, wie sehr sie viele Fans mit dem achten Teil vor den Kopf stoßen. Noch wäre Zeit, die Veröffentlichung zu verschieben, um eine Kurskorrektur vorzunehmen. Martin Deppe



Wann kommt eigentlich Anno?

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mag die Siedler. Schon immer. Siedler 7 finde ich sogar richtig toll: Das Sektorenerobern motiviert, ich weiß immer, was zu tun ist, und kann selber entscheiden, wann und wie ich es umsetze. Das nennt man spielerische Freiheit. Falls Siedler 8 mich aber wirklich dermaßen gängelt wie die Betaversion es befürchten lässt, dann werden sich unsere Wege trennen. Nach 21 Jahren. Denn selbst wenn die Server ständig funktionieren, der Onlinezwang technisch nicht stört und das Premium-Gedöns mich spielerisch nicht benachteiligt, nervt mich die Effizienzoptimiererei unendlich.

Ich will nämlich nicht ständig fertige Gebäude verschieben und mit Items buffen, um eine Weile supereffizient zu arbeiten, nur damit das Spiel überhaupt weitergeht! Meinetwegen soll's coole Glitzer-Achievements für Über-Performer geben, aber ich will doch nur siedeln! Und richtig kämpfen, Sektoren erobern, um meine Siedlung bangen – und nicht aufgesetzt wirkende Rollenspiel-Taktikgefechte bestreiten, die ich nicht mal solo pausieren kann. Jetzt hoffe ich nur, dass bald ein neues Anno angekündigt wird, denn ohne ein schönes Aufbauspiel ist die Welt echt ärmer.

Potenzial: Passabel



Auf dieser Karte picken wir uns Abenteuer heraus – mit oder ohne Quest.

MAD CATZ®
TOURNAMENT **TE** EDITION



M.M.O. TE
gaming mouse for PC & Mac

R.A.T. TE
gaming mouse for PC & Mac

S.T.R.I.K.E. TE
mechanical gaming keyboard for PC

**SCHNELLER, LEICHTER,
NOCH PRÄZISER!**

Konzipiert für Gamer mit Anspruch.



MAD CATZ



Kingdom Come: Deliverance

Landwirtschafts-Simulator 1403

Die erste Alpha-Version des Open-World-Rollenspiels versetzt uns in ein sagenhaft authentisches Mittelalterdörfchen. Nur allzu viel Spiel steckt bislang noch nicht drin. Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Warhorse Studios
Entwickler: Warhorse Studios Termin: 4. Quartal 2015

Seit 2009 werkelt das tschechische Entwicklerteam Warhorse an einem überaus ambitionierten Rollenspielprojekt. Kingdom Come: Deliverance, ein Ego-Abenteuer im Stil von Skyrim. Der Clou an diesem speziellen Projekt ist sein Realismus. Die Handlung versetzt uns ins Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts. Nach dem Tod des Königs entbrennt ein Kampf um die Macht über das Land. Dieser Kampf betrifft auch unsere Spielfigur, Sohn eines einfachen Schmieds. Unser Dorf wird von einfallenden Truppen verwüstet, unsere Eltern kommen dabei ums Leben. Nun ist es an uns, in der Rolle des jungen Landburschen zum Helden zu werden – und zwar ohne mächtige Zauberei, ohne Drachen, ja ohne die geringste Spur von Fantasy. Das ist eine mutige Entscheidung, denn viele altbekannte Rollenspielelemente werden in Kingdom Come fehlen.

Nicht einmal das übliche Klassensystem wird es geben, wohl aber die genretypische Entscheidungsfreiheit. Alle Quests sollen unterschiedliche Lösungswege bieten, oftmals soll man dabei auch auf Gewalt verzichten können. Statt irgendwelcher Klassen soll unsere Spielweise die Entwicklung unseres Charakters bestimmen. Zum Halbgott in Menschenform können wir uns zwar nicht aufschwingen, wohl aber zum geschickten Dieb oder erfahrenen Krieger. Wir sind gespannt, wie sich dieses Konzept vom realistischen Mittelalter-Rollenspiel entfaltet – auch nachdem wir die jüngst erschienene Alpha-Version 0.1 gespielt haben. Die lässt nämlich kaum Schlüsse auf das angestrebte Spielgefühl zu.

Probefahrt des Technikgrundgerüsts

Bei dieser allerersten spielbaren Version von Kingdom Come handelt es sich um eine technische Alpha-Version. Das Ziel der Ent-

wickler ist also, bestimmte Technikfundamente des Spiels zu überprüfen, indem sie auf möglichst vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen ausprobiert werden. Konkret sollen die Grafikengine, das Verhalten der NPCs, das Dialogsystem, das Bogenschießen und erste Quest-Mechaniken auf Herz und Nieren überprüft werden. Wie es sich für eine Alpha-Version gehört, mangelt es dabei nicht an Bugs und Fehlern. Eines beweist Warhorse Studios jedoch schon jetzt eindrucksvoll: Das Team weiß, wie man tolle Welten baut. In einem Blogbeitrag beschrieb Projektleiter Daniel Vavra kürzlich seine Frustration mit den Rollenspielwelten aktueller Spiele. Burgen, Drachenhorte und Banditenverstecke lägen lächerlich nah beieinander, überall verteilte Felswände verhindern, dass ein Spieler bestimmte Orte zu früh sieht. Das sei einfach nicht realistisch, doch Vavra macht auch



klar, dass Realismus wie bei den Arma-Spielen für große, leere Spielwelten sorgt. Seine Lösung: Er suchte nach interessanten Schauplätzen der Landeshistorie, baute sie basierend auf ihrer realen Topografie in Spielegrafik nach und löschte all die irrelevanten Landstriche dazwischen.

Naturidylle und unfertige Mechaniken

Das Endergebnis ist ein auf neun Quadratkilometer komprimierter, halb authentischer und halb erdachter Open-World-Schauplatz. In der technischen Alpha ist nur ein kleiner Teil davon enthalten – das Dörfchen Sampose. Das ist nicht viel, doch dieses Dörfchen sieht einfach klasse aus! Basierend auf der CryEngine 3 hat das Team ein absolut glaubwürdiges Stück Böhmen gebaut. Dabei ist diese Spielwelt nicht einmal sonderlich aufregend, sie ist nicht spektakulär, es gibt keine irren Festungen auf Felspitzen oder brodelnde Lavagruben. Stattdessen haben wir den Eindruck, diese Welt zu kennen. Sie wirkt echt. Kollegin Petra Schmitz rief beim ersten Betrachten des laufenden Spiels begeistert: »Das sieht ja aus wie bei mir hinterm Haus!« Und das muss einem Videospiel erstmal gelingen. In der Alpha durchstreifen wir eine Naturidylle, wie wir sie jederzeit im echten Leben vermuten würden. Die Hügel in der Ferne wirken ebenso stimmig wie der Nadelwald am Dorfrand oder die üppig bewachsenen Feldhaine. Die Sache mit dem Realismus hat das Entwicklerteam wirklich drauf. Etwas holpriger funktionieren jedoch all die interaktiven Elemente, von denen es bislang noch nicht allzu viele gibt.

Da wären etwa die Dorfbewohner, die jeweils ihrem eigenen Tagesablauf nachgehen. Wenn wir die Alpha starten ist es früher Morgen. Die Sonne steigt langsam den Himmel empor und die Bauern gehen auf ihre Felder, um dort zu arbeiten. Am Abend treffen sie sich in der Kneipe und nachts geht es an den heimischen Herd. Das funktioniert bereits, allerdings wimmelt es noch

vor Animationsbugs. Und das Fehlen von Weg- oder Questmarkierungen macht es knifflig, die zwei kleinen verfügbaren Aufträge zu erledigen. Im Dorf gibt es nämlich einen Bogenmeister, den wir nachmittags auf seinem Schießplatz am Waldrand antreffen. Doch um ein paar Pfeile zu verschießen, müssen wir zehn Groschen bezahlen und die haben wir nicht. Allerdings erzählt uns einer der Bauern, dass er vom Schmied genervt ist, der tagsüber laut seinen Hammer schwingt und abends schief auf seiner Flöte spielt. Stehlen wir das Instrument, verdienen wir uns ein Taschengeld – entweder kassieren wir es als Finderlohn vom Schmied oder der genervte Nachbar zahlt uns aus. Erst nach mehrmaligem Durchspielen lösen wir diese Aufgabe, ohne lange nach den richtigen Ansprechpartnern zu suchen. Noch sehen sich viele der Bauern zu ähnlich und noch sind sie alle namenlos. Dazu gelingt es der Kamera nur selten, Gespräche richtig einzufangen. Doch all diese Macken übersehen wir aufgrund des Alpha-Status' gnädig. Diese Software muss nicht leisten, was wir bei einem fertigen Spiel erwarten.

Zugang zur Alpha-Version

Wir erhielten unseren Alphazugang auf Anfrage direkt von den Entwicklern. Doch auch jeder Interessierte kann die Alpha ausprobieren – das hat allerdings seinen Preis. Zugang zur Alpha erhalten nur Unterstützer, die mindestens 30 Euro für die Kickstarter-Kampagne zum Spiel beigetragen haben oder die bei der aktuell laufenden Crowdfunding-Aktion auf der Webseite zum Spiel mindestens 45 US-Dollar ausgeben. Lohnt sich das? Wenn Sie wirklich nur die Alpha ausprobieren wollen, dann lassen Sie es besser. Der kleine Teil der Spielwelt und die wenigen Mechaniken sind schnell erlebt, unser Vorschauvideo auf DVD oder unserer Webseite fasst bereits alle relevanten Inhalte zusammen. Wenn Sie vom Projekt jedoch derart überzeugt sind, dass Sie jetzt schon zum Kauf des teuren Premium-Pakets entscheiden, dann ist die Alpha eine tolle Dreingabe. Bedenken Sie jedoch, dass das Entwicklerteam laut eigenen Angaben mittlerweile finanziell abgesichert ist. Alle derzeit gewonnenen Crowdfunding-Finanzien sollen in Zusatzfeatures fließen.



Ein Inventar ist bereits eingebaut, noch sind aber viele Elemente inaktiv.

Deshalb ignorieren wir auch, dass alle Dialoge derzeit noch unvertont sind und auch noch keine Gesichtsanimationen ins Spiel eingebaut wurden. Dass wir die besagte Flöte jedoch ohne Strafe direkt unter der Nase des Schmieds aus seinem Haus stehen können, ist dann aber schon bemerkenswert. Auch das Bogenschießen geht derzeit noch sehr zäh und ungenau von der Hand. Bei all der edlen Optik wirkt alles Mechanische – abgesehen von der flotten und direkten Steuerung – noch recht roh und unfertig. Lächerliche Platzhalterbärte zieren die Oberlippen der Männer im Dorf, eine Magd schwebt durch die Luft und wir hören Kühe muhen, die wir nirgendwo entdecken können. Ja, es ist unfair derart über eine Alpha-Version herzuziehen, doch gleichzeitig ist Sampose halt das am weitesten fortgeschrittene Stück Kingdom Come.

Der lange Weg zum fertigen Spiel

Die Entwickler bestätigten uns per Mail, dass andere Orte ebenfalls bereits fertig aufgebaut seien. Das kleine Dorf in der Alpha sei aber das funktionstüchtigste. An diesem Beispiel will das Team alle Tools und Gameplayelemente testen, verfeinern und dann auf das gesamte Spiel anwenden. Am Ende soll die Welt von Kingdom Come angefüllt mit Dörfern verschiedener Größe sein, mit zwei Städten und über 100 relevanten

Orten. Es soll Nebenaufgaben geben, Minispiele und diverse Beschäftigungen – von der Jagd bis zur Alchemie. Von alldem gibt es in der Alpha bislang noch nichts zu sehen, doch die Macher sind optimistisch.

In den kommenden Monaten soll das kleine Dörfchen Sampose immer besser funktionieren. Ein um den Jahreswechsel geplantes Update soll zusätzliche Spielsysteme und Beschäftigungen bringen, aus der Technikdemo Kingdom Come soll langsam das Spiel Kingdom Come entstehen. Wir zweifeln nicht daran, dass die Tschechen ihren ehrgeizigen Plan ernst nehmen, wohl aber am optimistischen Zeitplan. Bereits Ende nächsten Jahres soll der erste von drei Akten fertig sein, mit 30 Stunden Spielzeit und einer komplett fertig gestellten Spielwelt. Wir wären nicht überrascht, wenn sich das am Ende alles nach hinten verschiebt, behalten Kingdom Come und sein Alpha-Dörfchen aber zukünftig mit Interesse im Auge.

Wir werden Sie auch zukünftig über den aktuellen Status des Projekts informieren und objektiv einschätzen, wie es darum bestellt ist. Bislang ist es nämlich noch viel zu früh, den allerwichtigsten Aspekt von Kingdom Come einzuschätzen: den Spielspaß. Die Welt des Rollenspiels zu erkunden, unterhält bereits erstaunlich gut, doch das ist mehr virtuelles Sightseeing. Am Ende wird aber zählen, ob wir uns in der Rolle unsere

Spielfigur wohlfühlen, ob uns die Geschichte fesselt und ob alle Spielmechaniken so funktionieren, wie sie sollen. Wir hegen keinen Zweifel daran, dass die Tschechen ihr Projekt – egal ob pünktlich oder mit etwas Verspätung – fertigstellen. Doch wird Kingdom Come: Deliverance in der Rollenspiel-Oberliga mitspielen? Wird es vielleicht zu sperrig und unbequem, sodass es nur ein Nischenpublikum anspricht? Enttäuscht es vielleicht sogar am Ende, weil es bislang erfolgreich immer größere Erwartungen schürt? Wir bleiben am Ball! **SS1**



Ich will das spielen, jetzt!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich bewundere den Ehrgeiz der Tschechen, sich ein derart großes Projekt vorzunehmen. Kingdom Come: Deliverance hat riesige Ambitionen. Allein die offene Spielwelt mit sinnvollen Inhalten zu füllen, mit Spielmechaniken und der Illusion einer lebendigen Welt, ist echte Schwerstarbeit. Dann soll es auch noch Schlachten geben, Belagerungen, Reittiere, ein ausgefeiltes Kampfsystem und spannende Quests. Nichts davon scheint derzeit auch nur ansatzweise fertig zu sein. Sind die Jungs und Mädels von Warhorse also irre? Ich denke, sie planen sehr optimistisch. Gleichzeitig traue ich ihnen zu, diese Leistung am Ende wirklich zu erbringen. Doch ob dabei ein elegantes, feingeschliffenes Abenteuer oder eine frustrierende, halbfertige Angelegenheit herauskommt, kann ich beim besten Willen nicht absehen. Das entscheidet sich in den kommenden Monaten Entwicklungszeit und das hängt sicherlich auch vom Budget des Teams ab. Seit der Alpha nehme ich Kingdom Come jedenfalls absolut ernst, genauso zweifle ich nicht am Ehrgeiz des Teams. Nicht umsonst gibt es in der Kletterei den Begriff der »tschechischen Route«. Das sind meist die gefährlichsten und schwierigsten Wege zum Gipfel. Er macht es sich anscheinend gern schwer, der Tscheche. Dann macht Warhorse Studios ja alles richtig.



Die Dorfbewohner haben alle ihren Tagesrhythmus. Abends wird etwa daheim gekocht.



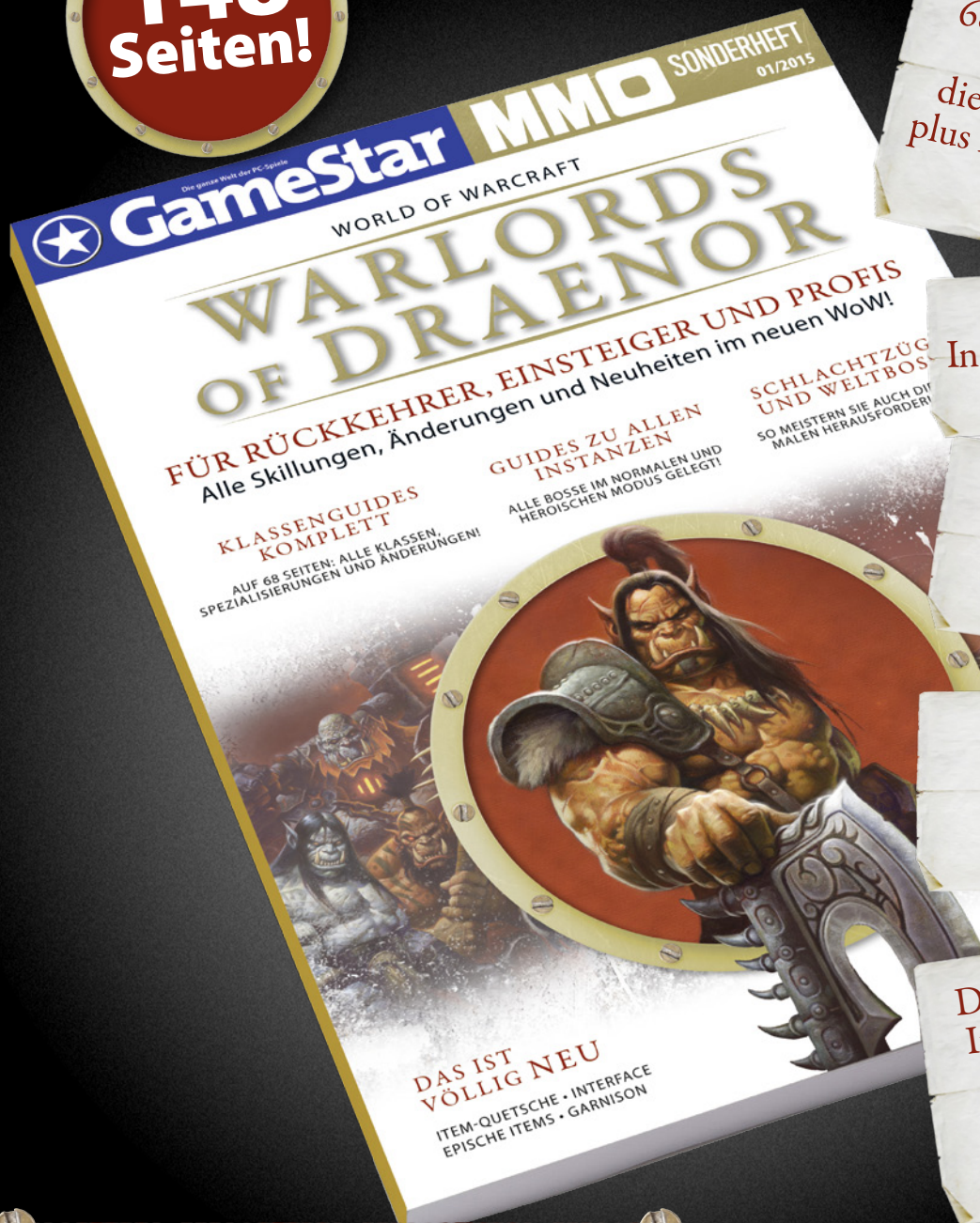
JETZT AM KIOSK!

Was Rückkehrer, Einsteiger und Profis jetzt über das neue

WORLD OF WARCRAFT

wissen müssen!

**148
Seiten!**



Klassen-Guides auf 68 Seiten: Alle Änderungen und ihre Auswirkungen, die besten Tipps & Taktiken plus Rotationen für jede Klasse und Unterklasse!

Dungeon-Führer: Alle Instanzen geknackt – auch auf »heroisch«!

Die neuen Gebiete: Was Sie in den sieben neuen Regionen erwartet!

Schlachtzüge und Weltbosse: So meistern Sie selbst die maximalen Herausforderungen!

Das ist völlig neu – Garnison, Interface, Item-Quetsche: So holen Sie das beste Spielerlebnis aus Warlords of Draenor!

Häh?! Die komplexe Zeitreisestory von Warlords of Draenor erklärt!

Oder direkt bestellen
GAMESTAR.DE/WoD



Das Team

Die Frage des Monats
stammt dieses Mal
von unserem Leser
Max Brasch.



Heiko

**HEIKO KLINGE,
CHEFREDAKTEUR**
heiko@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Die aktuelle Bundesliga-Tabelle. Die Feste feiern, so lange sie dauern.
ZULETZT GEHÖRT Lagwagon: Hang. Neun Jahre nichts zu hören, und dann hauen meine alten Punk-Helden nach das bislang beste Album ihrer Karriere raus. Geniale Überraschung!
ZULETZT GEDACHT Erste GameStar fertig!

**WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE,
DIE IHR GESPIELT HABT?**

Die Karte »König der Hohenmark« in Spellforce 2. Erst durchstreife ich mit meinen Helden eine Zwergenmine nach feinsten Moria-Bauart. Zurück an der frischen Luft durchbreche ich eine Belagerung, hebe in der befreiten Stadt eine Armee aus, vereine meine Streitkräfte mit denen des Königs und besiege schließlich in einer gewaltigen Endschlacht die Eishexe. Episch!⁵¹

**MICHAEL GRAF,
CHEFREDAKTION**
micha@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Interstellar. Tolle Bilder, coole Thematik, aber recht konstruiertes Ende.
ZULETZT GEHÖRT Den schönen WoW-Soundtrack beim Schreiben des Geburtstagsartikels.
ZULETZT GEDACHT Was passiert eigentlich, wenn Windows beim Update abstü... ach komm!

**WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE,
DIE IHR GESPIELT HABT?**

Der Auftakt des ersten Homeworld, in dem das Mutterschiff zu den Klängen von Samuel Barbers »Adagio for Strings« und den Worten »We are away« aus dem Trockendock gleitet, ist für mich bis heute der reinste Gänsehautmoment und der beste Spielebeginn aller Zeiten. Und danach gibt's ja noch mehr große Momente! Die Zerstörung von Kharak, die schmerzhaft Enthüllung in den Gärten von Kadesh. So. Großartig.

Micha



Sigrun

**SIGRUN RÜB,
HEAD OF LAYOUT & DESIGN**
sigrun@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Fargo (auf Netflix). Bin zwar noch nicht ganz durch, aber Super-Serie.
ZULETZT GELESEN Die Analphabetin, die rechnen konnte. Hat sich ganz schön gezogen. Würde ich mir nicht nochmal kaufen.
ZULETZT GEDACHT Husqvarna! Diese Firma stellt Motorräder und Motorsägen her. Soll ich mir wirklich von denen eine neue Nähmaschine kaufen?

**WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE,
DIE IHR GESPIELT HABT?**

Es gibt nichts schöneres als in The Legend of Zelda: Ocarina of Time mit Epona einfach so aus Spaß über die Ebene zu reiten.

**MARKUS SCHWERDTEL,
CHEFREDAKTION**
markus@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Tinkerbell und die Piratenfee. Als Vater von zwei Töchtern hat man es nicht immer leicht.
ZULETZT GEHÖRT Christoph & Lollo: Das ist Rock'n'Roll. Nein, ist es ehrlicherweise nicht, aber schlaue Lieder von netten Österreichern.
ZULETZT GEDACHT Bitcoin Billionaire (iOS) gehört eigentlich verboten. Aber erst, nachdem ich noch eine Million gemacht habe.

**WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE,
DIE IHR GESPIELT HABT?**

Bayonetta 2 (leider exklusiv für Wii U). Das Spiel besteht ausschließlich aus epischsten Szenen!

M. Schwerdtel





Jan

JAN PURRUCKER,
REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Stereo von Maximilian Er-lenwein mit Jürgen Vogel und Moritz Bleibtreu. Gute Mischung aus deutschem Gangster-Film, Fight Club und Psychothriller
ZULETZT GEHÖRT Märtyrer von Kool Savas. Gut wie immer, und er bleibt der King of Rap. Mehr erwarte ich mir nur vom »Kaiser« Azad.
ZULETZT GEDACHT Wie lassen sich Hardware-Videos im deutschsprachigen Raum witzig, informativ und stylisch produzieren?

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Da gab's viele. Zum Beispiel die D-Day-Szene von Medal of Honor, das erste Mal im Molten Core in WoW und das Sprengen einer NOD-Basis in C&C Renegade. Danke für die Frage und lasst euch von Petra keine Wörter verbieten. :) ->

ANDRE PESCHKE,
REDAKTEUR

andre@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Interstellar. 2,5 Stunden gute Unterhaltung mit tollen Bildern und dann ein What-the-Fuck? aus der Hölle. Cool.
ZULETZT GESPIELT Assassin's Creed Unity auf PS4 und meine Fresse, ruckelt das manchmal.
ZULETZT GEDACHT Die Micro-Transactions in Assassin's Creed Unity sind eigentlich nicht so wild, gehen mir aber trotzdem gegen den Strich.

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Gespielt im weitesten Sinne: Der Auftakt von Bioshock. Wie die Ansprache von Ryan, die Musik und die Enthüllung der Stadt unter dem Meer orchestriert sind, ist schlicht und ergreifend meisterhaft. »I chose ... Rapture«

Andre



Petra

PETRA SCHMITZ,
REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Foyle's War, alle acht Staffeln. So verflucht gut!
ZULETZT GEHÖRT Jogi von Panjabi MC rauf und runter. Danke, Far Cry 4!
ZULETZT GEDACHT Wälder sind wahrscheinlich die beste Erfindung aller Zeiten.

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Lieber Max, das Wörtchen »episch« ist inzwischen verboten! Ich beantworte deine Frage trotzdem gerne. Die für mich epischste (brrr!) Szene ist das Gespräch zwischen Shepard und Vigil auf Illos im ersten Mass Effect. Ich habe noch nie einen schlaun Dialog in einem Spiel erlebt. Shepard stellt die richtigen Fragen, Vigil gibt die richtigen Antworten, ohne den Reapern ihre Faszination zu rauben. Zum Niederknien.

MIRCO KÄMPFER,
PRAKTIKANT

redaktion@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Interstellar, drei Stunden lang gute Unterhaltung mit tollen Bildern und Soundeffekten. Unbedingt im Kino angucken!
ZULETZT GELESEN Harry Potter und der Feuerkelch. Bin bei Band vier der Zaubererserie. Der Probenmonat von Kindle Unlimited hat sich schon mal gelohnt.
ZULETZT GEDACHT Wer hat sich eigentlich ausgedacht, dass Wochenenden nur zwei Tage haben? Hmpf.

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Der Kampf gegen Metal Gear Rex im ersten Metal Gear Solid (übrigens die epischste Spieleserie der Welt). Das Mech-Biest war so cool, aber auch so unfassbar schwer. Es brauchte zig Anläufe und die Hilfe dreier (!) Kumpels, ihn zu besiegen.

Mirco



Sebastian

SEBASTIAN STANGE,
REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Interstellar – nicht drüber nachdenken, einfach die Show genießen!
ZULETZT GEHÖRT Roland Jenkees: Alpha Numeric; The Glitch Mob: Love Death Immortality
ZULETZT GEDACHT Wieso hört das Video »Guy on a Buffalo« nicht auf, lustig zu sein?

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Anno dazumal hat mich der Rush-Modus von Battlefield: Bad Company 2 komplett aus den Latschen gehauen. Arica Harbor, an Bord eines Panzers den Hügel in Richtung zweite Gegnerbasis hinabzuseilen, ringsum knattern Schüsse und dann taucht direkt vor mir ein Hubschrauber aus dem Tal auf. Der Schuss sitzt, das brennende Wrack schlägt direkt neben meinem Panzer auf. So cool! Seitdem habe ich Brusthaare.

DIMITRY HALLEY,
TRAINEE

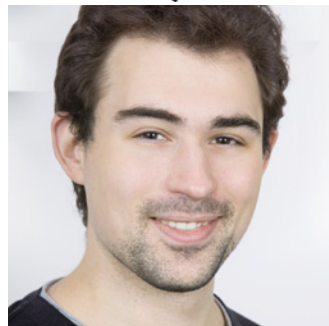
dimitry@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT The Blackwell Legacy. Die Hauptfigur wird auf Schritt und Tritt von einem Geister-Gangster begleitet. Story of my life.
ZULETZT GELESEN Reality Is Broken von Jane McGonigal. Was wir aus Spielen lernen können, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Tolles Standardwerk zum Thema.
ZULETZT GEDACHT Warum schickt mir Sebastian Videos von amerikanischen Büffelreitern?

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Auf die Schnelle: Das Finale von Jagged Alliance 2. Nach mehreren Wochen voller aufreibender Kämpfe und Eroberungen bläst meine liebevoll gewonnene Söldnertruppe zum großen Sturm auf den Präsidentenpalast, schießt sich durch die Korridore und beendet die Diktatur. Episch.

Dmy



Johannes

JOHANNES ROHE,
TRAINEE

johannes@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Das Schicksal ist ein mieser Verräter von John Green. Schluchz.
ZULETZT GESCHNITTEN Meine Haare, die Matte konnte sich niemand mehr ansehen.
ZULETZT GEDACHT Darf. GTA 5 Next Gen. Nicht. Anschauen. Spoilergefahr. *ächz*

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

Die Landung in der Normandie in Medal of Honor: Allied Assault. Erst die Ankunft im Landungsboot: Meine Kameraden würgen ihr Frühstück hoch. Um uns herum schlagen Granaten ein. Dann Stille, bis sich die Klappe öffnet. Und schließlich der panische Sprint über den Strand. Immer von Deckung zu Deckung, während MG-Salven den Sand zerfetzen. So spektakulär, so bedrückend, das hat mich umgehauen.

DANIEL FEITH,
REDAKTEUR

dfeith@idg.de

ZULETZT GEGEHEN Die erste Staffel der neuen Doctor-Who-Serie. Schade, dass Christopher Eccleston nicht mehr Staffeln gedreht hat.
ZULETZT GESPIELT Assassin's Creed Unity. Nach anfänglichem Technikfrust ein super Spiel. Auf der PS4 zumindest.
ZULETZT GEDACHT Was mach ich nur mit meiner Zeit, wenn endlich die Songtexte fertig sind? Ach ja. Dragon Age: Inquisition.

WAS WAR DIE EPISCHESTE SPIELSZENE, DIE IHR GESPIELT HABT?

In Far Cry 2 verfolgte ich einen gegnerischen Konvoi, ließ meinen sprengstoffbeladenen Jeep über die Klippe auf die Laster fliegen, genoss den Rums von drei berstenden Fahrzeugen und bekam einen Lachkrampf, als aus dem Inferno eine Büffelherde galoppierte.

DF





DESTINY

EXPANSION I THE DARK BELOW



Wo andere Spiele nach dem Durchspielen der Story enden, geht der Spaß in Destiny erst richtig los! Wir erklären, wie man ab Level 20 schnellstmöglich vorankommt, welche Feinheiten es dabei zu beachten gilt und was euch in der ersten Erweiterung »Dunkelheit lauert« erwartet. Feuer frei!

von Benedikt Plass-Fleßenkämper, Michael Förtsch

Destiny ist eingeschlagen wie eine Impulsgranate: Die Server des MMO-Shooters zählen aktuell 9,5 Millionen Spielerkonten und 3,2 Millionen aktive Kämpfer, die sich fast zwei Mal täglich für rund drei Stunden mit Freunden und Fremden in die Schlacht stürzen, seit dem ersten Spielstart jeweils durchschnittlich 21 Mal. Beeindruckende Zahlen – und der Beweis, dass sich hier eine enorm treue Community gebildet hat. Verwunderlich? Keineswegs. Destiny setzt auf eine eingängige, extrem packende Mechanik, die auf clevere Art die »Looten und Leveln«-Struktur eines Online-Rollenspiels mit dem intuitiven Spielfluss eines Ego-Shooters verschmilzt. Und tatsächlich: Das Sci-Fi-Epos war gerade erschienen, schon hatten wir die Story durchgespielt, unseren Hüter durch alle Gefahren des Sonnensystems geschickt, dabei Horden von Vex, Gefallenen, Schar und Kabbalen pulverisiert. Und wie im Flug Charakterlevel 20 erreicht.



Destiny bietet eines der atemberaubendsten Spielerlebnisse überhaupt und ist ein echter Atmosphärebolzen.

Wie erreiche ich Licht-Level 30? (Teil 1)



Tägliche heroische Story-Missionen abschließen

Wahlweise auf Schwierigkeitslevel 20, 24 oder 28 spielbar. Hier sammelt ihr jeweils fünf Marken für die Vorhut-Fraktion. Auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden freut ihr euch über einen erhöhten EP-Bonus sowie Aszendenten-Material, das ihr zum Aufwerten legendärer Waffen und exotischer Rüstungen benötigt.



Jede Menge Strikes!

Für den erfolgreichen Abschluss eines Strikes auf Level 18, 20, 22 oder 24 ergattert ihr Vorhut-Ausrüstung, -Marken und -Ruf. Ab Level 24 gibt's ein Kryptarchen-Engramm obendrauf.



Ab in den Schmelztiegel!

Im PvP-Paradies von Destiny winken für gute Runden so einige Gegenstände, die Licht-Punkte haben. Ansonsten »farmt« ihr hier Schmelztiegel-Ruf und -Marken oder verbessert euer Ansehen bei einer der anderen drei PvP-Fraktionen.



Beutezüge beenden

Xander 99-40 wartet im Turm mit etlichen Beutezügen auf euch. Diese Aufgaben erfüllt ihr im Story-, Strike- und Patrouillen-Modus sowie im PvP. Der Bestand wird alle 24 Stunden aktualisiert, ihr könnt immer nur fünf Beutezüge gleichzeitig aktivieren. Mit Beutezügen sammelt ihr effektiv Ruf und freut euch über einen EP-Bonus. Höchst selten sind exotische Waffenbeutezüge. Am Ende einer epischen Quest-Reihe (heroischen wöchentlichen Strike abschließen, spezielle Kill-/Death-Rate im Schmelztiegel erzielen, etc.), überreicht euch Xander eine wahrhaft mächtige Wumme!

Das Spiel nach dem Spiel beginnt mit Level 20

So ziemlich jedes andere Spiel wäre nun vorbei. Oder zumindest gähmend langweilig. Aber Destiny ist anders, hier geht im Endgame die Post ab! Ab Level 20 locken die härtesten Herausforderungen, die besten Waffen, die begehrtesten Rüstungsteile – und die Möglichkeit, sich stetig weiterzuentwickeln.

Möglich machen das die sogenannten Licht-Punkte, die durch Rüstungsgegenstände – Helm, Handschuhe, Brust, Beine – verliehen werden. Auf vielen Rüstungsgegenständen sucht man Licht jedoch vergeblich; erst seltene Gegenstände bringen erste Licht-Punkte mit. Diese werden vom Spiel summiert, lassen euch die Level-Begrenzung 20 durchbrechen und parallel ein maximales Licht-Level von 30 erklimmen. Ein herkulischer Akt: Für Level 25 müsst ihr Rüstteile mit insgesamt 65 Licht-Punkten zusammenklauben. Für Level 30 sind sogar 120 Licht-Punkte notwendig und das kostet einiges an Aufwand. Dazu braucht man mindestens drei legendäre Raid-Rüstungsteile und wahlweise noch ein exotisches Rüstungs-Item.

Endgame für sechs: Raid »Die Gläserne Kammer«

Der am 16. September per Update eingeführte Venus-Raid »Die Gläserne Kammer« ist die bisher schwierigste Herausforderung in Destiny. Ab Level 25 darf man ihn mit bis zu fünf Mitstreitern betreten – realistische Chancen, ihn zu beenden, habt ihr aber erst mit einem Stufe-26-Team, da euch jede negative Leveldifferenz weniger Schaden anrichten lässt. Wir empfehlen euch sogar, die Gläserne Kammer erst mit Level 27 zu betreten – ihr nehmt so bis zu 50 Prozent weniger Schaden durch gegnerische Angriffe.

Ihr müsst den Raid nicht am Stück spielen – das Spiel speichert jeden Fortschritt bis zum nächsten wöchentlichen Neustart. Dennoch: Für diesen Raid solltet ihr Ausdauer mitbringen und vorbereitet sein. Dazu gehört selbstverständlich, dass jeder Teilnehmer ein Headset samt Mikrofon benutzt – Team-Absprachen sind hier unabdingbar!

Deckt euch vor dem Raid bei Waffenmeister Banshee-44 im Turm mit Geist-Herstellungspaketen ein, damit ihr im Notfall Munition auffüllen könnt. Außerdem sollte zumindest die halbe Truppe Waffen tragen, die Leere-Schaden anrichten, da man es mit etlichen Vex-Gegnern mit lila Schilden zu tun bekommt.

Plattform-Parade

Aktiviert am Kammer-Zugang die drei Plattformen und verteidigt sie gegen Harpyien, Minotauren und Praetorianer, während sich ein Konflux aufbaut, das den Zugangstor öffnet. Vor allem die Praetorianer müssen schnell sterben, da sie durchs Erobern der Platten das Konflux wieder abbauen. Teilt euch in drei Gruppen à zwei Spielern auf und schießt euch durch!

Ist die Säule komplett errichtet, öffnet sich das Tor zur Gläsernen Kammer. Außerdem werdet ihr mit der ersten Beutekiste belohnt. Diese könnt ihr aber nur einmal pro Raidwoche plündern, beim zweiten Mal bleibt sie für euch leer.

Der Templer: Gegnerwellen

Nun geht's fast unmittelbar zum ersten Boss: den Templer. Der ist zunächst durch einen Schild geschützt – ihr könnt ihm vorerst keinen Schaden zufügen. Um den Templer-Schild zu deaktivieren, muss man Konfluxsäulen gegen drei verschiedene Gegnerwellen verteidigen. Bildet erneut Teams. Erste Welle: Drei Zweierteams an den Seiten und vor der Säule. Zweite Welle: Zwei Dreierteams an den Längsseiten. Dritte Welle: Drei Duos, pro Säule je eines.

Achtung:

Behaltet die Fanatiker im Auge, die auf dem Boden eine grüne Pfütze hinterlassen. Meidet diese! Sonst kassiert ihr einen Debuff, den ihr entfernen solltet, da ihr andernfalls augenblicklich stirbt, wenn der Templer sein Ritual wirkt. Sprintet dafür in den leuchtenden Kreis am unteren Ende der Treppe in der Mitte des Raumes.



Deckt euch vor dem Raid bei Waffenmeister Banshee-44 im Turm mit Geist-Herstellungspaketen ein.



Der Eingang: Ist die Säule komplett errichtet, öffnet sich das Tor zur Gläsernen Kammer.

Der Templer: Orakel

In der zweiten Kampfphase müsst ihr Lichter (Orakel), die immer wieder zufällig im Raum erscheinen, vernichten. Die Gruppe sollte sich im ganzen Raum verteilen, ausmachen, wo die Orakel erscheinen, und diese ausmerzen, sobald sie auftauchen. Seid ihr zu langsam, bekommen alle Spieler besagten Debuff. Ihr könnt zwar noch in die Mitte rennen und euch im Lichtkreis reinigen lassen, allerdings ist dieser nicht immer vorhanden. Sind genug Orakel getötet und alle Gegner ausgeschaltet, beginnt der Kampf gegen den Templer.

Der Templer: Hauptkampf

Mittig im Raum taucht ein Schild auf, den ein Spieler aufnimmt. Nun kann er zwar nicht mehr feuern, bekommt aber neue Fertigkeiten. Zum einen kann er den Debuff von anderen Spielern neutralisieren, zum anderen prima per Schild zuschlagen. Zu guter Letzt verleiht euch der Schild einen Spezialangriff, den ihr auf den Templer wirkt. Vorsicht: Der Boss teleportiert sich immer wieder an neue Punkte im Raum.

An seiner angepeilten Neu-Position schimmert zuvor jedoch ein roter Kreis. Läuft ein Hüter hinein, wird der Teleport blockiert!

Labyrinth der Gorgonen und Jump-&-Run-Passage

Nach dem Templer-Kampf folgt ein Labyrinth, in dem eine Gorgonen-Patrouille umherstreift. Die reagiert auf Geräusche. Entdeckt sie einen der Spieler, sterben alle! Sind die Gorgonen in der Nähe: Stehen bleiben und warten. Der Weg durchs Labyrinth führt durch die Mitte bis an einen Felsen, an dem es dann in die Höhe geht. Von dort führt eine auf unterer Ebene liegende Platte direkt zum Ausgang.

Nun steht eine Hüpfenlage an. In einem gewaltigen Krater erscheinen und verschwinden scheinbar wahllos Plattformen, die über den Abgrund führen. Doch dahinter steckt ein Muster: Beobachten, einprägen – und weiter zur Erweckung des Gläsernen Throns, was durchs Öffnen zweier Portale geschieht.

Wichtig: Dies muss nicht gleichzeitig, sondern nacheinander vonstatten gehen. Ein Zweier-Team geht durch ein Portal hindurch, um

Wie erreiche ich Licht-Level 30? (Teil 2)



Waffen und Rüstungen aufwerten

Legendäre und exotische Waffen und Rüstungsteile wertet ihr einerseits mit Aszendenten-Material auf, das ihr in PvE-Aktivitäten verdient, andererseits mit den vier in Destiny vorkommenden Ressourcen. Die besorgt ihr euch, indem ihr fleißig Patrouillen-Missionen absolviert, die obendrein Vorhut-Ruf abwerfen. Drehmetall staubt ihr in den Ruinen des Kosmodroms in Alt-Russland ab, Heliumfilamente liegen im Ozean der Stürme auf dem Mond verstreut, Relikteisen findet ihr in der Meridian-Bucht auf dem Mars und Geistblüten gibt's in der Ishtar-Senke auf der Venus.



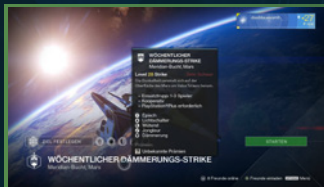
Materialien eintauschen

Bei Roni 55-30 könnt ihr im Turm die gesammelten Ressourcen gegen Ruf-Punkte und Glimmer eintauschen. Tut dies mit Bedacht! Ziemlich ärgerlich, wenn man gerade mal eben eine legendäre Rüstung aufwerten will, aber zuvor einen Batzen Materialien bei Roni gelassen hat.



Nur für harte Hüter: Heroische Strikes ...

Diese wöchentlich wechselnde Drei-Spieler-Mission ist ab Level 20 zugänglich. Heroische Strikes erfordern Können und Absprache mit den Koop-Kollegen, da sie euch mehr und stärkere Gegner und zusätzliche Ultra- und Major-Bösewichter auf den Hals hetzen. Zusätzlich ist ein weiterer, stets variierender Modifikator aktiv, beispielsweise »Lichtschalter« (verstärkt Nahkampfschaden der Feinde). Dafür winken entsprechend seltene Belohnungen und bis zu drei Seltsame Münzen auf dem normalen 22er-Schwierigkeitsgrad. Ballert ihr euch auf Stufe 28 durch, bekommt ihr sogar neun.



... und Dämmerungs-Strikes

Nur Experten wagen sich an Dämmerungs-Strikes! Mit Level 24 freigeschaltet, sollte man sie jedoch erst ab Level 27 bis 28 angehen. Hier sind gleich mehrere Modifikatoren aktiv, weshalb jede Spielsekunde die letzte sein kann. Doch die Mühen sind es wert: Hier warten legendäre und exotische Engramme, Seltsame Münzen und Aszendenten-Materialien. Dazu erhält man einen »Helles Licht«-Bonus, der bis zum Beginn des nächsten wöchentlichen Dämmerungs-Strikes (jeden Dienstag um 11 Uhr) ein 25-Prozent-Plus auf Erfahrung und Ruf beschert.

den jeweils dahinter wütenden Torwächter zu töten. Der Rest muss das Portal vor Vex beschützen, die das Tor sonst schließen. Daraufhin muss noch die Säule in der Raummitte vor Angreifer gesichert werden, bis schließlich der finale Bosskampf startet ...

Endboss: Atheon

Atheon teleportiert nach den ersten Treffern die drei Spieler der Gruppe, die am weitesten von ihm entfernt sind, in einen der Portalräume, woraufhin die Zurückbleibenden sich gegen feindliche Horden durchsetzen müssen. Die Portalgruppe hingegen beweist Schnelligkeit und Aufmerksamkeit: Sie kämpft gegen eine wahre Flut an Vex, darüber hinaus muss ein Gruppenmitglied in der Raummitte zügig einen Energieschild schnappen. Anschließend wollen noch mehrere Orakel erledigt werden, bis es zurück zu Atheon geht, der nun besonders verwundbar ist. Alles abschließen, was geht, lautet die Devise, bevor der Boss erneut einen Teil der Gruppe teleportiert.

Will sich die Gruppe abwechseln, ist hier Abstimmung gefragt. Das ist sinnvoll, denn das Teleport-Schauspiel wird so oft wiederholt, bis Atheon endlich zersplittert. Ein Kraftakt, der sich lohnt: Der Vex-Boss lässt ein spezielles Raid-Ausrüstungsset fallen, das voll aufgerüstet, genügend Licht-Punkte abwirft, um bis Level 30 aufzusteigen. Für den Raid-Helm muss er allerdings im heroischen Modus bezwungen werden!

Abenteuer Finsternis: Die erste Destiny-Erweiterung

Am 9. Dezember erscheint die ersehnte erste Erweiterung zu Destiny, welche die Geschichte und das Universum weiter ausbaut. »Dunkelheit lauert« kostet einzeln 19,99 Euro und ist Teil des Destiny-Erweiterungspasses (34,99 Euro). Dreh- und Angelpunkt ist Händlerin Eris, die sich lange im Schatten vor der Wut der Schar versteckt halten konnte. Nun musste sie sich aber offenbaren und warnt die Hüter vor großer Gefahr. Die Schar will den unheilvollen Gott Crota beschwören; ein uraltes und mächtiges Wesen von großem Übel, das



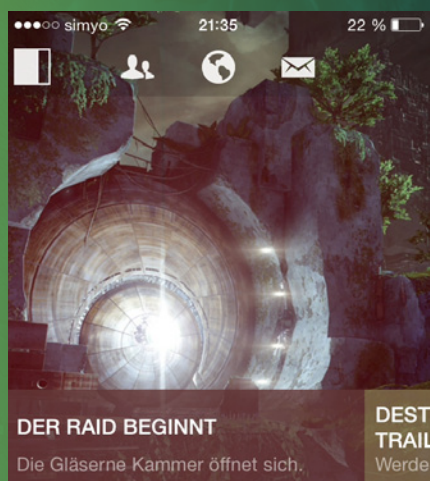
Cool: In den neuen Kämpfen könnt ihr frische legendäre und exotische Waffen und Ausrüstung im Schar-Stil erbeuten.

seit Äonen unter der von Kratern übersäten und von Regolith bedeckten Oberfläche des Mondes lauert. Nun soll er jedoch samt seiner Schar-Armee wiedererweckt werden und die Erde nebst ihrer aufsässigen Bewohner aus dem Kosmos tilgen.

Um diese bevorstehende Schlacht gegen Möchtegern-Gott Crota spinnen sich drei neue Story-Missionen, die euch auf den Mond entführen. Ebenfalls an Bord: der Koop-Strike »Der Wille von Crota«, der mutige Hüter ins Kosmodrom schickt, sowie ein neuer Raid für sechs Spieler, der »Crotas Ende« besiegeln wird. PS3- und PS4-Spieler lockt zudem der exklusive Mars-Strike »Der Unsterbliche Geist«.

Cool: In diesen neuen Kämpfen könnt ihr frische legendäre und exotische Rüstungen und Waffen im Schar-Stil erbeuten. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe können nun zudem in den drei zusätzlichen PvP-Arenen »Pantheon«, »Himmelsschock« und »Der Kessel« ausgefochten werden. Am wichtigsten jedoch: »Dunkelheit Lauert« hebt die Grenze des Licht-Levels von 30 auf 32 und schürt so erneut den Drang, den eigenen Hüter weiterzuentwickeln, besser auszurüsten und stärker zu werden – weshalb für Beutezüge nun auch fünf zusätzliche Inventarplätze zur Verfügung stehen. Das Abenteuer Destiny hat gerade erst begonnen!

Companion App & Bungie Online



Die kostenlose Companion App für iOS und Android ist für Destiny-Fans ein Muss. Ihr verfolgt anhand etlicher Statistiken den Fortschritt eures Charakters, schaut die im Spiel gesammelten Grimoire-Karten an oder checkt eure aktuellen Beutezüge. Obendrein gibt euch das Programm direkten Zugriff auf die Bungie-Community. So lässt sich etwa per Privatnachricht bequem im Voraus ein Raid planen. Ein Fanshop, eine Fehlermeldung- und Feedback-Option, tägliche News und Update-Infos runden die gelungene App ab. Natürlich gibt's alle Infos & News auch auf der Website unter www.bungie.net!

Händler Xûr: Exotischer Loot-Lieferant



Schwarzmarkthändler Xûr taucht nur am Wochenende im Turm der Erde auf. Ihr trefft ihn von Freitag 11 Uhr bis Sonntag 11 Uhr an. Weitere Besonderheit: Xûr wechselt jedes Mal seinen Standort. Mal steht er im Hangar, mal in der Halle der Hüter, mal vor dem großen Tor des Nordturms. Nicht minder wechselhaft: sein Angebot an feinen exotischen Waren, das wöchentlich erneuert wird und die ihr für Seltsame Münzen und Lichtpartikel kaufen könnt. Des Weiteren kann man für 23 Lichtpartikel ein exotisches Engramm erwerben. Vorbeischaun lohnt also!

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	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9	
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	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
2	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
3	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
4	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
5	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/14	85	10	9	9	9	6	10	9	8	7	8
6	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
7	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
8	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
9	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
10	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
11	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
12	Forced	Action-Rollenspiel	-/Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
13	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
14	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Piranha Bytes/Deep Silver	09/14	83	7	10	8	9	8	10	6	10	7	8
15	Child of Light	Rollenspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/14	82	9	9	7	10	9	7	7	7	9	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 / Endspiel
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	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
7	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
8	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
9	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis Games	11/14	82	8	8	8	8	8	9	9	7	8	9
10	Train Fever	Wirtschaftssim.	Urban Games/Astragon Software	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
2	FIFA 15	Sportspiel	EA/EA Sports	11/14	88	9	9	9	9	9	10	9	8	8	8
2	Pro Evolution Soccer 2015	Sportspiel	Konami/Konami	12/14	87	8	7	9	9	9	9	10	8	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



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines 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 Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 4.11.2014

PREIS 55 Euro

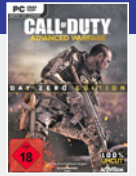
USK ab 18 Jahren

Call of Duty

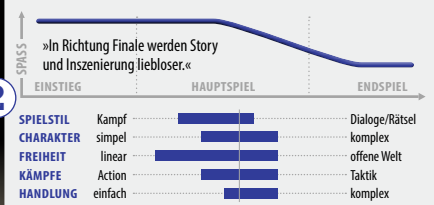
Ego-Shooter

1 Advanced Warfare

Publisher Activision
Entwickler Sledgehammer Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung 6 DVDs, kein gedrucktes Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK EGO-SHOOTER



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Suchen & Zerstören, Uplink, Team Deathmatch, Hardpoint, Herrschaft und 7 weitere (12) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden

WERTUNG

Gut
»Dank Beute wieder motivierend, dank Exo noch flotter, aber nur Peer2Peer.«

GRAFIK

➔ aufwändige Inszenierung ➔ hübsche Zwischensequenzen
➔ endlich Ragdoll ➔ teils detaillierte Levelabschnitte ...
➔ ... aber auch viele hässliche Ecken ➔ technisch angestaubt

SOUND

➔ verbesserte Waffensounds ➔ gute deutsche Sprecher ...
➔ ... aber teils schlechte Übersetzung
➔ manchmal dünne Soundkulisse

BALANCE

➔ vier Schwierigkeitsgrade im Solo-Modus
➔ vielfältige Spielstile im Multiplayer dank Perks und Streaks
➔ Multiplayer-Balancing etwas unausgewogen

ATMOSPHÄRE

➔ gutes Exo-Körpergefühl ➔ Kevin Spacey!
➔ typischer Call of Duty-Bombast ... ➔ ... der oft nicht mehr zeitgemäß wirkt ➔ lächerlicher Gegner-Spam

BEDIENUNG

➔ grundlegend gute Shooter-Steuerung
➔ mehr Bewegungsmöglichkeiten ➔ viele Macken bei Steuerungsdetails ➔ Lags und Ruckler im Multiplayer

UMFANG

➔ großer Multiplayer ➔ viel Beute
➔ kurze Kampagne
➔ richtiger Zombie-Modus erst per DLC

LEVELDESIGN

➔ ordentliche Abwechslung bei den Settings ➔ teils mehr Bewegungsfreiheit ➔ Exo-Fähigkeiten pro Level fest vorgegeben
➔ kaum echte Highlights ➔ nur kleine & mittelgroße MP-Maps

KI & TEAMWORK

➔ gute Bots für private Spiele ➔ Punkte auch für Unterstützung
➔ KI von neuer Bewegungsfreiheit überfordert
➔ keine Team-Befehle

KAMPAGNE & HANDLUNG

➔ Handlung halbwegs nachvollziehbar ➔ USA-Patriotismus weniger aufdringlich ➔ nur eine Spielfigur ... ➔ ... die aber sehr blass bleibt ➔ mieser Flugzeug-Level ➔ fade Finallevel

MULTIPLAYER-MODUS

➔ gute Exo-Einbindung ➔ viel Ausrüstung, viele Modi & Karten
➔ angekündigte Dedicated Server fehlen
➔ einfallsloser Koop-Modus





Auch in Far Cry 4 nehmen wir wieder Lager ein, um Schnellreisepunkte und Handelsposten freizuschalten.

Far Cry 4

Höhenrausch

Reisewarnung: In Kyrat besteht erhöhte Gefahr, Opfer von Drogen, wilden Tieren und der königlichen Armee zu werden. Da müssen Sie unbedingt hin! Von Petra Schmitz

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Termin: **29.11.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Ein alter Porno, eine Maxi-Binde, ein gewagtes Foto und ein Kondom – das ist die Ausbeute einer unserer letzten kleinen Plünderungen. Was, um Himmels willen, ist dieses Kyrat nur für ein Land? Was genau läuft hier schief? Jetzt mal abgesehen von der Sache mit der Unterdrückung, der Foltererei und dem Gemorde? Nun ja, genau das, was auch schon auf den Rook Islands schiefgelaufen ist: Die Damen und Herren bei Ubisoft ließen uns in Far Cry 3 nur (bekloppten) Krimskrams in den vielen, vielen Kisten finden, und sie lassen uns auch in Far Cry 4 nur (bekloppten) Krimskrams in den vielen, vielen Kisten finden. Anstatt in einem besonders schwierig zu erreichenden Exemplar vielleicht mal was Cooles zu verstecken, eine neue Waffe etwa. Oder etwas anderes Nützliches. Eben irgendwas, das wichtig ist in diesem Kyrat. Stattdessen finden wir lediglich von pubertärem Humor erdachten Schrott. Aber immerhin spucken die örtlichen Händler (und natürlich auch wieder

Schränke) für diesen Schrott gehörig Geld aus. Dann kaufen wir uns eben damit neue Waffen. Far Cry 4 hat also die in unseren Augen größte Schwäche des Vorgängers geerbt, allerdings auch all seine Stärken.

Zoff dank Krieg

Allem voran ist es die Geschichte, die Far Cry 4 wie schon den Vorgänger zu einem besonderen Erlebnis macht. Den Auftakt dürfte inzwischen jeder aus Trailern ken-



Im mythischen Shangri-La kämpfen wir mit einem weißen Tiger gegen Dämonen.



Warum keine Wertung?

Wenn Sie das hier lesen, ist Far Cry 4 längst erschienen, auch für den PC. Bis zur Drucklegung dieser Ausgabe hatten wir aber lediglich die PlayStation-4-Version zur Verfügung. Inhaltlich unterscheidet sich das Spiel auf den diversen Plattformen zwar nicht, allerdings können wir bei der Grafik und Bedienung für die PC-Version keine finale Einschätzung abgeben. Deswegen gibt's am Ende dieses Artikels nur eine Tendenz, aber keine endgültige Wertung. Die Systemanforderungen, die Sie im Wertungskasten finden, orientieren sich an den Herstellerangaben.

Uplay-Pflicht

Far Cry 4 muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offlinemodus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

nen: Der junge Ajay Ghale reist in den kleinen Himalayastaat Kyrat, um dort die Asche seiner Mutter zwischen den Bergen zu verstreuen. Klappt aber nicht, weil Kyrat ein von einem Bürgerkrieg zerrüttetes Land ist, in dem man nicht einfach mal in Ruhe auf einen Hügel steigen und eine Urne auskippen darf. Vor allem dann nicht, wenn sich einem der selbst ernannte König Pagan Min in den Weg stellt. Der hat nicht nur ein Faible für Verbrechen an der Mode, sondern auch eins für Verbrechen am kyratischen Volk. Und weil Ajay nicht nur gebürtiger Ky-

rater ist, sondern obendrein auch ausgeprägte Freiheits- und Gerechtigkeitsgene in sich trägt, schließt er sich der Rebellenbewegung »Goldener Pfad« an, die bereits seit mehr als einer Dekade gegen Pagan Min, dessen Schurkenfreunde und die königliche Armee zu Felde zieht. Bisher allerdings vergleichsweise erfolglos.

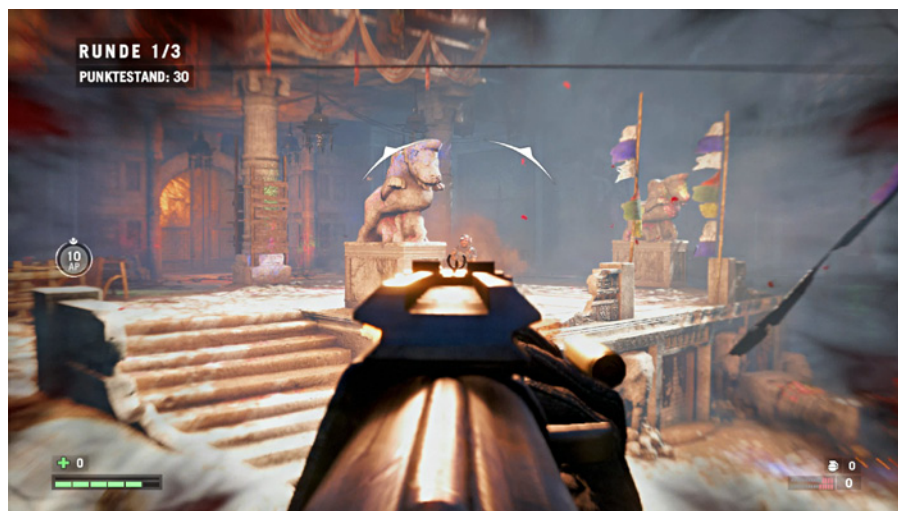
Was unter anderem daran liegen dürfte, dass der Goldene Pfad intern zerstritten ist. Die beiden Rebellenführer Amita und Sabal verfolgen unterschiedliche Pläne für Kyrat. Während Sabal auf Gottheit, Frauenunterdrückung und Armut komm raus die Tradition erhalten möchte, setzt sich Amita für Fortschritt und Wohlstand ein. Letzteres klingt zunächst ja ganz prima, nur die Methoden der jungen Frau lassen Zweifel an ihrem Ansatz aufkommen. Heroinhandel? Eine der ersten Fragen, die uns Far Cry 4 also stellt, ist die folgende: Sind Informationen oder Menschenleben wichtiger? Die Antwort ist so klar wie Kloßbrühe, natürlich

sind Menschenleben wichtiger! Und deswegen lassen wir Amita mit ihren großen Kul-leraugen zunächst einfach stehen und ziehen für Sabal in die Schlacht. Später beschleichen uns allerdings handfeste Zweifel an unserer Wahl. Wieder etwas später wissen wir nicht, wer von den beiden das kleinere Übel darstellt. Was zu Beginn noch wie eine leicht zu deutende Schwarz-Weiß-Malerei wirkt, entwickelt sich bald zu grauem Gekleckse. Wie gut, dass es noch Pagan Min und seine Rasselbande gibt. Auch wenn sich Min in farbenfrohes Lila kleidet, ist er doch eindeutig der Böse. Und zudem jemand, der mit uns auf besondere Art verbunden ist.

Auf die Ohren bekommen wir – wie von Ubisoft gewohnt – nur Hochwertiges. Die deutsche Vertoner-Riege liefert durchgehend exzellente Arbeit ab, Pagan Min, Amita, Sabal, Yogi und Reggie werden erst durch ihre Sprecher zu echten Charakteren. Besonders hervorheben wollen wir aber an dieser Stelle die Musik. Rock, indische Popmusik, Märsche oder Elektroklänge zaubern immer die passende, oft spannungstreibende Sounduntermalung hervor. Als wir uns mit Ajay durch eine Heroinfabrik kämpften und im Hintergrund »Jogi« von Panjabi MC lief, mussten wir uns entscheiden: tanzen oder weiter schießen? Wir haben uns dann doch fürs Schießen entschieden und uns den Song anschließend noch mal ohne Spiel drum herum angehört.

Unsympath oder Unsympathin?

Entscheidungen für oder gegen einen der beiden Rebellenführer sind Teil der Missionsstruktur von Far Cry 4. Jedoch haben unsere grundsätzlich schwerwiegenden Entscheidungen keinen wahnsinnig großen Einfluss auf den Spielverlauf. Fällt unsere Wahl auf Amita, müssen wir vielleicht eine Heroinfabrik übernehmen, statt sie zu zerstören. Vielleicht bekommen wir in einem späteren Einsatz dann auch einen nützlichen Tipp, der uns nicht in einen Hinterhalt der Armee geraten lässt, aber das ist es auch schon. Außerdem können wir uns von Fall zu Fall neu entscheiden; einmal für Sabal ein paar Menschenleben zu retten, bedeutet nicht, dass wir für ewig an die Marschroute des jungen Manns gebunden sind. Das klingt nach Beliebigkeit, aber erstens stellt uns das Spiel nicht allzu oft vor die Wahl, und zweitens wird's – wie bereits



Wer will, kann sich in die neuen und ausufernden Arenakämpfe stürzen.

angedeutet – hinten raus immer schwieriger, einen persönlichen Favoriten zu benennen. Wir dachten allenthalben: Können wir das hier nicht einfach selbst übernehmen? Und zwar gleich nachdem wir dachten: Hach, Ubisoft hat einfach ein Händchen für gute Charaktere und Zwischensequenzen. Nur das Ende zeigt mal wieder wundervoll die Krux der Open-World-Spiele, die weitergehen, wenn die Story erledigt ist. Eine gescheite Antwort auf die Frage, welche Konsequenzen unsere Taten und Entscheidungen (am Schluss sind's gleich zwei) auf die Zukunft Kyrats haben, bleibt uns das Spiel schlicht schuldig. Das macht uns die ansonsten großartige Handlung zum Schluss mild madig.

Amita und Sabal bleiben nicht unsere einzigen Auftraggeber: Teils vorgeschrieben, teils optional treiben wir uns unter anderem auch noch für den irren Waffenhändler Longinus und für die nicht minder irren Junkies Yogi und Reggie in Kyrat herum. Yogi und Reggie sind übrigens unsere heimlichen Lieblinge. Die sind auf so eine sympathische Art durchtrieben, dass man ihnen nicht lange böse sein kann, selbst wenn

Ajay das zumindest stellvertretend für uns versucht. Selbst die Tatsache, dass sie uns mit Drogen vollpumpen und uns wilden Tieren und schießwütigen Spinnern in einer Arena vorwerfen, hält uns nicht davon ab, die beiden immer wieder aufzusuchen. Kenner des Vorgängers dürfen sich zudem auf ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten freuen. Der entführt uns in die eisigen Höhen des Himalayas. Blöderweise mittels eines Ladebildschirms. Selbst in die Gefilde der Achttausender reisen dürfen wir nicht, nicht einmal mit dem Vehikel-Neuzugang, dem Gyrocopter. Das Gerät fliegt nur auf eine bestimmte Höhe, schaltet sich nach ein bisschen Warngepiepe und -geblinke einfach ab und sinkt dann automatisch wieder.

Die Formel

Den größten Teil der Zeit treiben wir uns in der lieblichen Herbstlandschaft von Kyrat rum, um dort nach alter Ubisoft-Formel auf (nun teilweise bewachte) Türme zu klettern oder Feindlager einzunehmen. Das geht gewohnt fluffig von der Hand, Far Cry 4 spielt sich genauso flüssig und abwechslungsreich wie der Vorgänger. Letzteres natürlich nur,

wenn wir es so wollen, wir dürfen nach wie vor alle Lager nach unserem Lieblingsschema einnehmen und auf Experimente mit Sprengstoff oder unterschiedlichen Waffen verzichten. Dazwischen retten wir einzelne Kyrater in sogenannten Karma-Events, was uns erstens bessere Preise für Munition beschert und zweitens dafür sorgt, dass wir uns immer bessere Mietrebellen für die Einnahme von Feindlagern bestellen dürfen. Die Mietrebellen sind tatsächlich eine coole Sache, zumindest für die Leute, die auf Heimlichkeit hupen. Denn tanzt erst einmal einer dieser NPC-Kumpels mit Knarre im Anschlag durchs Lager, ist es vorbei mit stilvoller Schleicherei. Da werden ruckzuck alle verfügbaren Alarme ausgelöst, und wer Pech hat, muss sich am Ende nicht nur mit zwei Wagenladungen neuer Gegner rum-schlagen, sondern auch noch mit einem Kampfhelikopter. Wohl dem, der dann einen Raketenwerfer parat hat. Die Helikopter sind eine Eigenheit des nördlichen Kyrats, wo sich die deutlich stärkeren Feinde rumtreiben. Allerdings muss man schon im Süden damit rechnen, dass man flächendeckend unter Mörserbeschuss genommen wird.



Mit dem Gyrocopter geht's in luftiger Höhe über die Landschaft. Auch nach dem hundertsten Mal noch immer eine Show.



Der Goldene Pfad kämpft seit über einer Dekade gegen die Schreckensherrschaft von Pagan Min. Bislang erfolglos.



Um an besondere Orte in Kyrat zu gelangen, müssen wir hin und wieder auch mal besondere Wege nehmen.

Koop und Multiplayer

War der Koop-Modus von Far Cry 3 noch losgelöst vom Hauptspiel, spielt er sich nun mitten im Geschehen ab. Zwei Spieler dürfen nahezu alles in Far Cry 4 gemeinsam erledigen, nur die größeren Missionen muss man nach wie vor allein meistern. Die Lager im südlichen Kyrat zu zweit zu knacken, ist allerdings eine vergleichsweise öde, weil viel zu einfache Angelegenheit. Im Norden wird's schon besser. Ideal fürs Zusammenspiel sind allerdings die neuen Festungen, die mit zig besonders harten Gegnern aufwarten. Solisten werden sich an denen gut die Zähne ausbeißen. Was schade ist, denn wer keine Lust auf



Koop hat, verpasst da einiges. Besser wäre es gewesen, wenn das Spiel den Schwierigkeitsgrad Kyrat-übergreifend anheben würde, sobald man zu zweit unterwegs ist. Das können andere Titel ja auch. Als nette Dreingabe verbuchen wir den Multiplayer-Modus, der mit freischaltbaren Gegenständen, Rängen und asymmetrischen Teams lockt. Allerdings ist die Balance nicht ganz gelungen, die Pfeil- und Bogenfraktion ist den anderen gnadenlos überlegen, weil ein sitzender Pfeil immer tödlich ist und man die Spielfiguren fast nicht mehr sehen kann, wenn sie in die Hocke gehen.



Wenn wir nicht auf Türme klettern und Lager knacken, jagen wir Tiere, mal als kleine Nebenmission, mal um unsere Tragevorrichtungen aufzupeppen. Oder wir pflücken Blümchen, um Spritzen zu bauen. Also alles wie gehabt. Wir danken jedoch dem Gott der Komfortfunktionen, dass Heilspritzen nun automatisch entstehen, sobald wir aus-

reichend grüne Pflanzen eingesammelt haben. Ein gutes Stichwort! Natürlich sammeln wir uns auch sonst wieder einen Wolf: Propagandaplakate, Masken eines Serienmörders, Briefe, Tagebücher. Wer keinen Bock auf derartigen Kram hat, darf sich auf die Haupt- und großen Nebenmissionen konzentrieren. Genug Kohle für neue Waf-

fen, Aufsätze und kugelsichere Westen kommt allemal zusammen. Man muss nur die Kisten, die auf dem Weg liegen, entrümpeln und ein paar Leichen plündern.

Verbesserung im Detail

In den großen Einsätzen entkommen wir im Delirium aus einem Gefängnis und wissen

LCPOWER™
www.lc-power.com

AIRAZOR
SERIES



Die brandneuen **AiRazor-Gehäuselüfter** von LC-Power
- Inkl. Silikonrahmen für einen schwingungsfreien Kontakt
- Erhältlich in den Größen 120 mm, 92 mm & 80 mm
- Hydrodynamische Gleitlager
- Geräuscharm
- 4-Pin-PWM

Garantie **3** Jahre

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany





Handlung schlägt Formel

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Am Ende habe ich oft ein Problem mit Open-World-Spielen. Trotz Storyfinale geht's einfach weiter wie zuvor, als hätte ich keinerlei Einfluss auf die Welt gehabt. Skyrim ist da das Paradebeispiel: Drachen besiegt, aber die Feuerspeier brutzeln munter weiter. Ähnlich läuft's auch in Far Cry 4. Und auch hier ärgert es mich. Dabei hätte es eine weitere Zwischensequenz einfach rausreißen können, die mir zeigt, was anschließend auf der politischen Landesbühne abgeht. Aber bis zu diesem Ärgernis hat mich Far Cry 4 unglaublich gut unterhalten. Ich bin kein krampfhafter Sammler, habe mich also von den vielen Kisten und Masken und Plakaten nicht ablenken lassen, sondern mich auf die abwechslungsreichen Missionen konzentriert und dabei eine packende Handlung mit gut herausgearbeiteten Charakteren erlebt, die denen aus Far Cry 3 in nichts nachstehen. Trotzdem Ubisoft: Das nächste Mal dann vielleicht ein weniger exzentrischer Bösewicht. Und ein weniger formelhaftes Far Cry. Ich habe für die nächsten zehn Jahre genug Tapire gejagt.

die ganze Zeit nicht, ob wir nur träumen oder wirklich von einem bösen Geist bedroht werden, wir kämpfen uns mit einem weißen Tiger durchs so mythische wie malerische Shangri-La, wir retten in einer grandios guten Schleichmission vier Geiseln vor dem sicheren Foltertod und klauen im Anschluss auch noch den Lagerboss, wir besiegen einen Dämon mit Pfeil und Bogen, wir verfolgen in einem Wingsuit eine fliegende Cessna. Die in den Missionen gebotene Abwechslung (Schauplätze, Anforderungen, schleichen, ballern) lässt uns immer wieder vergessen, wie gewohnt repetitiv das Geschehen sonst in großen Teilen ist. Auch wenn Ubisoft viele Detailverbesserungen vorgenommen hat. Etwa die bereits erwähnten bewachten Türme. Oder die automatisch entstehenden Heilspritzen. Oder der Gyrocopter, der uns trotz seiner Höhen-



Die Türme sind nun an Pagoden erinnernde Holzbauten. Sie senden Pagan Mins Propagandanachrichten und müssen allein schon deswegen erobert werden.



Durch unsere Kamera beobachten wir, wie der Schneeleopard, den wir mit einem Fleischklumpen angelockt haben, Stress unter den Gegnern verbreitet.

angst doch deutlich schneller über die Karte bringt, als es jedes Auto könnte. Apropos Auto, da gibt's gleich drei hübsche Neuerungen zu verbuchen. Zum Ersten das praktische Navi: Haben wir ein Ziel markiert, präsentiert uns die Minimap nun die schnellste Route dorthin. Großräumiges Verfahren oder ständige Blicke auf die große Karte gehören damit der Vergangenheit an. Zum

Zweiten der zuschaltbaren Autopilot, der immer dann recht nützlich ist, wenn wir aus dem fahrenden Auto jemanden über den Haufen ballern wollen. Unser Wagen bleibt selbst dann stabil auf der Straße, wenn wir aus dem hinteren Fenster schießen. Zum Dritten der Radiomoderator. Der ist in seinem schmutzigen Anarchostil fast durchgehend super. Einziger Wermutstropfen: Es gibt nicht allzu viele Variationen. Wenn man die Hauptmissionen lange links liegen lässt, wiederholen sich seine kleinen Sendungen recht schnell. Der Mann nimmt nämlich gerne Bezug aufs aktuelle Geschehen in Kyrat und freut sich beispielsweise ein mittelgroßes Loch in den Bauch, wenn wir mehr als die Hälfte der Türme eingenommen haben. Die dienen dieses Mal nicht nur dazu, die Karte aufzudecken, sondern sind als Teil von Pagan Mins Propagadanetzwerk in der Handlung verortet. Und je weniger Türme Pagan zur Verfügung stehen, desto mehr Hörer gewinnt der Piratensender »Freies Kyrat«. Dass wir nun oben rein nicht nur Tiere aus ihren Käfigen entlassen, sondern gleich mit Köderfleisch anlocken und für uns kämpfen lassen können, ist eine feine Sache, immerhin lenken die Viecher besonders aufmerksame Wachen prima ab, und wir können die lästigen



In Far Cry 4 sind wir dauernd high. Hier müssen wir uns im Delirium und ohne Waffen durch die Landschaft schlagen. Aggressive Rhinos umgehen wir da besser weitläufig.

Ausgewählte Bewohner Kyrats



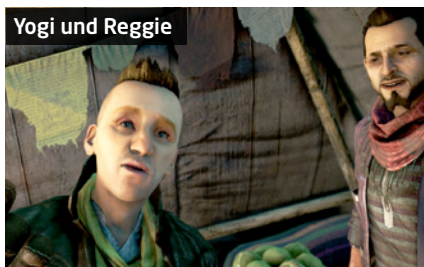
Pagan Min ist der selbst ernannte König von Kyrat. Zweifelhafter Humor und Grausamkeit kennzeichnen ihn.



Amita steht im Goldenen Pfad für Fortschritt. Sie will Kyrat Wohlstand und Bildung bringen, jedes Mittel ist ihr dabei recht.



Sabal ist trotz seiner jungen Jahre ein verbissener Traditionalist, der die Kyrater am liebsten den ganzen Tag beim Beten sieht.



Yogi und Reggie haben es sich in Ajays Elternhaus bequem gemacht und missbrauchen den Helden für ihre Drogenexperimente.

Alarme in den Lagern oft unbehelligt deaktivieren. Elefantenritte mit vielen Feinden vor dem Rüssel geben den Actionsequenzen noch mal zusätzliche Würze, die Dickhäuter sind für unseren Geschmack aber fast schon etwas zu mächtig. Die kippen auch nach minutenlangem Beschuss nicht um.

Bewegung zwischen den Bergen

Kyrat! Der kleine Staat ist am Ende der heimliche Star des Spiels. Nachdem wir uns in etlichen anderen Titeln inzwischen an Palmen und Südseeinseln sattgesehen haben, entzückt uns Far Cry 4 geradezu mit seinen herbstlichen Tälern, sich wiederholende Versatzstücke und eine zumindest aus der Luft recht geplant wirkende Flora hin oder her. Da wiegen sich bunte Bäume in den Luftwirbeln unseres Gyrocopters. Da trotten Rhinos und Elefanten über Opiumfelder. Da rauschen Bäche die Hänge hinab. Da zielt eine riesige Tempelanlage eine Felswand. Nur wie raufkommen? Weil Kyrat

nun mal zwischen Achttausendern liegt, geht's auch in dem kleinen Staat ständig rauf und runter. Viele Hänge lassen sich nicht überall erklimmen, sondern müssen bis zu einer Passstraße umrundet werden. Oft finden wir auch Vorrichtungen, an denen wir unseren neuen Seilhaken nutzen können, um abkürzend rauf- oder runterzuklettern. Die teilweise mühsam zu nehmende Topographie gibt den Entwicklern aber auch Platz für hübsche Leveldesign-Spielereien. Einige Berge meistern wir durch ein (mehr oder minder gut verstecktes) Höhlensystem. In so mancher langweilig scheinenden Klamm verbirgt sich ein Blumentepich für Spritzenjunkies. Um ins märchenhafte Shangri-La zu gelangen, müssen wir immer erst eine gut verborgene Schriftrolle auftreiben. Je weiter wir in den Norden vordringen, desto rauer wird die Landschaft. Und ja, ein bisschen Schnee bekommen wir dann auch außerhalb der Himalayamissionen unter die Füße. **PET**



Das Skillssystem wurde etwas entschlackt, es gibt jetzt nur noch zwei Fertigkeitenbäume.

TERMIN 18.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Far Cry 4

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Großartige Story, die am Schluss vieles unkommentiert lässt.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch ... fiktiv
FREIHEIT linear ... offene Welt
HANDLUNG einfach ... komplex
GEWALT keine ... brutal
SPIELABLAUF Action ... Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (10), Bombenlegung (10) Koop (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER noch nicht bekannt
SERVERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend

Der Koop macht Spaß, allerdings ist er die meiste Zeit zu leicht.

GRAFIK

Wunderschöne Täler Tag-Nacht-Wechsel schicke Explosionen
teils hakelige Animationen Wie scharf sind die PC-Texturen?
Plöppen Objekte wie auf den Konsolen auf?

SOUND

knackige Waffensounds erstklassige Sprecher
nette Effekte immer großartige Musikuntermalung
nicht immer lippsynchron

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade viele Heilpflanzen faire Checkpoints
knackige Lager im Norden Festungen fast nur im Koop zu knacken
hin und wieder mild unfair (Helikopter)

ATMOSPHÄRE

dynamische Events glaubhafte Tierwelt starke Zwischensequenzen
Anarcho-Radioubertragungen ... die sich wiederholen
oft menschenleer

BEDIENUNG

eingängiges Shooter-Gameplay komfortable Schnellreise
gute Fahrphysik Wie sehen die Menüs auf dem PC aus?
Gibt's wie beim Vorgänger wieder nur einen Speicherstand?

UMFANG

viele Haupt- und größere optionale Nebenmissionen
etliche kleinere Aufgaben fordernde Arenakämpfe
zig sammelbare Gegenstände in Kisten nur Geld und Schrott

LEVELDESIGN

mal schleichen, mal ballern abwechslungsreiche Missionen
Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar gut versteckte Orte
lange Wege trotz Gyrocopter und Schnellreise

KI

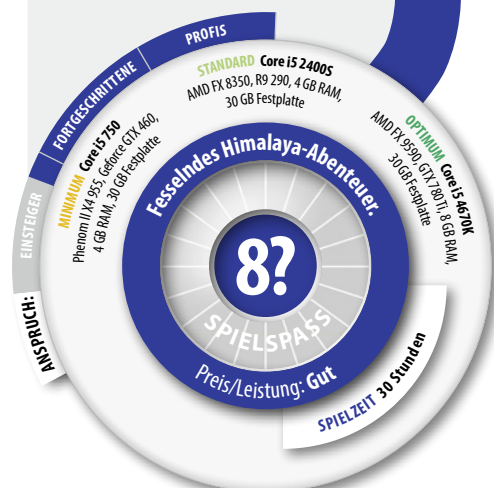
schön aggressiv ruft Verstärkung setzt Granaten sinnvoll ein
geht in Deckung bemerkt Leichen nützliche Mietrebellen
Gegner lassen sich leicht austricksen

WAFFEN & EXTRAS

riesiges Waffenarsenal Waffen lassen sich verbessern
Fahr- und Fluggerät 48 Fähigkeiten
viele Waffen sind unnötig

HANDLUNG

Held gut in Spielwelt verortet brillante Gegenspieler
facettenreiche Verbündete Wow-Momente knifflige Entscheidungen ...
... die am Schluss unkommentiert bleiben



Dragon Age: Inquisition

Größe ist nicht alles

Groß, wunderschön, und voller Abenteuer – Inquisition entführt uns in eine Spielwelt zum Verlieben. Nur ein wahres Dragon Age, das ist es nicht. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
Termin: **20.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, weitere** Preis: **55 Euro**



Es wird höchste Zeit, dass sich die Psychiatrie mit der Helden-Zwangsstörung befasst. Denn die Rettung der Welt – ach, die ist für die Erkrankten doch nur Firlefanz und allenfalls ein Anfang, in wahnhaftem Edelmüt ruhen sie nicht, bevor nicht auch die letzte Jungfrau erschlagen, der letzte Drache gerettet ist (oder umgekehrt?); unermüdlich führen sie auch noch das verlorenste Schaf zur Herde zurück und wandern bis ans Ende der Welt, um dieses eine Blättchen zu pflücken, das sie noch für einen unwichtigen Zauberspruch brauchen. Wer das kennt, mehr noch, wer sich darin wiedererkennt, der findet in Dragon Age: Inquisition sein Eldorado.

Denn die eigentliche Story des Rollenspiels, das eigentliche Weltenretten füllt – notwendige Nebenaufträge eingerechnet – höchstens 30 bis 35 Spielstunden. So viel also zu den »50 Stunden Haupthandlung«,

die uns Bioware versprochen hat. Die ebenfalls angekündigten »100 Stunden Nebenaufgaben« könnten schon näher an der Wahrheit liegen, die riesige Spielwelt von Dragon Age: Inquisition steckt bis zum letzten Winkel voller Aufträge und Schätze – und voller Sammelaufgaben, die jedem Assassin's Creed zur Ehre gereichen würden. Ja, Dragon Age: Inquisition ist ein Spiel wie ein Supermodel: groß, geschickt vermarktet, eine echte Augenweide und an manchen Stellen, äh, künstlich aufgeblasen. Nur das von Bioware angekündigte wahre Dragon Age, das Dragon Age, das die Scharte des zweiten Teils ein für alle Mal auswetzt – das ist es nicht.

Eine Welt zum Verlieben

Grundsätzlich spielt Inquisition im aus Dragon Age: Origins bekannten Ferelden und im benachbarten Kaiserreich Orlais. Dort gibt's insgesamt zehn »Hubs«, also frei erkundbare Landschaften, die wir im Spielver-

Origin-Bindung

Die PC-Version von Dragon Age: Inquisition muss über Electronic Art's Online-Plattform Origin aktiviert werden, läuft danach aber auch im Offline-Modus. Ein Weiterverkauf ist damit wie üblich ausgeschlossen.

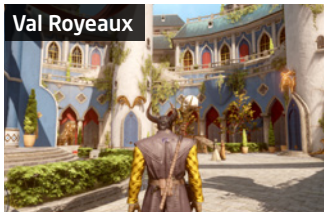
lauf nach und nach freischalten – wie genau, erklären wir gleich. Die Gegenden als »weitläufig« zu beschreiben, wäre untertrieben; wer tatsächlich alle Aufgaben abgrasen will, kann schon mal seinen Jahresurlaub planen. Selbst kleinere Abschnitte wie die Sturmküste bieten rund vier Stunden Heldenfutter, im riesigen Hinterland kann man locker acht Stunden zubringen.

Und dabei fühlt man sich auch noch wohl! Denn die Welt reizt schon allein zum Erkunden, weil sie fantastisch aussieht. Wir



Die Drachenkämpfe gehören zu den Highlights von Dragon Age: Inquisition, bei den Riesenechsen dürfen wir einzelne Körperteile anvisieren. Eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen wir auch die Taktikansicht einsetzen.

Die Welt von Inquisition

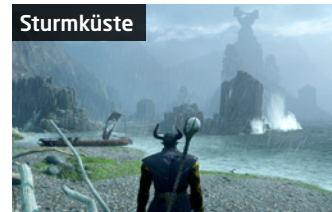


Val Royeaux



Emprise du Lion

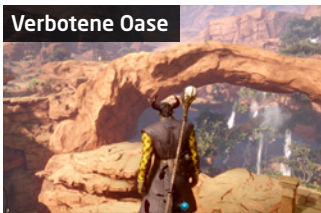
Himmelsfeste
Hier thront die Himmelsfeste, das Hauptquartier der Inquisition. (siehe Seite 69)



Sturmküste



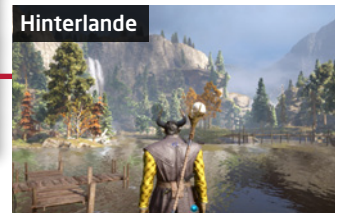
Fauchende Ödnis



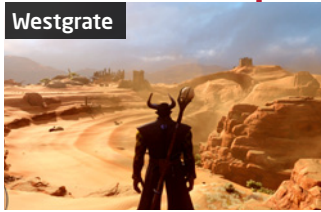
Verbotene Oase



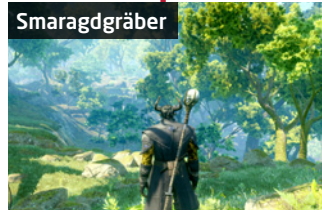
Kammwald



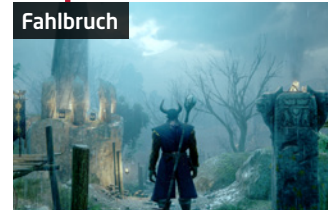
Hinterlande



Westgrate



Smaragdgräber



Fahlbruch

bereisen bewaldete Hügel, verschneite Gebirge, staubige Wüsten, stürmische Küsten, dichte Urwälder, nächtliche Moore – und überall gibt es besondere Schauplätze zu entdecken. So erklettern wir im Test von Dragon Age: Inquisition jede zweite Hügelkuppe, jede Düne (man darf jetzt auch springen!) und blicken uns einfach nur um. Dank der grandiosen Weitsicht erspähen wir so fast immer etwas, das uns neugierig macht: Statuen, Ruinen, Oasen, Festungen, Höhlen, Dörfer, Tempel, Wasserfälle. Und da müssen wir auch einfach hin. Warum? Bitte noch mal den Einstieg dieses Artikels lesen.

Skyrim bleibt dynamischer

Einzige Schwachstelle der Welt, vor allem im Vergleich zum Meilenstein Skyrim, ist die Dynamik. In Himmelsrand passiert außerhalb von Quests viel mehr Überraschendes, viel mehr Kurioses, viel mehr Zufälliges. Da überfällt ein Drache das Dorf, in dem wir gerade Beute verkaufen wollen; da kommentieren Stadtwachen unsere Ausrüstung, da laden Kinder zum Versteckspiel, da bitten zufallsgenerierte Raubopfer um die Rückholung zufallsgenerierten Raubguts.

Dragon Age: Inquisition wirkt dagegen recht statisch. Klar, hier kämpfen Templer gegen Magier, dort schnappt sich eine Hyäne einen Wüstenfuchs, so viel Unvorhergesehenes wie in Skyrim passiert aber längst nicht – auch weil die Drachen von Inquisition allesamt brav dort bleiben, wo die Designer sie hingepflanzt haben. Etwas schade ist auch, dass es in der Inquisition-Welt mit dem orlesianischen Val Royeaux nur eine

echte Großstadt gibt, die zudem nur aus ein paar Sträßchen besteht. Das ändert aber nichts daran, dass Bioware für Dragon Age: Inquisition eine Kulisse geschaffen hat, die mit dem Zeigefinger lockt, die sich lasziv vor uns ausbreitet und flüstert: Hey, du Held, erkunde mich! Und ja, wir erkunden. Wir erkunden, als ob's kein morgen gäbe. Und keine Haupthandlung, aber dazu später.

Sammeln wie Ezio

Das Erkunden ist natürlich kein Selbstzweck, die Schauplätze sind vollgestopft mit Nebenquests und Beutegut. Und dann gibt's auch noch die Sammelaufgaben. Wer etwa mit magischen »Fernrohren« schillernde Scherben aufspürt und -klaubt, kann die

Bruchstücke später als Währung einsetzen. Sie dienen nämlich als Eintrittskarten zu einem speziellen Dungeon, in dem Monster und Belohnungen warten. Wer wiederum an den überall in der Welt verteilten »Astrarien« (teils recht komplexe) Sternbilder nachmalt, deckt damit Schatzhöhlen auf. Und es gibt noch so viel mehr zu sammeln: Flaggen, Sehenswürdigkeiten, Lagerplätze, alkoholische Getränke, und, und, und, alles wirft mindestens Erfahrungspunkte und Kodex-Einträge ab, die kleine Hintergrundgeschichten erzählen.

Klar, die seelenlose Sammelei passt eigentlich nicht zu einem Rollenspiel, weil sie keine Helden-, sondern Fleißarbeit darstellt. Es dürfte dennoch genügend Spieler geben,



Sein Weg führt unseren Inquisitor gelegentlich auch in die Traumwelt des Nichts, die in Inquisition wesentlich spektakulärer aussieht als im ersten Dragon Age.



Die Haupthandlung führt den Helden an besondere Schauplätze, die wir in der offenen Welt nicht erreichen können.



Wenn wir unsere Attacken aufs Bein des Riesen konzentrieren, geht er irgendwann in die Knie.

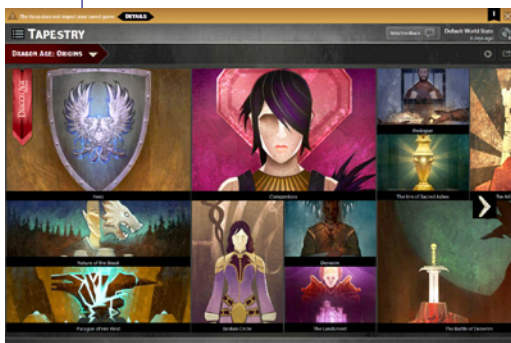
die frohgemut drauflos sammeln, sei's nur für Belohnungen oder um die nervigen »Hier gibt's etwas zu sammeln!«-Icons von der Karte zu putzen – wie war das noch gleich mit der Helden-Zwangsstörung? In Assassin's Creed funktioniert das ja auch. Zumal's in Inquisition ja auch normale Heldenarbeit gibt. Sogar sehr viel davon.

Nebenjobs mit Hauptjob-Potenzial

Die Helden-Nebenjobs von Inquisition sind nicht nur zahlreich, sondern auch sehr unterhaltsam sein, zumindest teilweise. So absolvieren wir zwar haufenweise simple Kurier- und Jagdaufträge à la »Bring diesen Brief zu irgendjemandem«, »Suche da drüben vier Leichen« oder »Erschlage den Typen da«, die an ein MMO erinnern. Viele Nebenquests erzählen aber auch interessante Geschichten und führen uns an Schauplätze, mit deren Design sich Bioware kein Quäntchen weniger Mühe gegeben hat als mit der restlichen Welt.

Dragon Age Keep

Weder auf dem PC noch auf den Konsolen dürfen wir unsere Spielstände aus den Vorgängern importieren. Stattdessen können wir über das Dragon Age Keep, ein Browser-Programmchen, unsere Quest-Entscheidungen aus den Vorgängern von Hand einstellen und ins Spiel importieren. Was teilweise ein Elefantengedächtnis erfordert: Wer etwa weiß noch, wem er vor fünf Jahren in Dragon Age: Origins die Leitung der Taverne von Redcliffe überlassen hat? Nicht, dass das übermäßig wichtig wäre, trotzdem wäre das Spielstand-Auslesen komfortabler gewesen. Dafür funktionierte der Keep-Import schon in unserem Test problemlos, auch wenn das Programm in der Beta noch einige Macken hat und etwa Entscheidungskonflikte bekrittelt, wo eigentlich gar keine sind.



Beispielsweise erkunden wir eine Tempelruine, in der die Zeit eingefroren ist, während sich Magier und Dämonen gegenseitig die Köpfe einschlugen. Ehrensache, dass wir die Zeit und damit die Dämoneninvasion weiterlaufen lassen, sei's auch nur, um einen schicken Zauberstab zu erbeuten. Ein andermal lassen wir das Wasser aus einem Stausee ab, um ein überflutetes Dorf samt Höhlensystem zu erkunden. Oder wir wagen uns in mal elfische, mal zwergische Ruinen, verhindern finstere Rituale, erstürmen Schneefestungen, jagen Riesen und Drachen. Kurzum: Spannende Aufgaben, die andere Rollenspiele nicht mal in ihrer Hauptquest unterbringen, warten in Inquisition gewissermaßen am Wegesrand. Die oft langen Laufwege verkürzen wir dabei per Karten-Schnellreise zwischen Lagern und Dörfern – oder auf unserem Pferd. Beim Reiten lösen sich allerdings unsere Begleiter auf, sodass wir auf eines der Highlights von Inquisition verzichten müssen: die Zankereien zwischen den Kameraden.

Oh, wo wir gerade die Drachen erwähnt haben: Zehn Feuerspeier hat Bioware in der Inquisition-Welt verteilt, wir müssen sie aber erst mal finden. Und auch wenn die Viecher einschüchternd groß sind, ist das gar nicht so einfach, denn meist verstecken sie sich in abgelegenen Ecken – oder am Ende von Auftragsketten. Die Suche lohnt sich aber, die Drachenkämpfe gehören zu den absoluten Highlights von Inquisition, sie sind erstklassig inszeniert und knallhart,

dauern schon mal zehn Minuten und spucken großartige Belohnungen aus. Der Sieg über eine der – übrigens todschicken – Schuppenechsen gehört somit zu den befriedigendsten Erfolgen im ganzen Spiel. Nicht schlecht für einen Nebenjob.

Keine Story für Einsteiger

Ist ja gut, wir hören schon die Beschwerden: Was labert ihr da von Nebenquests? Das Wichtige an einem Dragon Age, ach was, die Bioware-Kerndisziplin überhaupt, das ist doch die Story! Ja, das stimmt, angesichts der »neuen« Stärken von Inquisition – der Masse an Inhalt und der verlockenden Welt – tritt die Haupthandlung jedoch etwas in den Hintergrund. Was nicht heißen soll, dass sie mies ist, sie führt durchs Spiel, erschafft einige denkwürdige Momente, hat Wendungen in petto, ist dank Cutscenes und sehenswerter Schauplätze sehr gut inszeniert und nimmt im Spielverlauf immer mehr Fahrt auf. Umso gespannter sind wir, wie's weitergeht. Dennoch erfüllt die Inquisition-Story nicht alles, was wir von einem Dragon Age erwarten, zumindest nicht, wenn es dem ersten Serienteil nahekommen soll.

Doch beginnen wir mit dem Anfang: Eine mysteriöse Explosion zerreißt eine Friedenskonferenz zwischen Magiern und Templern und damit auch deren Waffenstillstand, der Krieg eskaliert endgültig. Äh, Sekunde: Krieg? Magier? Tempel? Kirche? Oh, ja: Wer keinen der Vorgänger gespielt hat, versteht vor allem anfangs nur Drachenbahnhof und zuckt



Aus diesem Dimensionsriss entspringen ein flammender Hass- und ein Hochmuts-Dämon.

auch später bei den Auftritten alter Bekannter nur mit den Schultern. Auch wenn BioWare anderes verspricht, ist die Geschichte von Inquisition nicht gerade einsteigerfreundlich. Wir sagen an dieser Stelle einfach mal: Templer und Magier mochten sich noch nie, nach Dragon Age 2 sogar noch weniger, und nach der verhängnisvollen Explosion überhaupt nicht mehr. Außerdem klafft nun ein riesiger Dimensionsriss am Himmel, der Dämonen in die Dragon Age-Welt spuckt. Zeitgleich öffnen sich überall auf der Welt kleinere Portale, aus denen ebenfalls Ungeheuer quellen. Die Templer beschuldigen die Magier, die Magier die Templer, schon fliegen Fäuste und Feuerbälle.

Der Weltenretter – ein Qunari?!

Nur einer überlebt das Desaster: natürlich unser Held, in dessen Hand ein geheimnisvoller Splitter steckt, mit dem er Dimensionsrisse schließen kann. Warum dann nicht gleich beim großen anfangen? Daraus entspinnt sich die handelsübliche Auserwählungsgeschichte, in der wir nach rund 10 Stunden auch mal den eigentlichen Bösewicht und Rissversucher kennenlernen - der Serien-Nichtkennern ebenfalls erst mal nichts sagt. Noch nichtssagender ist unser Held. Der führt später zwar die kirchliche Inquisition an, die Magier und Templer befrieden soll und zugleich gegen die Dämonen ins Feld zieht, bleibt aber merkwürdig steif – und darf auch nicht richtig böse sein. So

lässt uns die Hauptstory zwar häufig die Wahl zwischen mehreren Vorgehensweisen, die schlimmsten lassen sich aber meist als »hart, aber gerecht« umreißen. Abgrundtief selbstsüchtig darf der Weltenretter nicht sein, eine schlechte Nachricht für schwarz-beseelte Spieler. Commander Shepard aus Mass Effect durfte den Kotzbrocken deutlich raushängen lassen. Zudem muss sich der Held mit handzahnem Wattebausch-Dialogen begnügen, nur ganz selten darf er seinem Gegenüber die Meinung geigen.

Unseren Weltenretter beziehungsweise unsere Weltenretterin wählen wir übrigens aus drei Klassen (Krieger, Magier, Schurke) sowie vier Völkern: Menschen, Elfen, Zwerge und gehörnten Qunari. Unsere Klassenwahl spendiert uns neben anderen Kampffähigkeiten auch besondere Dialogoptionen, beispielsweise dürfen wir nur als Magier in einem Gerichtsverfahren gegen einen anderen Zauberkundigen entscheiden, dass der Angeklagte »besänftigt« wird, also seine magischen Fähigkeiten und seine Persönlichkeit verliert. Das kommt der Atmosphäre zugute. Unsere Rassenwahl wiederum wird gelegentlich in Dialogen erwähnt, unseren Qunari beäugen viele Gesprächspartner misstrauisch – schließlich gehört er einem Kriegervolk an, das sich üblicherweise einen feuchten Kehricht um Menschenprobleme schert. Und das soll der Auserwählte sein?! Doch auch das erklärt das Spiel halbwegs glaubwürdig: Wir sind gewissermaßen ein

Qunari-Punk, ein Angehöriger der Tal-Vas-oth, die den steifen Qun-Ehrenkodex ablehnen und so leben, wie es ihnen passt.

In einer diplomatischen Mission am orlesianischen Kaiserhof hat unser Qunari zudem einen handfesten Nachteil, weil die Höflinge sein Volk verachten und hinter seinem Rücken vom »Ochsenmenschen« tuscheln. Wir müssen uns also viel mehr um ihre Gunst bemühen, was aber keineswegs nervig, sondern durchaus logisch und stimungsvoll ist. So düster wie im ersten Dra-

Der Multiplayer-Modus

Die Online-Gefechte von Dragon Age: Inquisition, in denen bis zu vier menschliche Helden auf separaten Multiplayer-Karten gemeinsam gegen computergesteuerte Monsterhorden antreten, konnten wir mit unserer Testversion noch nicht in Augenschein nehmen. Wir reichen die Koop-Bewertung nach, sobald die Server online sind.



GameStar 01/2014

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

PC Magazin 09/2013

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

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 500W be quiet! Straight Power E10 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

G-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 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 600W be quiet! Straight Power E10 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

G-Dream Revision 6.1 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 E10 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.169,-
oder ab 39,50 €/mtl.¹⁾

gon Age ist das Universum allerdings nicht mehr, diesmal werden weder Kinder von Dämonen besessen noch Bauernfamilien abgeschlachtet – wenn Dragon Age: Origins so rau war wie Game of Thrones, ist Inquisition eher so brav wie Herr der Ringe.

Das Ende ... na ja, schon okay

Viel wichtiger als unsere Klassen- und Rassenwahl sind aber natürlich unsere Story-Entscheidungen. Wirken die sich denn spürbar aus? Nein, zumindest nicht auf den Handlungsbogen. So dürfen wir zwar mehrmals im Spielverlauf wählen, mit welcher Fraktion wir zusammenarbeiten, was zumindest in einem Fall auch andere Aufträge zur Folge hat. Manchmal merken wir aber auch einfach – gar nichts, die grundsätzlichen Ereignisse treten so oder so ein – vielleicht sehen wir die Folgen unserer Entscheidungen dann ja in Dragon Age 4. Dass es eine Fortsetzung geben wird, daran lässt eine kleine Abschlussszene nach den Credits keinen Zweifel – ohne Cliffhanger geht's abermals nicht. So lässt uns das Ende etwas unbefriedigt zurück, auch weil wichtige Charaktere plötzlich nichts mehr zu sagen haben. Aber um auch das klar zu sagen: So horrend offen wie das Ende von Dragon Age 2 oder so unbefriedigend wie das Finale von Mass Effect 3 ist der Schlussakt von Dragon Age: Inquisition definitiv nicht.

Denn auch wenn das Ende neue Fragen aufwirft, beantwortet der Schlussakt von Inquisition auch einige alte; nach dem Endkampf wartet zudem noch wie in Dragon Age: Origins ein kleiner Ausklang mit den Begleitern. Und danach gibt's gezeichnete Bilder, die illustrieren, wie sich unsere Entscheidungen weiter auswirken werden –

Drachenkäfer

Im Test von Dragon Age: Inquisition haben wir gelegentlich Bugs bemerkt, manchmal hingen unsere KI-Kameraden an Abhängen fest und weigerten sich, mitzukämpfen; manchmal ließen sich Monster ohne Gegenwehr beschießen. Vor allem in der zweiten Spielhälfte stürzte Inquisition hin und wieder während Hauptstory-Dialogen ab. Im zweiten Anlauf liefen die Gespräche dann aber meistens rund. Besonders bizarr: Als wir unsere Charaktere im Kampf gegen den Endgegner im Level aufstiegen, wollten wir in einer Kampfpause die zugehörigen Talentpunkte verteilen, konnten aber nicht – weil das Spiel jedes Mal abstürzte. Nach absolviertem Gefecht ging's dann aber problemlos. Weil all diese Probleme nur selten auftraten und den Spielspaß nicht schmälerten, werten wir dafür nicht ab.



Die Taktikkamera erlaubt immerhin sehenswerte Nahansichten, hier heizen wir Dämonen ein.

wenn auch nur oberflächlich. Wie die gesamte Story ist das Ende ja okay, aber nicht herausragend, nicht besonders. Das Ende von Origins ließ uns seinerzeit noch zufriedener zurück, auch weil es mit der, ähem, Morrigan-Entscheidung kurz vor Schluss einen denkwürdigen Meilenstein setzte. Etwas derart Prägnantes kann Inquisition nicht bieten – abgesehen vom abschließenden Cliffhanger, denn der mag zwar nerven, ist aber durchaus interessant und lässt uns nun tatsächlich auf die Fortsetzung warten. Noch dazu dürfen wir nach dem Ende weiterspielen, noch offene Nebenaufträge erfüllen und die Welt erkunden. Auch wenn das angesichts der Ereignisse kurz vor Spielende nicht vollkommen logisch ist, aber das ist nun vollends Kritik auf hohem Niveau.

Blasse Kameraden

Neben der Handlung die zweite Bioware-Kerndisziplin ist das Charakterdesign, vor allem natürlich der Heldenbegleiter. Die meisten der neun Mitstreiter bleiben anfangs blass, selbst der aus Dragon Age 2 bekannte Zwergenschurke Varric hat wenig zu sagen. Von Anfang an ins Herz schließen wir lediglich Sera, die irre Elfen-Bogenschützin legt einen denkwürdigen Auftritt hin und bringt uns immer wieder zum Lachen – etwa, indem sie den Namen des Oberbösewichts jedes Mal anders, aber immer falsch ausspricht. Ebenfalls klasse sind ihre ironischen Kommentare, wenn etwa ein Bossgegner sie anfaucht, ächzt sie: »Oh Mann, jetzt spricht dieses Ding auch noch mit mir!«. Kurzum: Sera ist der lebhafteste, liebenswerte und zugleich nervige Star des Inquisition-Ensembles, ein (denk)würdiger Neuzugang für die Dragon Age-Ahnengalerie. Na also, Bioware es geht doch!

Aber es geht eben nicht mit allen Begleitern. Die eisige Zirkelmagierin Vivienne etwa können wir bei unserem ersten Zusammenreffen zwar gleich mal einen nervigen Adligen abmurksen lassen, sonst entwickelt sie aber wenig Erinnerungswürdiges. Gut, immerhin bringt jeder Mitstreiter wieder eigene Aufträge mit, in denen wir mehr über seine Vergangenheit erfahren, beispielsweise enthüllen wir ein pikantes Detail über den

Tevinter-Magier Dorian und erfahren endlich, nach wem Varrics Armbrust »Bianca« benannt ist. Das sind zweifellos schöne Geschichten, wie bei der Story gilt eben auch hier: Die Charaktere sind ja nicht schlecht und weit ausgefeilter als die Begleit-Schmeißfliegen, das uns in anderen Spielen umkreisen. Gänsehaut-Momente wie Lelianas Lagerfeuer-Gesang aus Dragon Age: Origins erleben wir mit den Inquisition-Kameraden aber nicht. Vertont sind die Begleiter übrigens generell gut, was wir aber nicht von allen Charakteren behaupten können, vor allem Sprecher von Nebenrollen klingen gerne mal, als würden sie ablesen.



Mitten in die Bresche

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Dragon Age: Inquisition ist ein gutes Spiel. Erheblich besser als Dragon Age 2, keine Frage. Aber es steht für mich tief im Schatten von Origins. Bioware scheint zu glauben, dass es die politischen Ränkespiele Marke Game of Thrones waren, die mich damals fasziniert haben. Das ist falsch. Es war die harte, dreckige Fantasywelt und ihre vielen kleinen Geschichten mit harten Entscheidungen von echtem emotionalem Wert. Zwischen Hunderten von Sammelquests und Hochglanz-Browserspielen ist davon nur in Ausnahmefällen etwas zu spüren. Dieses Dragon Age wirkt glattpoliert und berechnend.

Man spürt förmlich, wie Bioware versucht Ubisoft und Bethesda zu imitieren, um Dragon Age auf Skyrim- oder Assassin's-Creed-Verkaufszahlen zu heben. Dazu passt auch das Kampfsystem, dass mehr denn je versucht, Action und Taktik zu verheiraten und dabei keiner Spielweise voll gerecht wird. Mit großen Augen die absolut fantastische Spielwelt zu erforschen, dem grandiosen Soundtrack zu lauschen und meine Weggefährten kennenzulernen, entschädigt für vieles. Aber im Zweifel hätte ich lieber Last-Gen-Optik in Kauf genommen, wenn ich dafür von den Geschichten im Spiel wieder so gefesselt würde wie damals.



AION®

FREE-TO-PLAY

Sichere dir dein Guthaben in Höhe von 5€!

Die Welt Atreia liegt in Trümmern. Ihre Bevölkerung ist entzweit, der Frieden von einst längst in Vergessenheit geraten. Breite deine Flügel aus und kämpfe für das Schicksal deines Volkes – am Boden und in der Luft!

Starte ins Abenteuer deines Lebens

und registriere dich noch heute kostenlos auf

play.aion.gameforge.com/psc.

Gameforge und paysafecard schenken dir ein Guthaben in Höhe von 5€ für AION Free-to-Play. Um es einzulösen, folge einfach den Anweisungen auf der Rückseite der beiliegenden Karte.

paysafecard ist die Prepaid-Karte für sicheres Zahlen im Internet – ohne Angabe deiner Bankdaten oder Kreditkarte.

Besuche www.paysafecard.com für mehr Informationen.

AION® ist eine eingetragene Marke der NCSOFT Corporation. © NCSOFT Corporation.

Der Gameforge 4D GmbH wurde von der NCSOFT Corporation das Recht eingeräumt, AION® in Europa zu veröffentlichen, zu verbreiten und öffentlich wiederzugeben. Alle Rechte vorbehalten.



Mit den Mitstreitern dürfen wir auch wieder flirten, Romanzen gehören ja zum klassischen Bioware-Repertoire. Zum einzuschleimen, reicht es aber schon, möglichst oft mit der jeweiligen Person zu reden, ihre Aufträge zu erfüllen – und sie nicht durch unsere Quest-Entscheidungen zu verärgern. Wer etwa Freiheit für die Magier einfordert, erntet schiefe Blicke von der Inquisitions-Sucherin Cassandra und Anerkennung von Dorian. Das wirkt sich allerdings hauptsächlich auf Liebesverhältnisse aus. Selbst als wir gezielt versuchten, einzelne Charaktere zu verärgern, ändern sie ihr Verhalten in Dialogen nicht – sie steigen nur einfach nicht mit uns in die Kiste. Nur, wenn wir sie komplett ignorieren, verlassen sie irgendwann die Party. Da hätten wir uns das System aus Dragon Age: Origins (hohe Anerkennung bringt Werteboni) oder – noch besser – aus Dragon Age 2 zurückgewünscht, dessen Begleiter abhängig von unseren Entscheidungen zu Freunden oder Rivalen avancierten, die jeweils eine andere Spezialfähigkeit bekamen. In Inquisition wirkt ihre Zu-beziehungsweise Abneigung fast schon belanglos.

Ein himmlisches Hauptquartier

Neben den neun Kampfbegleitern unterstützen uns drei Bürohengste, pardon, Berater: Die aus Origins bekannte Spionagechefin Leliana, der Ex-Templar und Soldatenanführer Cullen sowie die adelige Diplomatin Josephine. Die arbeiten für – Überraschung! – die Inquisition, die unser Held als Inquisitor



Zweischneidig

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich ist Inquisition ein zweischneidiges Schwert. Einerseits habe ich endgültig festgestellt, dass es jene Entwicklerschmiede, die ich beinahe religiös für Baldurs Gate und Dragon Age: Origins verehrt habe, nicht mehr gibt. Bioware schafft es nicht mehr, emotional aufwühlende, epische Geschichten zu schreiben. Inquisitions Geschichte ist okay, aber mehr nicht. Die Begleiter sind über die gesamte Zeit blass und austauschbar. Ich habe mich oft gefragt: Was wäre, wenn einer von ihnen jetzt endgültig den Löffel abgibt? Es wäre egal.

Die andere Schneide des Schwerts, das ist ein neues Bioware. Eines, das die momentan wohl großartigste Inszenierung, die krassesten Locations, die geilsten Gebiete in den Zockerring wirft, die ich je gesehen habe. Nein, wirklich: Supergell!

Bioware hat sein Produkt stromlinienförmig und nach Marktaspekten gebaut. Keine Skandale (nein, Homosexualität ist kein Skandal!), nirgends ecken wir an, nirgends sind wir schockiert, nirgends öffnet sich eine Diskussion über Moral. Dragon: Age Inquisition ist wie Fluch der Karibik: wunderschönes, bombastisches Popcornkino mit fettem Zuckerguss, aber ohne jegliche Tiefe. Mit einem lachenden und einem weinenden Auge gehe ich wieder spielen. Denn: Das alte Bioware ist tot! Lang lebe das neue Bioware!



Unser Qunari-Inquisitor auf diplomatischer Mission.

logischerweise anführt. Dieser paramilitärische Weltenretterverein residiert in der Himmelsfeste, die wir nach acht bis zehn Spielstunden beziehen. Die eindrucksvollen und stimmungsvollen Gipfelburg beglückt uns nämlich nicht nur mit sagenhaften Gebirgs-panoramen, sondern auch mit einem allumfassenden Hauptquartier. Wir können jederzeit hierhin reisen, um Händler zu besuchen, Gegenstände herzustellen, über besiegte Feinde zu richten, mit unseren Mitstreitern zu plaudern und die Burganlage auszubauen, etwa mit einem hilfreichen Kräutergarten. Vor allem aber steht hier der Kartentisch, auf dem wir die nächste Hauptmission annehmen sowie neue Gebiete freischalten – je weiter wir in der Story voranschreiten, desto mehr Landstriche stehen zur Wahl.

Neue Hauptmissionen und Gebiete gibt's allerdings nicht geschenkt, sie kosten Machtpunkte, die wir mit erledigten Quests sowie anderen Erfolgen verdienen – beispielsweise geschlossenen Dimensionsrisen oder besiegten Drachen. Wer nur wenige Nebenquests erledigt und allzu stringent der Story folgt, darf die Kampagne manchmal erst fortsetzen, wenn er mehr Macht angehäuft hat. Das kann den Fortschritt teilweise etwas zäh machen. Uns hat das im Test zwar nicht gestört – schließlich ist die Spielwelt so einladend, dass wir auch die Nebenaufgaben gerne angehen –, wir verstehen aber auch jeden, der die Macht-Blockade blöd findet und lieber konsequent der Handlung folgen würde.

Inquisitions-Verwaltung

Neben Hauptmissionen und neuen Gebieten gibt's auf dem Kartentisch zudem Nebenmissionen, die sich ausschließlich in Textfenstern abspielen. Beispielsweise bitten Söldner um Aufträge oder Begleiter um Gefallen, mal erfordert ein rebellischer Adeliger unsere Aufmerksamkeit, mal sollen wir Rohstoffvorkommen für die Inquisition sichern. Bei jedem dieser Aufträge dürfen wir wählen, wer sich der Sache annehmen soll: Lelianas Spione, Cullens Soldaten oder Josephines Diplomaten. Das wirkt sich allerdings kaum aus – außer auf die notwendige Zeit. Wie bei den Begleitermissionen von Star Wars: The

Old Republic laufen die Aufträge nämlich in Echtzeit ab, spätere Missionen können schon mal drei bis fünf Stunden dauern. Das führt dazu, dass wir die Himmelsfeste immer mal wieder besuchen, um und unsere Belohnungen einzusammeln, zumeist werfen die Aufträge Items oder Einflusspunkte ab.

Letztere spielen eine nicht ganz unwichtige Rolle. Außer mit Kriegstisch-Nebenmissionen verdienen wir sie unter anderem, wenn wir in der Spielwelt besondere Sehenswürdigkeiten erobern oder neue Mitstreiter für die Inquisition rekrutieren. Haben wir genügend Zähler angehäuft, steigt unsere Einflussstufe, pro Level dürfen wir einen »Inquisitionsbonus« freischalten. Das sind besondere Vorteile, beispielsweise erhöhen wir unser Item-Tragelimit oder bringen unseren Schurken bei, fortschrittliche Schlösser zu knacken. Hin und wieder heuern wir in der Spielwelt auch besondere Charaktere an, Auch diese Upgrades motivieren.

Ebenfalls nett: Hin und wieder sind die Quests aus der Spielwelt mit den Kartentisch-Nebenaufträgen verzahnt. Beispielsweise stoßen wir in der Wüste auf Quellen, aus denen giftige Dämpfe brodeln – da können wir nicht durch. Also erteilen wir auf dem Kartentisch den Auftrag, eine Brücke zu bauen, die nach Ablauf der Missionszeit dann tatsächlich in der Spielwelt steht und uns erlaubt, die Quellen zu überqueren. Ein andermal nehmen wir einen eingeborenen Häuptling gefangen, der die Himmelsfeste mit Ziegenblut beschmiert – eine Art Racheritual. Den können wir nun dazu verurteilen, mit seinem Clan in den Krieg zu ziehen, was aber wiederum auf dem Kartentisch zu diplomatischen Verwicklungen samt zugehöriger Nebenmission führt. Ein stimmungsvoller Idee, denn auch wenn die Aufträge nur in Textfenstern ablaufen, erwecken sie doch den Eindruck, dass wir tatsächlich eine Militärorganisation anführen und nicht nur vier Typen, die sich kreuz und quer durch die Welt kloppen.

Taktik führt zu Fingerkrampf

Womit wir beim nächsten Thema wären, den Kämpfen. Bioware hatte ja versprochen, dass die Gefechte nach dem arg actionfokus-

Die Himmelsfeste



Am Kartentisch schalten wir neue Gebiete und Hauptmissionen frei, außerdem nehmen wir Nebenquests an.



Der Inquisitions-General Cullen hadert mit seiner Vergangenheit als Templer und hegt ein gesundes Misstrauen gegen Magier.



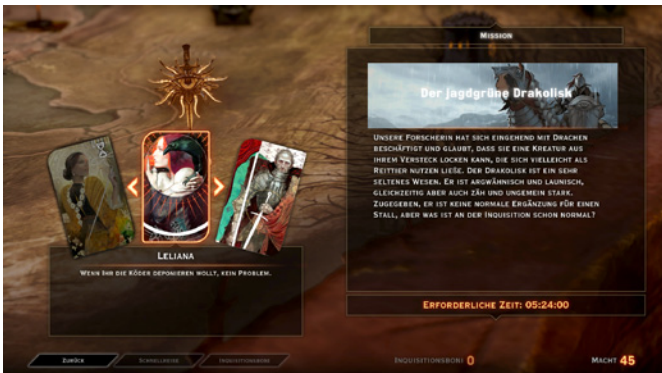
Unsere alte Bekannte Leliana leitet den Geheimdienst der Inquisition..



Die Himmelsfeste ist das eindrucksvolle und stimmungsreiche Hauptquartier der Inquisition.



Die Chefdiplomatin Josephine stammt aus einer alten Adelsfamilie.



Bei jeder Nebenmission wählen wir, ob sich Leliana, Cullen oder Josephine darum kümmern sollen.



Erfüllte Nebenmissionen bringen Belohnungen, etwa Items, Einflusspunkte – oder ein neues Reittier.

sierten Dragon Age 2 wieder taktischer ablaufen. Die aus Dragon Age: Origins bekannte Taktikansicht, die uns das Schlachtfeld in der zoombaren Draufsicht zeigt, feiert in Inquisition ihr Comeback. Gewissermaßen. Denn mit Origins hat die »neue« Befehlsperspektive nur noch wenig zu tun – abgesehen davon, dass das Spiel automatisch pausiert, sobald wir sie einschalten. Dass die Taktikkamera die Erwartungen nicht erfüllt, liegt schon allein daran, dass sie mit Maus und Tastatur umständlich zu bedienen ist, man merkt Inquisition deutlich an, dass es auf die Gamepad-Bedienung ausgelegt ist. Beispielsweise können wir die Perspektive nicht einfach verschieben, indem wir den Mauszeiger an den Bildrand bewegen, sondern steuern die Kamera über einen Bodencursor, den wir umständlich mit den WASD-Tasten oder mit gedrücktem Mausrad bewegen. Wenn

wir einen anderen Charakter anwählen, springt die Perspektive zudem jedes Mal zu diesem Helden zurück, sodass wir erneut zum Gegner scrollen müssen.

Okay, nun lässt sich die PC-Version ja auch mit dem Gamepad steuern, was die Bedienung ein wenig intuitiver macht, aber auch nicht alle Probleme löst. Beispielsweise zoomt die Kamera meist nicht weit genug heraus, damit wir uns wirklich einen Überblick über das Schlachtfeld verschaffen können. Außerdem dürfen wir keine Aktionen verketteten, sondern immer nur den Einsatz einzelner Fähigkeiten anordnen und generelle Angriffsziele zuweisen. Die eleganteste Gamepad-Funktion ist die variable Pause: Wenn wir den rechten Trigger ziehen, läuft die Zeit weiter, wenn wir ihn loslassen, hält sie wieder an. So können wir sekundengenaue taktieren, bei der Maus- und Tastatur-

steuerung müssen wir zum Ein- und Ausschalten der Pause auf die STRG-Taste hämmern. Halten wir also fest: Mit Maus und Tastatur führt die Taktikansicht zu Fingerkrampf, wir haben sie im Test von Dragon Age: Inquisition so gut wie nie benutzt. Auch, weil wir sie sowieso fast nie brauchen.

Angriff der Actionhelden

Dass wir die Taktikansicht auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden selten brauchen, liegt vor allem daran, dass wir unsere KI-Kameraden ihre Fähigkeiten auch ohne unser Zutun ausgesprochen clever einsetzen. Beispielsweise umhüllt ein entsprechend talentierter Magier Charaktere, die angegriffen werden, automatisch mit Schutzschilden und belebt gefallene Kameraden wieder. Wir dürfen den Begleitern auch wieder taktische Vorgaben machen,

die jedoch viel unkomplizierter ausfallen als in Dragon Age: Origins. Beispielsweise legen wir mit wenigen Mausklicks fest, wen unser Krieger bevorzugt beschützen soll, wie viele Heiltränke die Jungs und Mädels maximal schlucken dürfen und welche Fähigkeiten



Liebenswert

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Bevor ich zu Inquisition komme, muss ich eines einfach loswerden: Die 87 Punkte für Dragon Age 2 sind für mich eine der abwegigsten Wertungen, die GameStar jemals vergeben hat. Ich fand das Spiel zwar längst nicht so abgründlich schlecht, wie es gerne gemacht wird, aber die vereinfachte Spielmechanik, die flachen Kawumm-Kämpfe, das verbrecherische Dungeon-Recycling und die Haupthandlung, die erst im letzten Spieldrittel wirklich zum Tragen kommt – all das war dem grandiosen Dragon Age: Origins nicht würdig. Dragon Age 2 war ein Spiel, dem man schmerzhaft deutlich anmerkte, wie wenig Zeit und Liebe Bioware seinerzeit investieren wollte. Oder durfte.

Das ist bei Inquisition anders, hier steckt spürbar Zeit und Liebe drin, vor allem in der Spielwelt. Verglichen mit Dragon Age 2 ist es zweifellos das bessere Spiel. Trotzdem bekommt es eine schlechtere Wertung, wie kann das sein? Weil wir bei GameStar der Meinung sind, dass wir einmal gemachte Fehler nicht ewig mit uns herumschleppen dürfen. Weil wir der Meinung sind, dass ein überbewerteter Vorgänger nicht auf alle Zeiten als Ausrede dafür herhalten darf, dass wir seine Nachfolger besser bewerten. Das einzige, was eine gute Bewertung rechtfertigen darf, sind spielerische Qualitäten.

Und Inquisition hat fraglos seine Qualitäten, allen voran seine schiere Größe, seine Abenteuerflut. In einer Zeit, in der man froh sein muss, nicht jede Quest einzeln als DLC verkauft zu bekommen, macht ein solcher Koloss umso dankbarer. Alleine deshalb lohnt es sich schon, Inquisition zu kaufen. Zudem gibt es – abgesehen von den Menüs – nichts, das ich geradeheraus als »schlecht« bezeichnen würde. Die Story unterhält, die Quests motivieren, die Dialoge sind ordentlich, die Charaktere und Geschichten ausgefeilter als in den meisten anderen Spielen. Und die Drachen sind einfach grandios! Ja, Inquisition ist ein rundum sehr gutes Spiel. Punkt.

Aber eben kein so herausragendes wie Origins, der Serien-Großvater hatte noch bessere Geschichten, noch denkwürdigere Momente, noch einprägsamere Charaktere, er hatte echte Taktikkämpfe und ein Charaktersystem, wie es sich für ein klassisches Rollenspiel verdammt noch mal gehört. Und er war, ganz nebenbei, auch auf dem PC ohne Fingerkrampf bedienbar. Klar, Inquisition hat auch neue Stärken – aber das sind nicht die Stärken eines Dragon Age. Ich mag es trotzdem, sehr sogar, und ich werde es nach dem Test gerne weiterspielen, um dieser fantastischen Welt auch noch ihre letzte Geschichte, ihre letzte Belohnung, ihren letzten Drachen zu entreißen. Und ich werde keine Sekunde davon bereuen.

die Gruppe einsetzen soll und welche nicht. Das war's aber auch schon, den Rest erledigt die KI sehr zuverlässig.

Nun wäre das ja an sich eine gute Sache, macht Dragon Age: Inquisition aber auch actionlastiger. Denn unser Hauptheld muss einfach nur mit draufhauen – wenn wir die linke Maustaste gedrückt halten, schlägt beziehungsweise schießt er unentwegt. Noch dazu springt der Cursor im Kampfgetümmel manchmal versehentlich auf einen anderen Feind. Fähigkeiten lösen wir über die Zahlentasten oder Klicks auf die Talenteleiste aus – die jedoch nur acht Slots hat. Diese Begrenzung ist den vier jeweils doppelt belegten Gamepad-Buttons geschuldet, selbst wenn unser Held mehr kann, müssen wir uns auf acht Talente beschränken. Auch das kostet taktischen Spielraum.

Die Drachen reißen's raus

Klar, natürlich könnten wir im Gefecht dennoch stets etwas optimieren und beispielsweise dafür sorgen, dass die Gruppe Feuertämonen gefälliger mit Eis- statt mit Blitzzaubern angreift, weil die Viecher auf Frost allergisch reagieren – aber wir müssen's eben nicht. Schildbewehrte Tempelritter wiederum wehren frontale Angriffe einfach ab, wir müssen sie von hinten angreifen oder beispielsweise mit Zaubern lähmen. Doch auch dafür braucht's nicht unbedingt eine Pause, wenn wir die ganze Gruppe auf den Schildträger hetzen, geht er schon irgendwann zu Boden. Weshalb letztlich auch die meisten Standard-Kämpfe nach Taktikschema F ablaufen: anvisieren, draufbomben, vielleicht mal jemanden einfrieren oder mit Feuerzaubern in Panik versetzen, fertig. Dass die Klopereien oft gleich ablaufen, heißt aber nicht, dass sie langweilig wären: Sie sind flott, knallig, flüssig, spektakulär; es macht Spaß, fließend zwischen den Lieblingshelden zu wechseln, zu zaubern, Pfeile zu verschießen und zuzuschlagen.

Explizit ausgenommen vom Schema F sind zudem die hammerharten Kämpfe gegen Drachen, bei denen wir oft pausieren, um die Positionen unserer Gruppenmitglieder zu verändern. Fernkämpfer sollten nämlich tunlichst Abstand von den Feuerspu-

Schlechter als Dragon Age 2?



Wir haben Dragon Age 2 seinerzeit mit 87 Punkten bewertet – das war eine Fehleinschätzung. Dragon Age: Inquisition ist keineswegs schlechter als Dragon Age 2, sondern das klar bessere Spiel. Um das zu verdeutlichen, und weil wir es für falsch halten, einen einmal gemachten Fehler für immer mit uns herumzuschleppen, haben wir Dragon Age 2 auf 80 Punkte abgewertet.



ckern halten, tun's aber nicht automatisch – da stößt die Begleiter-KI an ihre Grenzen.

Trinken ja, zaubern nein

In normalen Gefechten pausieren wir meist nur, um den Heiltrank-Verbrauch besser zu kontrollieren. Wo wir gerade beim Thema sind: Dragon Age: Inquisition verzichtet bekanntlich auf Heilzauber, sämtliche Heilung im Kampf läuft über die Tränke. Auch nach dem Gefecht heilen unsere Helden nicht automatisch, sondern nur beim Tränkeschlucken, beim Schnellreisen über die Karte oder beim Rasten in Zelten. Das klingt erst mal dämlich und ist auch nicht unbedingt logisch, stört im Gefecht aber weniger als befürchtet, auch wenn die Mechanik natürlich klar auf spielerische Vereinfachung ausgelegt ist – was Dragon Age-Fans nicht gerade erfreuen wird. In der Praxis jedoch müssen wir einfach darauf achten, immer jemanden in der Gruppe zu haben, der Magie-Schilder herbeizaubern kann, um den Schaden zu minimieren. Den Rest erledigt die KI.

Standardmäßig ist unser Vorrat auf acht Heiltränke begrenzt, die sich noch dazu alle Gruppenmitglieder teilen. Beim Rasten sowie an Vorratskisten (die wir vor allem vor Bosskämpfen finden) füllen wir verbrauchte Genesungsbräusen kostenlos wieder auf, alle anderen Wässerchen (etwa Mana- und Rege-



Eine Nebenquest führt uns in eine Tempelruine, in der die Zeit eingefroren ist.



Jede Gegend hat ihren Drachen, im Urwald haust dieses Exemplar, das Eis statt Feuer spuckt.

nerationstränke) müssen wir am Alchemietisch aus gesammelten Zutaten brauen. Eine gesonderte Fähigkeit brauchen wir dafür nicht, neue Tränke schalten wir einfach frei, indem wir die zugehörigen Rezepte erbeuten oder kaufen. Gleiches gilt fürs Schmieden von Runen, Waffen sowie Rüstungen.

Fokus auf Kampftalente

Auch klassische Rollenspieltalente à la »Überreden« oder »Schlösserknacken« sind in Dragon Age: Inquisition Fehlanzeige. Unsere Dialogoptionen hängen wie erwähnt von unserer Klasse sowie von unseren Begleitern ab, beispielsweise kann Cassandra eine unwillige Heilerin zur Zusammenarbeit mit der Inquisition überreden. Schlösser wiederum darf jeder Schurke (also etwa Varric oder Sera) einfach so knacken. Auch die Charakterwerte unserer Helden dürfen wir nicht mehr manuell erhöhen, sie steigen automatisch. Bei Levelaufstiegen (und durch das Finden sehr seltener »Amulette der Macht«) verdienen wir lediglich Talentpunkte, mit denen wir neue Kampfmanöver sowie passive Boni freischalten. Dabei stehen uns anfangs vier Talentbäume zur Wahl, die für jede Klasse gleich sind.

Magier etwa spezialisieren sich auf Feuer-, Eis-, Blitz- oder Schutzmagie. Ab Stufe 10 bekommt zudem jeder Charakter noch einen individuellen Talentbaum, Dorian etwa darf sich dann auf Totenmagie (Furcht- und Geisterzauber) konzentrieren, Cassandra auf Tempelfähigkeiten, mit denen sie die Party noch besser beschützen kann. Im individuellen Talentbaum kann zudem jeder Held seine eigene Fokus-Fähigkeit freischalten, einen mächtigen Superangriff, für den wir zuvor im Kampf Fokuspunkte sammeln müssen. Die gibt's unter anderem für erfolgreiche Combo-Manöver, etwa wenn unser Magier einen Gegner einfriert, damit ihn unser Krieger mit einem Wuchthieb zersplittern kann. Besonders in schweren Gefechten sind die Fokus-Talente gerne mal das Zünglein an der Waage, Dorian etwa darf kurzfristig die Zeit verlangsamen. Sera wiederum überzieht das Ziel mit rasend schnellen Messerstichen, Cassandra stärkt die Kampfkraft aller Begleiter. Es sagt ja niemand, dass Dragon Age keine coolen Fähigkeiten hat. Nur eben sehr wenige davon.

Einmal Horrormenü, bitte

Mit Maus und Tastatur ist das Talentmenü übrigens – wie das Inventar – horrend umständlich zu bedienen, auch das »verdanken« wir dem Gamepad-Fokus der Entwickler. Fast alle Aktionen, ob wir nun eine neue Fähigkeit lernen oder unsere Ausrüstung wechseln wollen, brauchen zwei bis drei Klicks zu viel. Alternative Waffensets hat Bioware gleich ganz gestrichen. Noch dazu besteht das Inventarmenü aus komplett unübersichtlichen Listen, da hilft auch die Sortierfunktion nicht – und auch nicht das Gamepad, Item-Listen sind einfach unübersichtlich – hier hätten sich die Entwickler nicht unbedingt an Skyrim orientieren müssen. Herrje, Bioware, das habt ihr schon seinerzeit in Knights of the Old Republic besser gelöst!

Waffen und Rüstungen dürfen wir übrigens aufrüsten, was an sich ja eine coole Idee ist, uns aber in nicht minder fummelige Menüs führt. Noch dazu verstehen wir nicht, warum Stiefel und Handschuhe keine eigene Item-Klasse mehr sind, sondern als »Upgrades« an passende Rüstungen drangeschraubt werden. Das ist umständlich und nervig, weil wir's manchmal schlichtweg vergessen – dabei kann die Hand- und Fußbekleidung brauchbare Werteboni spendieren. Im offensichtlichen Wahn, Inquisition auch für Gelegenheits-Rollenspieler zugänglicher zu machen, hat Bioware hier nicht vereinfacht, sondern verkompliziert.

Und wo wir gerade beim Beschweren sind: Auch die Heldensteuerung selbst ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Beispielsweise, weil wir mit Linksklicks selbst dann Attacken auslösen, wenn gar keine Gegner in der Nähe sind. Ebenfalls umständlich: Anders als in den Vorgängern können wir nicht mehr einfach mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand klicken, damit unser Held automatisch dorthin läuft und etwa Beute aufklaubt oder eine Tür öffnet. Der Rechtsklick funktioniert nur noch, wenn wir direkt neben unserem Ziel stehen. Klar, das geht irgendwann in Fleisch und Blut über, kann Serienkenner aber irritieren. Vor allem jene, die jede Pflanze, jedes Erzvorkommen abräumen müssen, das sie am Wegesrand sehen – haben wir schon mal diese Rollenspiel-Zwangsstörung erwähnt? **GR**

TERMIN 20.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 16 Jahren

Dragon Age Inquisition

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung DVD-Box, 4 DVDs, kein Handbuch
Kopierschutz Origin

Rollenspiel

Dragon Age INQUISITION

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS »Dank der einladenden Welt durchweg motivierend.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Gefechte (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Origin MULTIPLAYER-SPASS –
WERTUNG Nicht bewertbar

»Die Koop-Gefechte konnten wir mangels Servern noch nicht bewerten.«

GRAFIK

- großartige Landschaften
- detaillierte Charaktere
- schöne Kampfeffekte
- scharfe Texturen

10/10

SOUND

- passende Musik
- sehr gute Kampfküsse
- generell sehr gute Vertonung
- einige gelangweilte Sprecher

9/10

BALANCE

- jede Klasse nützlich
- niemals unfair
- alle Talente sinnvoll
- Tutorials erklären nicht alles

9/10

ATMOSPÄRE

- abwechslungsreiche, einladende Welt
- stimmungsvolle Schauplätze
- ordentliche Dialoge
- nicht alle Charaktere gut ausgearbeitet

9/10

BEDIENUNG

- generell eingängige Heldensteuerung
- frei belegbare Tasten
- umständliche Taktikansicht
- extrem konfuse Menüs

6/10

UMFANG

- gigantische Spielwelt
- unfassbar viele Nebenaufgaben
- Begleiter-Quests
- Sammelaufgaben bringen Zusatzbelohnungen

10/10

QUESTS & HANDLUNG

- gute Haupthandlung inklusive Entscheidungen
- interessante Nebengeschichten
- nicht alle Entscheidungen spürbar

9/10

KAMPFSYSTEM

- flotte, actionreiche Gefechte
- grandiose Drachenkämpfe
- zuverlässige KI-Mitsstreiter
- seltene Taktik nötig

8/10

CHARAKTERSYSTEM

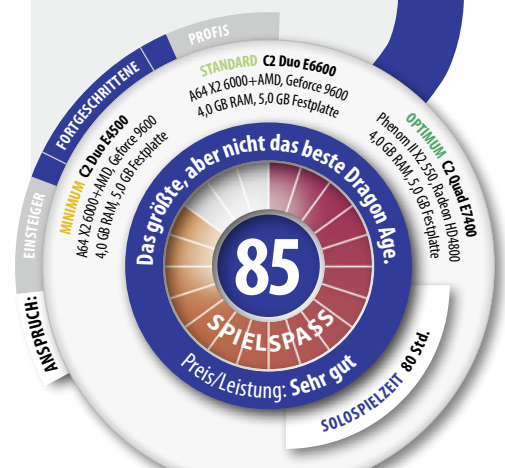
- Spezialisierung möglich und sinnvoll
- coole Fokus-Fähigkeiten
- rollenspieltypische Talente fehlen
- Werte steigen automatisch

7/10

ITEMS

- reichhaltige Ausrüstungsbeute
- vielfältiges Crafting
- sinnvolle Upgrades
- Stiefel und Handschuhe nur als Upgrades
- Crafting nur Gimmick

8/10



EXKLUSIV BEI GAMESTAR SOUND AUF DEM HÖCHSTEN LEVEL – DIE TOP SIX VON TEUFEL.

Typisch **Teufel** What a Sound

SATTE RABATTE & GRATIS-VERSAND

Teufel MusicSound STEHT IM MITTELPUNKT JEDER PARTY.

Ultima 40 Mk2 **GameStar-Edition**

- 🎵 Imponierende HiFi-Standboxen zum unglaublich kleinen Preis
- 🎵 Zwei 165 mm-Tieftöner für tiefen, präzisen Bass bis 45 Hz (-3 dB)
- 🎵 Dreiweg-Aufbau mit hoher Belastbarkeit von 200 Watt

€ 399,99 **€ 129,99**
SPAREN



Teufel WirelessSound DIE WELT DER MUSIK IN DEINER HAND.

Raumfeld Stereo S **GameStar-Edition**

- 🎵 Kompakte WLAN-Stereo-Speaker mit 50 Watt-Subwoofer
- 🎵 Spielt WiMP, Spotify Connect, simfy, TuneIn, MTV Music, Napster
- 🎵 Android-Streaming, iOS-Streaming, Netzwerk-, USB-Speicher, DLNA, UPnP

€ 379,99 **€ 179,98**
SPAREN



+ INKLUSIVE NETZWERKPLAYER
RAUMFELD CONNECTOR ²

Teufel ComputerSound GEWINNT AUCH DIE HÄRTESTEN SPIELER.

Concept E 450 Digital **GameStar-Edition**

- 🎵 5.1-Komplettanlage der Spitzenklasse für Konsole, Film und PC
- 🎵 Sofort startklar: Geräte anschließen und Teufel-Sound genießen
- 🎵 5.1-Verstärker mit 700 Watt im XXL-Subwoofer

€ 349,99 **€ 114,99**
SPAREN



Teufel MovieSound SCHMALES FORMAT FÜR LANGE FILMNÄCHTE.

Cinebar 11 **GameStar-Edition**

- 🎵 Schlanker Soundbar mit kabellosem 90 Watt-Subwoofer – dem größten seiner Klasse
- 🎵 HDMI, Bluetooth, NFC, optischer & analoger Eingang für beste Konnektivität
- 🎵 Dolby- und DTS-Decoding sowie Virtual Surround Algorithmus für räumliches Klangerleben

€ 299,99 **€ 119,99**
SPAREN



Teufel PortableSound ZIEHT IMMER MIT DIR MIT – KABELLOS.

BT BAMSTER **GameStar-Edition**

- 🎵 Mobiler Bluetooth-Stereo-Soundbar aus massivem Aluminium
- 🎵 Progressives Double Bass System für tiefen, starken Bass
- 🎵 Echtes Stereosystem für detaillierte, räumliche Wiedergabe

€ 88,00 **€ 51,98**
SPAREN



Teufel On-Ear-Kopfhörer AUFSETZEN UND ABGEHEN.

Aureol Real **GameStar-Edition**

- 🎵 Ohrumschließender, offener HD-Kopfhörer der Spitzenklasse
- 🎵 Ultra-leichter, stabiler Korpus für geringen Auflagedruck
- 🎵 Große Linear-HD-Treiber & Neodym-Magneten für neutralen Klang

€ 69,99 **€ 30,00**
SPAREN

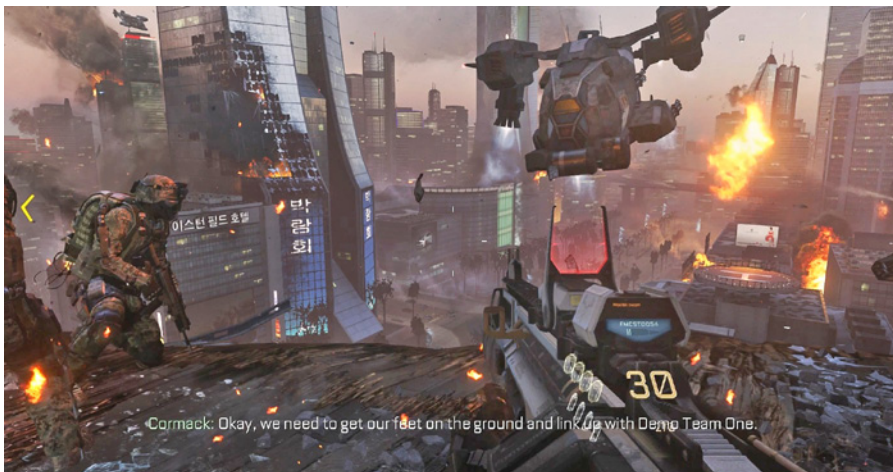


Call of Duty: Advanced Warfare - Solokampagne

In Zukunft wie früher

Kevin Spacey soll Call of Duty: Advanced Warfare mehr Tiefgang verleihen. Im Test muss der Shooter aber auch spielerisch überzeugen. Das neue Entwickler-Team setzt dafür auf den Exo-Suit, aber der reicht nicht immer. Von Christian Schneider

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Sledgehammer Games Termin: 4.11.2014 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 55 Euro



Der für die Serie typisch hohe Produktionsaufwand sorgt für optisch eindrucksvolle Szenen.

Wie viele Nordkoreaner passen in ein südkoreanisches Restaurant? Die Antwort von Call of Duty: Advanced Warfare: zu viele. Und damit sind wir auch schon bei einem der Probleme des Ego-Shooters. Doch zunächst die Eckpunkte des Spiels: Advanced Warfare liefert eine Solokampagne mit rund fünf Stunden Spielzeit, einen Multiplayer-Modus für bis zu 18 Teilnehmer und einen Koop-Modus namens Exo-Survival für bis zu vier Spieler. Das neue Entwickler-Team von Sledgehammer Games (war vorher als Unterstützung an Modern Warfare 3 beteiligt) verspricht eine deutlich bessere Grafik – stimmt nicht – und ein neues Spielgefühl dank Exoskelett – stimmt ... naja, zumindest teilweise.

Doch zurück zu den Nordkoreanern. Die überfallen am Anfang der Story-Kampagne im Jahr 2054 den südlichen Nachbarn, und die USA schicken ihre Armee, um die Invasoren zurückzudrängen. Unter den Marines ist auch Jack Mitchell, unsere Spielfigur. Mitchell ist der einzige spielbare Protagonist der Kampagne, die Call-of-Duty-Serie fährt den Wechsel von Charakteren komplett zurück. Somit fällt es leichter, der Handlung zu folgen. Während der Einsatz für die US-Armee gut ausgeht, verliert Mitchell seinen linken Arm. Jetzt können ihm nur noch die fortschrittlichen Prothesen der Atlas Corporation helfen. Also treten wir in die Dienste der größten Privatarmee der Welt und ler-

nen ihren Chef kennen: Jonathan Irons, gespielt von Schauspieler Kevin Spacey (u.a. House of Cards, Oscar für American Beauty).

Nicht alles echt, was glänzt

Ohne zu viel über die Story zu verraten, müssen wir doch spoilern, dass Irons – natürlich – nicht der Heilsbringer ist, als der er sich anfangs ausgibt. Überraschend ist diese Wendung nicht, dafür ist die nicht immer ganz logische Geschichte und besonders die Rolle von Spacey viel zu simpel gestrickt. Trotzdem ist jeder Auftritt des Filmstars toll anzusehen, besonders in den Rendersequenzen. Call of Duty: Advanced Warfare setzt nämlich als erster Teil der Serie häufig auf CGI-Zwischensequenzen. Selbst in der eigentlichen Engine schaltet das Spiel nochmal in eine zweite, bessere Qualitätsstufe um, wenn Figuren für Ingame-Sequenzen sehr nah an uns herankommen. Das Ergebnis ist grafisch beeindruckend, sorgt aber für Brüche, da die vorgerenderten Figuren teilweise spürbar anders aussehen als ihre Gegenstücke im laufenden Spiel. Zum Glück macht zumindest Kevin Spaceys Charakter da eine Ausnahme, während der Unterschied bei unseren Ingame-Begleitern Gideon oder Ilona deutlicher auffällt.

Kein Platz in der Hall of Fame

Ansonsten ist der grafische Sprung von Ghosts zu Advanced Warfare enttäuschend. Die Beleuchtung ist zwar besser und dank Ragdoll-Effekten haben die vorberechneten

Sterbeanimationen ausgedient, bei den Leveldetails und besonders bei den Spezialeffekten hat sich jedoch viel zu wenig getan. Für Ausgleich sorgen nur die abwechslungsreichen Level und der für die Reihe übliche, hohe Produktionsaufwand. In Sachen Schauerwert hatten trotzdem andere Serienteile die Nase vorn, sei es nun der Einsturz des Eiffelturms in Modern Warfare 3 oder das vier Missionen lange Spektakelfinale von Ghosts.

Generell fehlt es der Kampagne an Höhepunkten. Natürlich kracht es auch in Advanced Warfare vorne und hinten, und es geht um die halbe Welt von San Francisco über die Antarktis bis nach Osteuropa und Neubagdad. Und natürlich gibt es einen Panzer und einen Jet-Abschnitt, aber in die Ruhmeshalle der Serie geht kein Level ein, nicht mal der malerische Griechenlandsausflug. Echte Überraschungen bleiben aus. Das neue Spiel ist über weite Strecken Opfer der eigenen Serienroutine.



Der Multiplayer reißt es raus

Christian Schneider
Redakteur
cschneider@gamstar.de

An den Shooter-Marktführer stelle ich hohe Erwartungen. Und auch wenn die Verkaufszahlen der Call-of-Duty-Serie sinken, der Thron gehört noch immer Activision. Doch Advanced Warfare verdient diese Ehre nicht, zumindest nicht für die Solokampagne. Trotz einem Jahr längerer Entwicklungszeit, trotz Kevin Spacey und trotz Exo-Suit ist das Action-Feuerwerk so schnell vergessen, wie es vorbei ist. Am Ende bleibt nur ein guter, aber sicher kein sehr guter oder gar herausragender Singleplayer-Modus. Da hat mir die letztjährige Ghost-Kampagne mehr Spaß gemacht, und die ist ja bei vielen Spielern schon umstritten genug.

Aber zum Glück gibt es den Multiplayer. Denn hier ist der frische Wind dank Super-sprüngen und blitzschnellem Ausweichen deutlich spürbar. Die Änderungen werden sicher nicht jedem gefallen, aber für mich rettet das Exoskelett und das Beutesystem das ganze Spiel und baut den ohnehin sehr robusten Mehrspieler weiter aus. Etwas mehr Einfallsreichtum beim Kartendesign und beim Koop hätte trotzdem nicht geschadet.



Hirn aus, Spaß an

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Mal unter uns: Ich mag intelligente Filme, Bücher und Spiele. Solche, die mich zum Nachdenken anregen. Aber es gibt diese Abende, an denen ich mein Hirn auch einfach mal abschalten will. Dann schaue ich Transformers 4, lese einen Thriller von Dan Brown ... oder spiele Call of Duty: Advanced Warfare. Und ja, manchmal ist es genau das Richtige. Manchmal will ich keine riesige Spielwelt und Entscheidungsfreiheit, sondern nur, dass alles um mich herum explodiert und ich von einem Bus zum anderen springe. Manchmal will ich nicht über Moral und die Doppelbödigkeit einer Story nachdenken, sondern nur die Bösen in den Hintern treten und mir danach von Kevin Spacey die Hand schütteln lassen. Und anschließend Kevin Spacey in den Hintern treten. So absurd das klingt: Die Solokampagne von Advanced Warfare kriegt das mit dem Hirnabschalten besser hin als die Vorgänger und liefert mir gerade deshalb für manche Abende genau die richtige Unterhaltung. Ganz einfach, weil es so überdreht und vorhersehbar ist, dass mein Hirn erst gar keine Gefahr läuft, wieder eingeschaltet zu werden. Advanced Warfare liefert handwerklich beeindruckend choreographierte Popcorn-Action für zwei bis drei Abende und – ja – das hat mir richtig Spaß gemacht. Unter uns gesagt jedenfalls. Öffentlich zu geben würde ich das natürlich nie.

Enge Grenzen für den Exo-Mann

Dabei gibt es durchaus interessante Ansätze. Mit dem Zukunftsszenario kommt nämlich auch neue Technik in die Serie, in erster Linie das Exoskelett. Das verleiht den Soldaten im Spiel übermenschliche Stärke, lässt uns höher springen, Enterhaken verschießen oder unsichtbar werden. Welche Anzugfähigkeiten wir nutzen können, hängt von der Mission ab. Und auch wo im Level wir die Technik einsetzen, bestimmen wir meist nicht selbst – kein Vergleich beispielsweise zu den Crysis-Spielen. Nur in ganz wenigen Einsätzen bekommen wir mehr Bewegungsfreiheit, etwa wenn wir nachts ein Anwesen infiltrieren und wir uns dabei ein

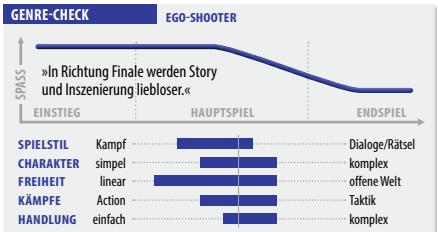
bisschen wie der Meisterdieb Garrett in Thief fühlen – sehr cool. Bei Kämpfen sind die offenen Areale allerdings weitaus weniger beeindruckend, denn dann offenbaren sie gnadenlos die Schwächen der auch dieses Jahr wieder strunzdoofen KI. Je weitläufiger der Level, desto überforderter sind die Feinde – immer wieder rennen sie sogar komplett an Gegnern vorbei. Um dieses Problem zu kaschieren, wählt Advanced Warfare einen reichlich uneleganten Weg: Wie zu Artikelbeginn angedeutet, gibt es fast immer zu viele Gegner.

Zu viele Gegner? In Call of Duty?

Okay, das klingt albern, immerhin reden wir hier von der Schießbude Call of Duty. Aber die Entwickler knallen selbst enge Umgebungen mit so vielen Feinden voll, dass wir dem Computer dabei zusehen können, wie er sich im Weg steht. Wie in den schlimmsten Vergangenheits-Levels von Black Ops 2 sitzt meist hinter jedem Blumentopf ein Bösewicht. Der Feind-Spam zieht Feuergefechte oft unnötig in die Länge und nimmt Schwung aus der Inszenierung. Und die soll uns ja eigentlich von solchen Schwächen im Spieldesign ablenken. Advanced Warfare hingegen stößt uns regelrecht mit der Nase auf solche Macken, besonders dank des neuen Upgrade-Systems. Wir können unsere Spielfigur in der Kampagne nämlich weiter verbessern, sie beispielsweise mehr Granaten tragen oder mehr Treffer einstecken lassen. Dazu müssen wir versteckte Lap-tops sammeln und Abschnüsse in drei Kategorien machen: Granaten-Kills, Headshots und ganz normale Treffer. Das ist einerseits denkbar einfalllos und andererseits fordert es uns besonders bei den Kopfschüssen regelrecht auf, langsamer zu spielen und uns den Blödsinn mal genau anzusehen, den die KI da so treibt – keine gute Idee. Auch wenn wir dabei öfters schmunzeln mussten.

Was bleibt, sind viele vertane Chancen, denn im Singleplayer von Call of Duty: Advanced Warfare stecken durchaus gute Ideen und trotz aller Kritik bietet die Kampagne für einige Stunden gute Unterhaltung in aufwändiger Kulisse und mit viel Peng und Puff. Mehr aber auch nicht und für reine Solosoldaten ist das kurze Vergnügen ganz sicher keine 60 bis 70 Euro wert. **CHS**

TERMIN	4.11.2014	PREIS	55 Euro	USK	ab 18 Jahren
<h2>Call of Duty Advanced Warfare</h2> <p>Ego-Shooter</p>					
Publisher	Activision				
Entwickler	Sledgehammer Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	6 DVDs, kein gedrucktes Handbuch				
Kopierschutz	Steam				



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Suchen & Zerstören, Uplink, Team Deathmatch, Hardpoint, Herrschaft und 7 weitere (18) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden **WERTUNG** Gut

»Dank Beute wieder motivierend, dank Exo noch flotter, aber nur Peer2Peer.«

GRAFIK

- aufwändige Inszenierung
- hübsche Zwischensequenzen
- endlich Ragdoll
- teils detailreiche Levelabschnitte ...
- ... aber auch viele hässliche Ecken
- technisch angestaubt

8/10

SOUND

- verbesserte Waffensounds
- gute deutsche Sprecher ...
- ... aber teils schlechte Übersetzung
- manchmal dünne Soundkulisse

8/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade im Solo-Modus
- vielfältige Spielstile im Multiplayer dank Perks und Streaks
- Multiplayer-Balancing etwas unausgewogen

9/10

ATMOSPHERE

- gutes Exo-Körpergefühl
- Kevin Spacey!
- typischer Call of Duty-Bombast ...
- ... der oft nicht mehr zeitgemäß wirkt
- lächerlicher Gegner-Spam

8/10

BEDIENUNG

- grundlegend gute Shooter-Steuerung
- mehr Bewegungsmöglichkeiten
- viele Macken bei Steuerungsdetails
- Lags und Ruckler im Multiplayer

7/10

UMFANG

- großer Multiplayer
- viel Beute
- kurze Kampagne
- richtiger Zombie-Modus erst per DLC

9/10

LEVELDESIGN

- ordentliche Abwechslung bei den Settings
- teils mehr Bewegungsfreiheit
- Exo-Fähigkeiten pro Level fest vorgegeben
- kaum echte Highlights
- nur kleine & mittelgroße MP-Maps

7/10

KI & TEAMWORK

- gute Bots für private Spiele
- Punkte auch für Unterstützung
- KI von neuer Bewegungsfreiheit überfordert
- keine Team-Befehle

7/10

KAMPAGNE & HANDLUNG

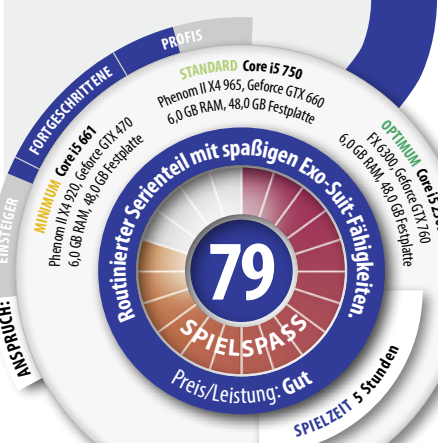
- Handlung halbwegs nachvollziehbar
- USA-Patriotismus weniger aufdringlich
- nur eine Spielfigur ...
- ... die aber sehr blass bleibt
- mieser Flugzeug-Level
- fade Finallevel

7/10

MULTIPLAYER-MODUS

- gute Exo-Einbindung
- viel Ausrüstung, viele Modi & Karten
- angekündigte Dedicated Server fehlen
- einfallloser Koop-Modus

9/10



Der Flugzeugträger hat Tradition in der Call-of-Duty-Serie, hier ist es ein Träger für Senkrechtstarter.

In Uplink spielen wir das aus Unreal Tournament 2003 bekannte Bombing Run: Wir müssen eine Kugel in der Kartenmitte einsammeln und sie in die gegnerische Zone bringen.



Call of Duty: Advanced Warfare - Multiplayer-Modus

Ausgebremst trotz Exo-Suit

Call of Duty: Advanced Warfare bringt spannende Features in den Multiplayer der Shooter-Serie, leistet sich aber auch klare Schwächen. Wir ordnen Loot-System, Exo-Suit und Lag-Probleme ein und ziehen ein Fazit zu den Neuerungen. Von Stefan Köhler

Der Entwickler Sledgehammer Games will mit seinem ersten eigenständigen Beitrag zur Traditionsserie nicht einfach nur die altbekannte Serienformel kopieren, sondern der Reihe eine Frischzellenkur mit vielen Neuerungen verpassen. Exo-Skelette, ein umfangreiches Lootsystem und zahlreiche kleinere Verbesserungen sollen dem mittlerweile elften Serienteil ein neuartiges Spielgefühl verpassen. Im Test zeigt sich jedoch: Sledgehammers Ambitionen in allen Ehren, aber der Entwickler hat viele kleine Fehler gemacht, die den Spielspaß ausbremsen.

Das Exoskelett

Das wichtigste neue Feature von Call of Duty: Advanced Warfare sind die Exo-Suits. Sie ändern das Bewegungsgefühl vollständig und erlauben Doppelsprünge und seitliche Ausweichehüpfen. War Ghosts eines der verhältnismäßig langsamsten Spiele der Reihe, bietet der neueste Teil einen Adrena-

linausch erster Güte und kann in Sachen Spielgeschwindigkeit sogar mit Titanfall mithalten. Zudem verleiht uns unser Me-

tallskelett spezielle Fähigkeiten, die wir beim Erstellen einer Klasse wählen. So können wir beispielsweise für kurze Zeit un-



Miese Spielbalance: Trotz Tracker-Visier sehen wir unsere Umgebung perfekt, die Visierung hat schlicht keinen Nachteil.

sichtbar werden, schneller rennen oder einen Schutzschild ausklappen.

Der Knackpunkt: Die Fähigkeiten laden sich nicht wieder auf. Advanced Warfare legt dem Spieler damit nahe, dass er regelmäßig mit seinem virtuellen Tod rechnen muss. Getreu dem Motto: Wieso sollen sich die Extras neu aufladen, wenn man ohnehin im Sekundentakt ins Gras beißt? Und tatsächlich sterben wir im neuen Call of Duty etwas häufiger als sonst. Das hat drei Gründe: Zum einen sind die Wiedereinstiegsunkte relativ mies, wir starten teilweise direkt vor Gegnern. Zweitens ist durch das extrem hohe Spieltempo die Lebenserwartung etwas heruntergeschraubt, und drittens können wir nicht nur per Exo-Sprung angreifen, sondern werden auch vom Gegner aus den unmöglichen Richtungen attackiert.

Das System der Exo-Skills funktioniert deshalb eher schlecht. Wenn wir nämlich ohnehin alle paar Minuten sterben, überlegen wir gar nicht erst, ob wir uns die Exo-Fähigkeit lieber für einen späteren Zeitpunkt aufheben. Dazu kommt, dass einige Talente wie Exo-Hover völlig nutzlos sind – wer zu lange in der Luft schwebt, ist eine fliegende Zielscheibe.

Fazit: Der Exo-Suit sorgt für frischen Wind, zumindest was das Bewegungsgefühl angeht. Außerdem macht er Campern das Leben schwer, da man ihnen einfach in den Rücken springen kann. Nur lassen sich die neuen Exo-Fähigkeiten längst nicht so taktisch einsetzen wie die Piloten-Fähigkeiten aus Titanfall. Aus dem Potenzial hätte man mehr herausholen können.

Das Equipment

Wie üblich erstellen wir uns eine Klasse aus Waffen, Perks und Scorestreaks, also Belohnungen für eine bestimmte Menge an Punkten. Advanced Warfare hat dabei bei Black Ops 2 abgeschaут und nutzt das sogenannte Pick-13-System. Das bedeutet, dass wir pro Ausrüstungsteil – von der Waffe über deren Aufsätze bis hin zu den Perks und Exo-Fähigkeiten – genau einen von insgesamt 13 Punkten ausgeben. Ob wir also den Fokus auf unsere Waffe legen und sie mit verschiedenen Aufsätzen bestücken

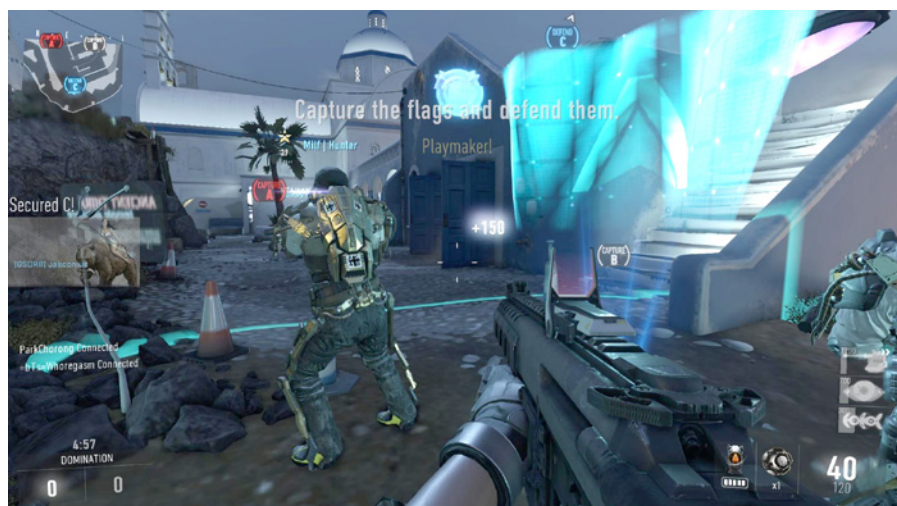


Wir können zig verschiedene kosmetische Items freischalten – ein Fest für Sammler und ein Segen für die Langzeitmotivation.

oder die Punkte lieber in Perks investieren, bleibt uns überlassen.

Die Scorestreaks wurden ebenfalls aus Black Ops 2 übernommen. Neu ist dagegen, dass wir die Streaks individuell einstellen können. So kann die UAV nicht nur Feinde aufdecken, sondern per Zusatzfunktion auch noch die feindliche Übersichtskarte stören oder die Blickrichtung der Gegner anzeigen. All diese Zusatzoptionen machen die Streaks aber auch teurer: Für die Störfunktion müssen wir zum Beispiel nochmal 200 Punkte mehr einsammeln als bei der »Ab-Werk-UAV«.

Tadeln müssen wir die schwache Balance. Der aufstellbare Geschützturm etwa ist ohne KI-Funktion praktisch nutzlos. Das Care Paket, das uns eine zufällige Streak-Belohnung verschafft, ist hingegen viel zu stark, weil es mit hoher Wahrscheinlichkeit sehr starke Streaks enthält. Die Raketenwerfer sind in der Praxis durch die extrem langsame Benutzung und den geringen Schaden unbrauchbar. Gleiches gilt für die Bedrohungsgranate, die Feinde nur sehr kurz und in einem viel zu kleinen Radius durch Wände sichtbar macht. Der Entwickler Sledgehammer sollte bestimmte Ausrüstungsgegenstände dringend überdenken und verbessern.



In Domination kämpfen wir wie immer um drei Flaggenpunkte, dank Scorestreaks lohnt sich das Spielen um die Missionsziele noch mehr als im Vorgänger Ghosts.

Perfekt ist dagegen das Loot-System: Nach einer Runde erhalten wir regelmäßig Items, was der Langzeitmotivation zugutekommt. Neben kosmetischen Ausrüstungsteilen finden wir auch spezielle Waffen, die besondere Vor- und Nachteile haben. Die Balance leidet darunter jedoch nicht. Sterben wir in einer Runde zu oft, erhalten wir in der nächsten Partie garantiert ein Care-Paket – sehr fair für Anfänger und praktisch zum Ausgleichen schlechter Runden.

Fazit: Das Lootsystem und die anpassbaren Scorestreaks sind fantastisch. Leider ist



Fortschrittlich wie die Steinzeit

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Advanced Warfare also. Ich frage mich ja, ob man die Kohle, die man Kevin Spacey für seine Rolle gegeben hat, nicht besser in ein paar weitere Game Designer oder Grafikspezialisten investiert hätte. Vielleicht wäre am Ende ein frischeres oder zumindest hübscheres Spiel rausgekommen. Denn auch die Exo-Suits machen aus dem neuen Call of Duty kein fortschrittliches Spiel. Und abgesehen von den grandiosen Rendersequenzen hat sich auf der Grafikseite kaum was getan. Next-Gen ist das in meinen Augen nicht. Der Singleplayer allerdings lässt mich auch vergleichsweise kalt: Die Story kann man sich zu Beginn schon an den Fingern ausrechnen, die Figuren bleiben in all ihrer Klischeehaftigkeit blass (selbst Spacey), und an den Schauwert eines Ghosts kommt Advanced Warfare auch nicht ran. Der Multiplayer hingegen regt mich auf. Denn grundsätzlich macht der mir so viel Spaß wie schon lange kein neues Schießmichot mehr. Wenn die Partien jedoch laufend zusammenbrechen, weil die Technik nicht hinterherkommt oder wenn gleich am ersten Tag die Cheater ein Freudenfest veranstalten, weil die Mogeleyen aus Ghosts fast eins zu eins übernommen werden können, dann ist der Spaß zu schnell wieder vorbei. Ja, Listen-Server beziehungsweise Peer2Peer ist preiswert. Aber anständig ist es in Anbetracht all der bestehenden Probleme nicht.



Fortsetzung ohne Fortschritt

Stefan Köhler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Advanced Warfare ist im Multiplayer etwas besser als Call of Duty: Ghosts, allerdings kann es das fantastische Black Ops 2 nicht schlagen. Dafür ist der Umfang bei den Waffen zu gering, die Balance von Streaks, Perks, Waffen und Equipment ist schwach und auch die Fähigkeiten des Exo-Suits liefern nicht den taktischen Tiefgang, den ich mir erhofft hatte. Wenigstens reißt es der riesige Umfang bei den kosmetischen Items etwas raus, und auch die neuen Spielmodi Momentum und Uplink machen Spaß – da die beiden Modi aber nur exakte Kopien sind und keine Neuentwicklungen, ist das wenig verwunderlich.

Dazu kommen dann noch der unverzeihliche Mangel an dedizierten Servern, trotz anderslautenden Entwicklungsaussagen, und die vielen Bugs wie fehlender Schaden trotz eindeutiger Treffer. Die Situation wird noch verschlimmert, da der Netcode leider schlecht programmiert wurde und Lags und Rubberbanding dank Peer2Peer-Verbindung an der Tagesordnung sind. Für das Matchmaking ist ein Maximalping von 800 laut Sledgehammer noch okay, allein bei dieser Aussage schlägt mein Kopf auf die Tischplatte.

die Balance bei Waffen, Scorestreaks und zusätzlicher Ausrüstung durch die Bank schlecht. Hier muss Sledgehammer dringend nachbessern.

Die Maps

Insgesamt gibt es 13 Basiskarten, Besitzer des Season Pass sowie der Collector's Edition erhalten mit Atlas Gorge eine weitere dazu. Alle 14 Maps spielen sich unterschiedlich und sind kleiner als noch bei Ghosts, was Campern das Leben sichtlich erschwert. Durch das Zukunftsszenario gestalten sich die Maps allerdings weniger organisch. Ähnlich wie bei Black Ops 2 sind die Karten deshalb keine Hingucker, aber mit ihren klaren Linien spielerisch sehr gut designt. Alle Maps erlauben mehrere Taktiken und Laufwege, die auf unterschiedliche Waffen und Spielstile ausgelegt sind. Die Performance ist hingegen auf manchen Karten wie Defender und Instinct sehr mies. Dort kommt es gerade zu Partiebegriff häufig zu Rucklern, was unangenehm an das erste Black Ops erinnert.

Fazit: Das Map-Design ist auf Spielbarkeit ausgelegt, es fehlt jedoch an echten Hinguckern. Das ist aber egal, denn im Multiplayer zählt langfristig nur das Gameplay. Die Performance mancher Karten ist allerdings inakzeptabel, Ruckler sind auf bestimmten Maps an der Tagesordnung.

Die Spielmodi

Bei den Spielmodi hat sich nicht viel getan: Zurück ist Search and Destroy, das in Ghosts anfangs fehlte. Neu dabei sind Uplink und Momentum. In Uplink müssen Spieler einen neutralen Satelliten von der Größe eines Fußballs einsammeln und in die Abwurfzo-

ne des Gegnerteams werfen. Der Träger kann dabei keine Waffe nutzen, allerdings die Kugel zu einem Mit- oder Gegenspieler werfen. Das kennen Shooter-Veteranen von Bombing Run aus Unreal Tournament 2003 und tatsächlich macht der Modus dank der Exo-Sprünge auch genauso viel Spaß wie im Vorbild. Momentum erinnert dagegen fraprierend an War aus Call of Duty: World at War. Hier gibt es fünf Flaggenpunkte in einer Linie. Zu Partiebegriff ist nur der Punkt in der Mitte einnehmbar. Das Team, das den Punkt zuerst annektiert hat, darf vorrücken. Die Runde ist vorbei, wenn der letzte Punkt eines Teams übernommen wurde. Die Runden können dabei in längere, schweißtreibende Gefechte ausarten oder in nur wenigen Augenblicken vorbei sein – sehr spannend und eine gute Ergänzung.

Wirklich schwach ist nur die Ground-War-Spielliste. Hier handelt es sich um Team-Deathmatch, Domination und Kill Confirmed für neun Spieler pro Team statt der üblichen sechs. Sledgehammer hat allerdings schlicht vergessen, die benötigten Punkte für den Sieg deutlich nach oben zu schrauben. Deshalb sind die Runden viel zu schnell vorbei.

Noch ein paar Worte zum Koop: Hier heißt die Variante Exo-Survival. Mit drei Mitspielern kämpfen wir gegen immer stärker werdende Gegnerwellen, was durchaus Laune macht. Der storygetriebene Extinction-Modus von Ghosts oder die Zombie-Level von Black Ops 2 liefern aber einiges mehr an Spielspaß und Langzeitmotivation. Ein Zombie-Modus soll übrigens erst in einem der kommenden DLCs folgen.

Fazit: Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht – das war wohl die Devise hinter Momentum und Uplink. Beide Spielmodi sind exakte Kopien von War aus CoD: World at War beziehungsweise Bombing Run aus Unreal Tournament 2003, aber das macht nichts, solange der Spielspaß stimmt. Und der stimmt auf jeden Fall.

Technische Probleme

Extrem ärgerlich: Durchgängig dedizierte Server fehlen, auch wenn sie zuvor vom Entwickler angekündigt wurden. So können wir

mit etwas Glück auf einem der dedizierten Server landen, meistens spielen wir aber über Peer2Peer, da keine der dedizierten Server frei sind. Die Peer2Peer-Lösung ist nicht zeitgemäß und sorgt für massive Probleme. Außerdem hat der Host mit einem Ping von Null einen signifikanten Vorteil. Hier haben die Konkurrenten Battlefield 4 und Titanfall ganz klar die Nase vorn.

Laut einschlägiger Cheat-Anbieter ist der Netcode von Advanced Warfare zum großen Teil von Ghosts übernommen. Wallhacks, Trainer und andere Betrugsprogramme können mit nur wenig Aufwand an Advanced Warfare angepasst werden – ein Armutszeugnis, gerade in Anbetracht der Tatsache, dass die Ghosts-Server nach einiger Zeit von Cheatern nur so wimmelten.

Besonders die PC-Portierung sorgt momentan für einen Sturm der Entrüstung auf Webseiten wie Reddit. Vor allem Besitzer von AMD-Grafikkarten leiden unter den bereits angesprochenen Performanceproblemen. Darüber hinaus ist auch die Steuerung eher schlecht gelungen. So lässt sich die Mausbeschleunigung nicht abschalten und Tasten wie »Benutzen« sind mehrfach belegt. Wollen wir mitten im Gefecht unsere Granate fernzünden, finden wir uns stattdessen in der Steuerungsansicht unseres Geschütz-Scorestreaks wieder, und bis wir wieder unsere Figur steuern können, wurde unser virtuelles Ego längst von Kugeln durchsiebt. Dazu kommen noch kleinere Probleme wie die Tatsache, dass die doppelte Betätigung einer Richtungstaste den Dodge-Boost aktiviert und wir plötzlich aus der Deckung springen, obwohl wir uns eigentlich Zentimeter um Zentimeter zur Seite bewegen wollten. Abschaltbar ist das dummerweise nicht.

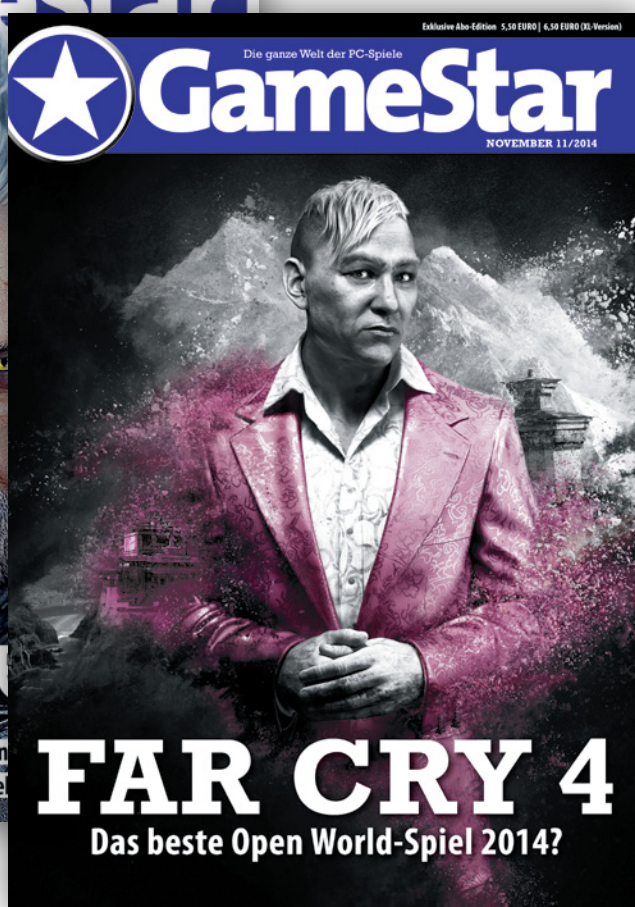
Fazit: Lags und Verbindungsprobleme stören den Spielspaß. Dedizierte Server waren versprochen, es gibt aber keine – ob noch welche kommen, steht in den Sternen. Der zu Ghosts fast identische Netcode macht Portierungen von Cheats sehr simpel. Apropos Portierung: Die PC-Version leidet an schlechter Optimierung und undurchdachter Steuerung. Auch hier muss Sledgehammer nachbessern. Stefan Köhler



Advanced Warfare bietet wie Black Ops 2 ein Pick-System, in diesem Falle Pick-13. Jedes Item, das wir mitnehmen, kostet einen Punkt – vom Schalldämpfer bis zum Raketenwerfer.

**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



Lords of the Fallen

Bitte mehr Patches

Nein, das ist kein Dark Souls. Macht aber nix. Wir bewerten Lords of the Fallen im Test als das, was es ist: ein roher Edelstein, der es mit ein bisschen mehr Feinschliff zum Überraschungshit schaffen könnte. Von Dmitry Halley

Genre: Rollenspiel Publisher: City Interactive Entwickler: Deck 13 Termin: 28.10.2014 Sprache: Deutsch Preis: 50 Euro

Jeder liebt Bad Boys. Na gut, das ist im echten Leben vielleicht etwas übertrieben, wenn's aber um Rollenspiele aus Deutschland geht, hat dieser Satz als Design-Maxime definitiv seine Daseinsberechtigung. So leben Gothic und Risen samt ihrer Nachfolger seit jeher von Raubeinen, Helden mit krimineller Vergangenheit und »Aufs Maul«-Mentalität. In Das Schwarze Auge: Blackguards steuern wir sogar eine ganze Truppe zwielichtiger Halunken, denen das Schicksal der Welt nur deshalb etwas bedeutet, weil es gleichzeitig um ihre eigene Haut geht. Und auch in Lords of the Fallen, dem neuen Action-Rollenspiel des Frankfurter Entwicklers Deck 13, verkörpern wir mit Ex-Häftling Harkyn einen blutrünstigen Schurken, der eigentlich auf Lebzeiten hinter Gitter gehört. Dass er trotzdem Freiluft schnuppern darf, hat einen einfachen Grund: Harkyn muss die Welt retten. Warum ausgerechnet er dafür der Richtige ist, finden wir in der rund 15 bis 20-stündigen Reise durch einen verschneiten, von Dämonen befallenen Bergpalast selbst heraus.

Allerdings ist dieser Dark-Fantasy-Trip lange nicht für jeden Spieler uneingeschränkt lohnenswert – Lords of the Fallen hat bereits durch Vorschau-Versionen im Vorfeld für viele Diskussionen innerhalb der YouTube-Community gesorgt. Die meisten

Streitpunkte hängen damit zusammen, dass es sich in der Wahrnehmung der Spieler sehr durch ein anderes Spiel definiert, dem es deshalb häufig gerecht werden muss: Dark Souls. Kein Wunder, schließlich sieht es ihm auf den ersten Blick sehr ähnlich. Deshalb wird das Action-Rollenspiel auch nach Erscheinen sicherlich polarisieren. Weil wir Lords of the Fallen aber nicht anhand eines anderen Spiels bewerten wollen, haben wir den Vergleich auf einige wenige Aspekte beschränkt und stellen uns ganz unabhängig von der Souls-Serie die Frage: Ist es ein fesselndes Spielerlebnis?

Bad Boy allein ist nicht alles

Zumindest wenn es um die Story geht, müssen wir diese Frage mit einem ernüchterten Nein beantworten: Die eigentlich spannende Ausgangssituation rund um einen kriminellen Anti-Helden gewinnt an keiner Stelle wirklich an Fahrt. Und das ist ärgerlich, weil die Atmosphäre von Lords of the Fallen herausragend ist – bereits in den ersten Räumen der verschneiten Bergfestung spüren wir die düstere Bedrohung fremder Mächte, die Gräueltaten, die hier geschehen sein müssen. Auch das Artdesign kann sich sehen lassen: Die mittelalterliche Architektur wirkt genauso stimmig wie die Dämonenwelt, in der wir einen großen Teil des Spiels verbringen, jede Waffe und Rüstung ist ein-

zigartig gestaltet, sodass wir uns gerade deshalb auf neue Gegenstände freuen. Das alles hätte eine überaus atmosphärische Basis für eine fesselnde Geschichte werden können – wenn Deck 13 die Spielwelt mit nachvollziehbaren Charakteren und einer stimmigen Dramaturgie ausgestattet hätte. Was genau Fiesling Harkyn verbrochen hat, erfahren wir nicht, seine Persönlichkeit bleibt schleierhaft und ohne Tiefgang. Weder erzählt uns Lords of the Fallen genug über den glatzköpfigen Haudrauf, noch lassen sich aus seinen Handlungen oder Interaktionen mit den anderen Figuren interessante Rückschlüsse auf seine Persönlichkeit gewinnen. Meist wirkt er lustlos und gelangweilt, ohne eine eigene Motivation zu entwickeln.

Harkyn läuft ins Leere

Stattdessen erledigt er – und damit der Spieler – murrend all die Aufgaben, die uns die Handvoll Nebencharaktere mit auf den Weg geben. Und die drehen sich meist um die Invasion der Rhogar, blutrünstige Dämonen-Zombies, die einer dunklen Gottheit dienen. Die eigentlich interessante Idee, einen Fiesling gegen noch schlimmere Fieslinge antreten zu lassen, läuft aufgrund der fehlenden Persönlichkeit von Harkyn ins Leere; die Story wirkt roh, als würden ihr essenzielle Zwischensequenzen, Dialoge oder Hintergrundinformationen fehlen. So befinden wir uns mehr als die Hälfte des Spiels auf der Suche nach dem Menschenführer Antaras, ohne wirklich zu wissen, warum wir das tun sollen oder wer der Kerl überhaupt ist. Nachdem wir ihn endlich ausfindig gemacht haben, erzählt er uns kurz, dass wir auch noch die übrigen Herrscher töten müssen, und schickt uns prompt wieder fort.

Es ist, als würde uns das Setting konsequent auf Distanz halten, als könnte es sich nicht entscheiden, ob es eher direkt über Zwischensequenzen oder Dialoge oder subtil mit kreativen Leerstellen vermittelt werden will. Und am Ende erreicht es uns deshalb weder auf die eine noch auf die andere Weise. Mit Auslassungen zu arbeiten, kann durchaus ein elegantes Stilmittel sein, wenn es die Kreativität des Spielers beflügelt, diese selbst zu schließen. Lords of the Fallen gelingt das aber zumindest in der Hauptquest an keiner Stelle, weil hinter dem Kampf



Harkyn ist ein Bad Boy – im Spiel merken wir das aber lediglich an seinen ruppigen Antworten.



Die Boss-Gegner sind zahlreich und erfordern unterschiedliche Taktiken. Als oberste Regel gilt stets, im richtigen Moment auszuweichen.

gegen die dämonischen Rhogar keine erzählerische Tiefe steckt. Ohne dass uns die Charaktere, die Welt oder die eigenen Beweggründe in irgendeiner Form nähergebracht werden, wird uns die Handlung schnell egal. Wer die Stärken von Lords of the Fallen erleben will, konzentriert sich deshalb zurecht eher auf die Spielmechaniken als auf die erzählte Geschichte.

Kein Dark Souls – na, und?

Und gerade dort werden sich die Geister der Spieler scheiden zwischen denen, die ein deutsches Dark Souls erwarten, und all jenen, die Lords of the Fallen als eigenständiges Action-Rollenspiel betrachten. So oder so lässt sich rein spielmechanisch die Ähnlichkeit zu From Softwares Souls-Serie nicht leugnen – wer einen der bockschweren Teile gespielt hat, wird Lords of the Fallen instinktiv bedienen können. Ganz anders als in Dark Souls funktioniert allerdings auch die

Steuerung mit Maus und Tastatur einwandfrei und geht gerade bei der Kameraführung sogar merklich präziser von der Hand als mit Gamepad. Den Großteil des Spiels über sind wir mit Kämpfen beschäftigt und dabei ist vor allem Geschick gefragt.

Anders als bei vielen Rollenspielen geben uns zusätzliche Attributspunkte in Lords of the Fallen bestenfalls einen Schadensbonus oder sie schalten neue Zaubermanöver frei – wer sich gegen die Rhogar-Dämonen nicht um präzises Timing bemüht und kein Gefühl für Harkyns Geschwindigkeit oder Trägheit entwickelt, der wird sich bereits am ersten Boss die Zähne ausbeißen. Das Kampfsystem funktioniert grundsätzlich einwandfrei und gibt uns das Gefühl, als Spieler stetig besser zu werden, indem wir die Angriffsmuster der Feinde studieren, neue Waffen ausprobieren und Schildparaden verinnerlichen. Dabei können wir unseren Spielstil recht individuell zusammen-

stellen: Auf Tastendruck rüstet sich Harkyn entweder mit Schild und Schwert oder er packt die Waffe für mehr Wumms mit beiden Händen an, opfert damit aber seine De-



Bitte ein Nachfolger

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Dark Souls hin, Dark Souls her – wieso vergleicht eigentlich niemand Lords of the Fallen mit dem grandiosen Darksiders? Genau wie das Action-Adventure von Vigil Games ist Lords of the Fallen für mich weniger ein Hardcore-Rollenspiel als vielmehr ein Zelda für Erwachsene. Und als solches funktioniert es für mich ganz ausgezeichnet. Manchmal braucht es eben nicht mehr als eine faszinierende Spielwelt, ein paar Rätsel und unterhaltsame Kämpfe, damit ich für ein paar Stunden den Alltag vergessen kann. Klar passt die Story auf einen Bierdeckel, dafür lassen die teils atemberaubenden Panoramen und cool designten Gegner umso mehr Geschichten in meinem Kopf entstehen. Und ja, die Skills sind nur mäßig ausbalanciert. Aber das habe ich spätestens dann vergessen, wenn ich mit meinem nagelneuen Kriegshammer ein paar formsschöne Helmdellen verteile.

Ich gebe offen zu, dass ich vielleicht ein wenig zu nachsichtig mit Lords of the Fallen bin – die offensichtlichen Schwächen sind nicht wegzudiskutieren. Aber es gibt eben diese Spiele, denen ich Schwächen gern verzeihe, weil ich sehe und spüre, mit wie viel Herzblut die Entwickler dabei waren. Lord of the Fallen wird natürlich trotzdem nicht mein Spiel des Jahres werden. Aber auf meiner persönlichen »Bitte einen noch besseren Nachfolger!«-Liste steht es definitiv ganz weit oben.



Die Hinterrücks-Angriffe sind mächtig, funktionieren aber nur bei kleineren Feinden.



Manche Türen lassen sich nur mit dem Zauberhandschuh öffnen – Rätsel gibt's im Spiel aber so gut wie keine.



Jeder Zauber wird durch diesen Feuergeist dargestellt, der sich vor Harkyn manifestiert. Fragen Sie uns nicht, warum.

ckungsmöglichkeiten. Oder wir stülpen uns den Fernzauber-Handsuh über die linke Hand, um im richtigen Augenblick magische Granaten oder Projektile zu verschleudern.

Alles auf Krieger

Allerdings ist Harkyn im Kern ein Krieger. Zwar können wir bei der groben Charaktererstellung ein leichteres Schurken-Set wählen oder mit ein bisschen mehr Zauberkraft starten, ein waschechter Assassine oder Vollmagier wird der Ex-Knacki aber nicht. Klar, wenn wir uns langsam nähern oder den Feind geschickt umtänzeln, können wir bei manchen Rhogar einen starken Hinterrücksangriff starten, bei schweren Gegnern oder Bossen funktioniert das aber nicht. Und auch die drei Magieschulen wirken eher unterstützend, indem sie uns heilen, stärken oder den Gegner verlangsamen. So läuft's in Lords of the Fallen in der Regel auf den Nahkampf hinaus. Diese fehlende Klassenvielfalt mag Rollenspielveteranen übel aufstoßen, wer sich hingegen eher auf actionlastige Kurzweil freut, profitiert von der Tatsache, dass man in punkto Skill-Verteilung kaum etwas falsch machen kann. So haben wir in einem Durchlauf mit relativ leichter Bewaffnung begonnen, uns später als schwerer Panzerschrank verdingt, nur um am Ende bei einem Mix aus wendigem Akrobaten und übergroßer Zweihand-Klinge zu landen.

Lords of the Fallen gibt uns die Freiheit, unterschiedliche Kampfstile auszuprobieren, bevor wir uns auf eine Spielweise einschließen. Das Aufleveln funktioniert dabei recht intuitiv. Mit jedem erledigten Gegner gewinnen wir Erfahrung, die wir dann in At-

tributsteigerungen oder in unsere Zauberkräfte stecken.

Einen Kniff gibt's dann aber doch: Lords of the Fallen belohnt Risiko. Wer stirbt, verliert an Ort und Stelle all die Erfahrung, die er nicht verteilt hat, und hat beim erneuten Versuch nur begrenzte Zeit, um selbige wieder einzusacken. Stirbt man auf dem Weg dahin erneut, ist der Fortschritt futsch. Es lohnt sich aber trotzdem, nicht alle gewonnenen Punkte direkt zu verteilen, denn je mehr Erfahrungspunkte wir mit uns herum-schleppen, desto mehr gewinnen wir mit jedem neuen Gegner dazu. Eigentlich ein spannendes »Risk-Reward«-System – wenn Harkyn leicht zu töten wäre.

Erst beim zweiten Mal richtig gut

Denn mit dem Schwierigkeitsgrad und der Balance ist es bei Lords of the Fallen so eine Sache. Dass das Spiel im Vorfeld von vielen Dark-Souls-Veteranen als zu leicht verschrien wurde, wollen wir dabei gar nicht als Maßstab heranziehen. Klar, es erreicht definitiv nicht den Härtegrad der Souls-Spiele – wer danach sucht, wird enttäuscht. Aber Lords of the Fallen abzustufen, weil es kein Dark Souls ist, wird dem Spiel nicht gerecht. Im Gegenteil: Gerade weil es uns nicht so kräftezehrend fordert, ist es für all jene einen Blick wert, die die Spielmechanik der Souls-Reihe mögen, aber an deren Härtegrad zweifeln.

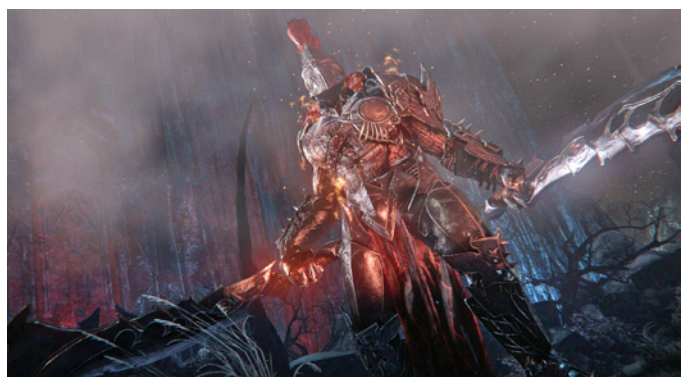
Trotzdem hat Lords of the Fallen ganz unabhängig vom Vergleich mit anderen Spielen einige Probleme mit dem Balancing, die auch der einzige bisher erschienene Patch nicht aus der Welt schafft. So muss man sich zu Beginn für eine von drei Magie-Schulen

entscheiden, die sich jeweils auf Täuschungs-, Heil- oder Berserkerprüche konzentrieren. Allerdings (und das weiß man als Spieler erst nach mehreren Durchläufen) sind die drei Schulen sehr unausgeglich. Wir haben uns zuerst für den Heiler entschieden, hatten dann aber damit zu kämpfen, dass Harkyn gefühlt ewig braucht, um den Zauber zu sprechen. Jeder einigermaßen agile Gegner/Boss prügelt uns in dieser Zeit die Knast-Tattoos aus dem Leib. Der Wut-Zauber der Krieger-Schule hingegen entfernt für kurze Zeit jeden Ausdauerverbrauch.

In einem Spiel, in dem wir trotz hoher Ausdauerpunkte kaum mehr als zwei harte Schläge hinbekommen, ohne eine Verschnaufpause einlegen zu müssen, ist das eine gottgleiche Fähigkeit. Plötzlich vertrimmen wir selbst Bosse in kurzer Zeit, weil wir so oft ausweichen und kontern können, wie wir wollen. Mit einem adäquat erweiterten Mana-Vorrat sind wir so viel mächtiger, als wir es mit jedem Zauber der Kleriker-Schule je geworden wären. Je nach Spielstil kann der Anspruch demnach völlig unterschiedlich ausfallen – das Gegenteil von guter Balance. Das ist vor allem deshalb ärgerlich, weil wir erst nach erstmaligem Durchspielen im »New Game Plus« bemerken, dass Lords of the Fallen eigentlich alles hat, was ein sehr gutes Action-Rollenspiel braucht und nur im Endspurt bei der Feinabstimmung auf die schiefe Bahn gerät. Denn beim zweiten Durchlauf behält Harkyn alle erworbenen Talente und kann sich eine weitere Magieschule aussuchen. Gleichzeitig zieht der Schwierigkeitsgrad spürbar an, die zu übermächtigen Talente verlieren an Stärke, wäh-



Der Rhogar-Zauberer sind fies, weil jeder Treffer, den wir landen, auch uns verletzen kann.



Die Rhogar-Dämonen sind stimmungsvoll gestaltet, erzählerisch aber nicht mehr als »Die Bösen«.



Es könnte so schön sein.

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Selten ist es mir so schwer gefallen, ein Spiel zu bewerten. Und das nicht, weil ich ein großer Dark-Souls-Fan bin – Lords of the Fallen betrachtet man am besten unabhängig davon. Nein, ich bin schlicht hin- und hergerissen. Einerseits liebe ich das Setting, die düstere Atmosphäre, die tollen Effekte und das grandiose Kampfsystem. Und deshalb will ich Harkyns Abenteuer wirklich gut finden.

Aber es fehlen mir einfach essenzielle Dinge, die ich bei einem Action-Rollenspiel erwarte: Wenn ich schon einen Kriminellen spiele, dann will ich eine packende Geschichte, und trotz des tollen Kampfsystems leidet die Action sehr unter der schiefen Balance. So fehlt mir schlicht die Motivation, mich zum »New Game Plus« durchzukämpfen, nur um die Stärken des Spiels wirklich genießen zu können. Hoffentlich wird Deck 13 zumindest die Magie-Schulen mit ein paar Patches ausbessern oder sogar neue Inhalte veröffentlichen, die Glatzkopf Harkyn ein bisschen mehr Kontur verleihen. Lords of the Fallen ist eines dieser Spiele, bei denen ich gerne für einen Kontrollbesuch vorbeischaun würde.

rend der Heiler dank der zusätzlichen Krieger-Sprüche ein ausgeglichenes Arsenal hat.

Finetuning wirkt Wunder

Das heißt nicht, dass Lords of the Fallen beim ersten Durchspielen keinen Spaß macht. Die Reise durch die Bergfestung ist fantastisch in Szene gesetzt, Lichtstimmung, Modelle und Schauplätze greifen wunderbar atmosphärisch ineinander. Eine sensationelle Leistung des Entwicklerteams angesichts der verhältnismäßig geringen Teamgröße! Die Jagd nach neuer Ausrüstung, das Erproben neuer Waffen, der Ausbau unserer Talente – das alles motiviert und macht Spaß. Hinter jeder Ecke erwarten uns neue Gegnertypen, die neue Strategien erfordern – generell ist das Kampfsystem klasse.

Und auch die Spielwelt gewinnt an Atmosphäre, wenn wir Schriftrollen finden, die uns das Setting an den Stellen näherbringen, an denen die eigentliche Handlung um Harkyn das nicht schafft. Allerdings werden wir beim Spielen den Eindruck nicht los, dass den Entwicklern irgendwann die Ressourcen ausgegangen sind. Das äußert sich beim mangelnden Finetuning in der Spielbalance, aber auch im Verlauf der Kampagne: Wo sich die Story am Anfang noch halbwegs bemüht, jede neue Etappe unserer Reise in die Handlung einzuordnen, werden wir im letzten Drittel schlicht mit der Aufgabe »Töte alle restlichen Boss-Gegner!« auf die Dämonenwelt losgelassen und kämpfen uns fortan durch immer gleiche Korridore.

Auch einige der Nebenaufgaben, die wir über die ganze Reise hinweg erledigt haben, enden abrupt; Nebenstränge verlaufen ins Leere und eine wichtige Figur verschwindet sogar mehr oder minder kommentarlos aus der Handlung. Die prinzipiell spannenden Entscheidungen bleiben ohne interessante Konsequenzen: Ob wir dem infizierten Priester zur Rettung den kranken Arm abhacken, bestimmt lediglich, ob er uns später als Questgeber zur Verfügung steht – eine spannende moralische Entscheidung ist das aber (auch aufgrund Harkyns Mangel an Persönlichkeit) nicht.

Lords of the Fallen ist eines dieser Spiele, bei dem man nahezu jede kritische Äußerung mit »eigentlich« und »aber« strukturieren kann. Eigentlich muss man Deck 13 Respekt dafür zollen, was sie mit begrenzten Ressourcen und ihrer hauseigenen Engine auf die Beine gestellt haben. Eigentlich kann sich Lords of the Fallen in Sachen Präsentation neben die ganz großen Rollenspiel-Produktionen von Bioware, Bethesda oder – ja – auch From Software stellen, ohne dabei alt auszusehen. Aber für die hohen Wertungsregionen fehlt an zu vielen Ecken und Enden der Feinschliff. Die Atmosphäre fesselt uns, die löchrige Story tut es aber nicht; das Kampfsystem ist klasse, das Skill-System aber unausgebalanciert; das Leveldesign fängt spannend an, wird gegen Ende aber arg repetitiv. Lords of the Fallen ist ein Rohdiamant, der zwar gut aussieht,

aber eigentlich noch viel stärker glänzen könnte, wenn er noch ein paar Monate länger bearbeitet worden wäre. **DH**

TERMIN 28.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Lords of the Fallen

Rollenspiel

Publisher City Interactive
Entwickler Deck 13
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

»Nach dem ersten Durchspielen wird's erst richtig gut.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

Dialoge/Rätsel komplex
offene Welt
Taktik komplex

GRAFIK

- großartiges, markantes Artdesign
- stimmige Effekte
- scharfe Texturen
- gerade in Gesprächen recht hölzerne Animationen

9/10

SOUND

- unaufdringlicher, aber stimmungsvoller Soundtrack
- in der Regel atmosphärische Geräuschkulisse
- deutsche Vertonung wirkt an vielen Stellen lustlos und hölzern

7/10

BALANCE

- komplexes Kampfsystem
- schnell erlernbar, schwierig zu meistern
- sehr unausgeglichene Magie-Schulen
- Kamera in engen Räumen ein Problem
- Schwierigkeitsgrad schwankt arg

7/10

ATMOSPHÄRE

- voll vertonte Schriftrollen erläutern die Spielwelt
- Bergfestung strahlt vor Details
- kaum interessante Charaktere

8/10

BEDIENUNG

- mit Maus und Tastatur gut spielbar
- sehr präzise Kampfsteuering
- intuitives Menü
- hakelige Sprüngeinlagen

8/10

UMFANG

- lohnenswertes »New Game Plus«
- Bergfestung und Dämonenwelt bieten viele Nebenpfade zum Erkunden
- umfangreiche Haupt- und Nebenaufgaben

9/10

QUEST/HANDLUNG

- Story bemüht sich um Tiefgang ...
- ... ist aber nicht mehr als Gut gegen Böse
- blasse Charaktere
- löchrige Dramaturgie
- spielerisch lahme Such- und Töte-Quests

5/10

CHARAKTERSYSTEM

- leicht verständliches Level-System
- man kann sich kaum verkillen
- individuelle Spielstile ...
- ... im Prinzip aber stets als Nahkämpfer
- Harkyn recht schnell auf Anschlag entwickelt

7/10

KAMPFSYSTEM

- spannende Kämpfe
- man wird als Spieler besser
- verschiedene Gegner erfordern verschiedene Strategien
- sehr langwierige Zauber-Animationen

9/10

ITEMS

- großer Pool an gut gestalteten Waffen und Rüstungen
- jede Waffe handhabt sich anders
- viele versteckte Gegenstände
- Waffen und Rüstungen lassen sich individuell aufrüsten

10/10



Das Ring-Menü ist fürs Gamepad optimiert, generell ist die Maussteuerung aber in Ordnung.





Bist Du ein echter Gamer?

Dann entscheide dich für HyperX.



99,90

HyperX Fury SSD 240 GB

Hohe Leistung. Kleiner Preis.

Bist Du ein echter Gamer? HyperX® FURY Solid-State-Drives liefern beeindruckende Leistung zum erschwinglichen Preis, damit Dein Spiel schneller und besser wird. Sie passt mit 7 mm Formfaktor perfekt in Desktops und Notebooks. Ihr SandForce® SF-2281 Controller bringt SATA Rev 3.0-Leistung (6Gb/s). So startet Dein System schneller und die Ladezeiten für Applikationen, Maps und Levels sind kürzer. Ihr synchroner NAND-Flashspeicher sorgt außerdem für hohe und konstante Leistung. So hast Du alle Chancen das Spiel zu gewinnen.

- SHFS37A/240G • 240 GB Kapazität • 500 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 84.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM2BF0



19,99

HyperX Fury 32 GB

- beeindruckende 90MB/s Lese- und 30MB/s Schreibgeschwindigkeit (in USB 3.0)
- 32 GB Speicherkapazität
- USB 3.0

IMFL2H



74,90

HyperX Fury 8 GB DDR3-1600 Kit

- HX316C10FK2/8 • Timing: 10
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77EE



89,90

HyperX Cloud Headset

Schwedisches Design, gemeinsam mit QPAD entwickelt und empfohlen von der Weltelite der Spieleorganisatoren!

- 53-mm-Treiber • Bügel aus Aluminium
- anschmiegsamer Lederriemen • mit Audio-Steuerbox
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#V2B/C



steelseries

NEU!

99,90

**Steelseries Siberia V3 Headset**

- Anschlüsse: 3,5 mm Klinke (4-polig)
- Ohrmuscheln mit geräuschreduzierender Polsterung
- leicht zugänglicher Stummschalter

KH#156

CMSTORM



99,90

CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- Sechs Lichteffekte • Lichtprofile-Management
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB
- auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich

NTZV2Z

Logitech



69,90

Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs • USB
- inkl. Logitech G240 Cloth Gaming Mouse Pad

NMZLMGM

sharkoon



38,99

Sharkoon WPM500 V2

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN5514



1.799,-

MSI GT72-2QD8H11B

- 43,9 cm (17,3") • Full-HD Display mit LED-Backlight, Anti-Glare (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- NVIDIA GeForce 970M 6GB VRAM
- 8 GB DDR3-RAM • 1000 GB HDD • 128 GB SSD
- USB 3.0 • Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8M5E



Neuheit!



169,90

Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschläge
- Chroma Hintergrundbeleuchtung mit 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion

NTZR34

AeroCool



79,90

Aerocool Strike-X Cube Serie

- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • Lüftersteuerung
- für Mainboard bis µATX-Bauform

TQXRG007

ZOTAC



389,-

ZOTAC GeForce GTX 970 AMP! EXTREME

- NVIDIA GeForce GTX 970
- 1203 MHz (Boost: 1355 MHz) • NVENC H.264
- 4 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 1.664 Shader • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXT0A05

msi

acer

explore beyond limits™



999,-

Acer Aspire VN7 591G-590D Nitro Black Edition

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core i5-4210H Prozessor (2,9 GHz) • 8 GB DDR3-RAM
- 500 GB SSD + 128 GB SSD • NVIDIA GeForce GTX 860M
- USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS • Microsoft® Windows® 8.1 (64 Bit)

PL6CP4



AOC



429,-

AOC g2460Pg NVIDIA G-Sync

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 80.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m² • Pivot
- höhenverstellbar • NVIDIA G-Sync • 1x DP

V5LM66

acer

explore beyond limits™



229,-

Acer GN246HLBbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel • Energieklasse: B
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DVI-D (HDCP), 1x VGA

V5LA9006

GIGABYTE™



214,90

GIGABYTE GA-X99-UD4

- ATX-Mainboard • Sockel 2011-3
- Intel® X99 Express • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 8x DDR4-RAM
- 10x SATA 6Gb/s, 2x M.2, 1x SATAe
- 4x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GMEG26

SAPPHIRE



279,-

SAPPHIRE TRI-X R9 290 4 GB GDDR5

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

JEX50B

ALTERNATE

bequem online



Eine typische Pro Evo-Szene: Manuel Neuer verliert das Gleichgewicht, doch Per Mertesacker kratzt Lionel Messis Schuss in letzter Sekunde von der Linie.

Pro Evolution Soccer 2015

Gefühlskick

Rein spielerisch ist PES 2015 der beste Serienteil seit Jahren – wenn nur die Rückschritte bei KI und Technik nicht wären. Von Michael Graf und Tobias Veltin

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami**
Termin: **13.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, elf weitere** Preis: **40 Euro**

Auf DVD: Multiplayer-Duell



Kann's nicht einmal einfach sein? Kann nicht einmal eine Fußballsimulation erscheinen, die tatsächlich in allen Belangen besser ist als ihr Vorgänger? Die wir als Spiel gewordenen Lionel Messi bejubeln, als Volleytreffer in der Nachspielzeit, nach dem wir vom Rechner aufspringen und wie Beckenbauer anno 1990 in gedankenversunkener Glorie einsam durch unser Spielzimmer wandern? Nein, sowas kann's augenscheinlich nicht geben, auch Pro Evolution Soccer 2015 entpuppt sich als Vertreter der »Ja, aber«-Sparte. Ja, spielerisch macht PES 2015 spürbare Fortschritte, fühlt sich genauer, befriedigender, besser an als sein Vorgänger – und bringt zudem einen neuen

Modus. Technisch jedoch ist Krebsgang angesagt, zumindest auf dem PC. Während auf der PS4 und der Xbox One die Fox-Engine optisch zeitgemäße Rasenduelle inszeniert, verwendet Konami für den Windows-Kick eine Mischung aus Fox- und Last-Gen-Gerüst. So sieht PES 2015 weniger schön, weniger farbstark aus als auf den neueren Konsolen, und selbst PES 2014 bot auf dem PC mehr Strahlkraft – von FIFA 15 ganz zu schweigen. Das soll nicht heißen, dass PES 2015 schlecht aussieht, die Animationen sind abermals erste Sahne, die Kicker teils wiedererkennbarer als bei FIFA. Dennoch geht der diesjährige Optikpokal an

Fakten

- 12 Ligen
- 262 Vereine
- 17 Stadien
- 81 Nationalteams
- 6 Originalturniere

Electronic Arts. Und der Akustikpokal erst recht, seine dröge Stadionkulisse ergänzt PES 2015 um Kommentatoren, die noch mehr Evergreens des Dauerschnarchens absondern als ihre FIFA-Kollegen – wenn wir noch einmal »It's up to you, Hansi!« hören, fackeln wir eine Pressetribüne ab! Okay, durchatmen: Präsentation war noch nie die Stärke von Konami, und sie muss es auch nicht sein. Die Sternstunde von Pro Evolution Soccer schlägt traditionell auf dem Platz, auch PES 2015 kickt wieder in der Königsklasse.

Die volle Kontrolle

Kaum ist der erste Anpfiff ertönt, spüren wir, dass sich PES 2015 beherrschbarer anfühlt als sein Vorgänger, wir haben Kugel und Kicker besser unter Kontrolle. Vor allem bei Dribblings auf engem Raum lenken sie sich überdies direkter und zackiger, Richtungswechsel wirken nicht mehr minimal verzögert. Was keineswegs unrealistisch ist, ein Fußballprofi kann sich beim Dribbeln auch umdrehen, ohne erst mit dem Ball zu ringen. Und weil die Pille auch nicht mehr bei jedem zweiten Sprintschrift verspringt, verlieren wir sie nur noch, wenn wir sie uns tatsächlich zu weit vorlegen, unüberlegt passen oder bei der Annahme ungünstig stehen. Bei Zweikämpfen gewinnen vor allem Größe und Gewicht an Bedeutung. Ein Lionel Messi etwa ist klein und wendig, hat gegen eine Abwehrkante wie Bayerns Dante aber keine Chance, wenn der Lockenkopf seinen Körper einsetzt – da heißt es flink um



Mit einem tödlichen Pass auf Lewandowski reißt Bayern die Schalker Abwehr auseinander.

Fußball im Netz

PES 2015 bietet erstmals eigene Online-Lobbys für Koop-Partien mit bis zu 22 Spielern sowie ein Matchmaking-für schnelle Partien, die unser Ranking nicht beeinflussen. Die Verbindungsqualität ging im Test in Ordnung, die zuvor holprigen Onlinepartien profitieren offensichtlich von der Steam-Anbindung. Blöd indes: Wenn wir mit Alt-Tab auf den Desktop wechselten, etwa um eine E-Mail zu beantworten, verlor PES 2015 immer (!) die Serververbindung – und unsere aktuelle myClub-Partie wurde automatisch als 0:3 gewertet. Toll.

den Verteidiger herumwuseln. Das macht Eins-gegen-eins-Situationen glaubwürdiger, der Spielfluss wiederum profitiert von schnellen Einwüfen. Das Spieltempo hat sich zwar nicht maßgeblich geändert, dafür sind Sprints nun glaubwürdiger, anders als in PES 2014 (und FIFA 15) stürmen die Sportler nicht mehr mit Nachbrenner, sondern ... normal schnell eben. Unterm Strich ähnelt der ganze Spielablauf den von den Fans vergötterten PES 5 und PES 6 – Klasse!

Töd- und zögerlich

Der schnellste Weg in den Strafraum führt in PES 2015 über tödliche Pässe. Die lassen sich nun nämlich besser zielen und finden bei gutem Timing oft den Mann. Was auch daran liegt, dass die KI-Kameraden klüger in Räume vorstoßen, schnelles Umschaltspiel klappt so noch besser. Hohe Pässe in den Lauf oder flache durch die Abwehrschnittstelle sind dadurch aber fast schon zu mächtig, zumindest in Spielen gegen den Computer. Denn die KI-Verteidiger gehen auf allen sechs Schwierigkeitsgraden zu zögerlich in die Zweikämpfe. Wo wir in PES 2014 schon auf der drithöchsten Stufe »Profi« kämpfen mussten, um an den Ball zu kommen, lassen sich die Rivalen nun selbst auf dem Maximallevel »Superstar« die Pille oft leicht abjagen. Wenn wir hingegen das Leder zu unserem Torwart zurückspielen, denken die Rivalen meist nicht mal dran, zu attackieren. Zum Ausgleich glänzen

die hochstufigen Gegner mit ausgezeichnete Raumaufteilung, nutzen Abwehrücken eiskalt aus und setzen uns ihrerseits mit tödlichen Pässen unter Druck – spielstark ist die KI ja, nur eben weniger spielstark als in den Vorjahren. Die in einer Vorabversion noch etwas schnarchigen Schiris pfeifen nun übrigens deutlich aufmerksamer.

Nachvollziehbares Chaos

Dazugelernt haben immerhin die Keeper, die intelligenter herauslaufen. Natürlich schießen sie auch wieder den einen oder anderen Bock, aber nicht übertrieben oft. Abpraller lenken die Torhüter häufiger zur Seite, im Strafraum herrscht nicht mehr ganz so viel Chaos wie früher. Und ein bisschen Chaos gehört in Pro Evo ja dazu. Wenn ein Gewaltschuss von der Latte abprallt, nur um dann von unserem ungeschickt hechtenden Schlussmann mit der Hand hinter die Linie geboxt zu werden, fluchen wir zwar wie Jürgen Klopp in der Nachspielzeit – aber nur kurz, weil wir's sofort jemandem erzählen müssen. Oder unserem Multiplayer-Gegner das Grinsen aus dem Gesicht wischen. Pro Evo bleibt Fußball-emotion pur, an einem PES-Abend erleben wir mehr denkwürdige Szenen als in einer ganzen FIFA-Woche. Das verdanken wir der zugleich nachvollzieh- und unberechenbaren Ballphysik: Dass die Pille stets glaubwürdig abgeprallt ist, können wir per Zeitlupenfunktion jederzeit nachvollziehen. Hinterher. Nur vorher wissen wir eben nie, was genau passieren wird, etwa weil der blöde Torhüter seine Hand auch zehn Zentimeter weiter links hätte halten können! Zwischen Fehlschuss und Traumtor entscheidet manchmal – wie im echten Fußball – das Glück. Cool auch: Neuerdings dürfen wir bei Heimspielen und in vielen (aber nicht allen) Stadien vor dem Anpfiff die Rasenlänge sowie -nässe einstellen, was sich auch auswirkt. Auf feuchtem Stummelgras flutschen Kurzpässe wie geschmiert, was technisch starke Teams begünstigt. Mit trockenem Gestrüpp können wir Messi & Co. hingegen behindern, vor allem im Multiplayer-Modus ein Vorteil.

So spielt sich myClub



Beim Basteln unseres Kaders müssen wir auch die Teamchemie beachten.



Durch absolvierte Partien sammeln wir GP-Punkte (die Spielwährung) ...



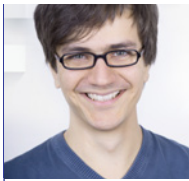
... sowie Agenten, mit denen wir anschließend neue Kicker anheuern.



Wie gut der neue Spieler ist, bestimmen wir per Fußball-Lotterie.



Messi und Ramos im Grafikvergleich: in PES 2015 auf PC und PlayStation 4, sowie in den PC-Versionen von PES 2014 und FIFA 15 (von links).



Gefühlter Tabellenführer

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Wer schon immer neidisch auf FIFAs Ultimate-Team-Kartensammelei geschickt hat, darf den myClub-Modus feiern. Für mich ist er nur eine Dreingabe, nett, ja, aber zu trocken, um ihn lange zu spielen. Die Stärke von PES 2015 liegt für mich im Multiplayer-Duell, vor allem an einem PC. Da wird jedes Tor, jede ballphysikalische Eskapade bejubelt und verflucht, PES bleibt das Fußballspiel der großen Gefühle – und des großen Spielgefühls. Wenn's rein nach dem Rasengeschehen geht, nach Steuerung und Ballverhalten, dann ist PES 2015 für mich nämlich die beste Fußballsimulation seit Jahren. Es fühlt sich direkter, besser und befriedigender an als seine Vorgänger, ohne Kompromisse beim Realismus einzugehen.

Aber ach, es geht ja nicht nur ums Spielgefühl. Grafik und KI machen Rück-, die Lizenzen kaum Fortschritte, auch wenn die Fans Letzteres mit Mods ausgleichen dürften. Bewerten kann ich aber nur, was verkauft wird, und da bietet FIFA 15 das dickere Paket, die stimmungsvollere Präsentation, die zeitgemäßere Technik. PES 2015 hingegen ist vor allem »echt«, es sieht nicht aus wie Fußball, es ist Fußball. Und es ist 20 Euro billiger als FIFA 15. Wer auf Letzteres verzichten kann, dem lege ich erneut ans Kickerherz, bei Konami reinzuschuppen.

Klub gegen Echtgeld

Die Spieler- und Managerkarrieren in den Modi »Werde zur Legende« sowie »Meisterliga« sind motivierend, aber trockener präsentiert als in FIFA 15. Während etwa Electronic Arts das Ende der Transferperiode als Countdown inszeniert, erklärt Pro Evo die Wechselzeit lapidar für beendet. Die Überarbeitungen bei Jugendteam und Spielerentwicklung sind zudem marginal. Neu ist dafür der »myClub«-Modus, der EAs »Ultimate Team« ähnelt, in dem wir also einen Kader aus Sammelkicks basteln. Dabei beachten wir wie im Vorbild die Teamchemie, neue Sportler kaufen wir jedoch einzeln statt paketweise. Siege bringen nämlich Agenten, mit denen wir in einer Art

Fußball-Lotto die Neuzugänge freispielen. Je mehr Agenten wir einsetzen (lies: verbrauchen), desto höher unsere Chance auf hochkarätige Kicker. Für 10.000 GP (die In-game-Währung) können wir überdies Star-Agenten kaufen, die gezielt fähige Sportler ausspucken. GP verdienen wir mit On- oder Offline-Matches sowie mit Erfolgen à la »Erstes Freistoßtor erzielt« – eine spaßige Dreingabe. Spielerverträge müssen regelmäßig verlängert werden, auch das kostet GP; zudem können wir damit fähige Ballkünstler einige Stunden (!) lang ausleihen oder Trainer anheuern, die neue Aufstellungen freischalten und die erlaubte Maximalstärke unseres Teams erhöhen – je besser der Coach, desto mehr fähige Kicker dürfen wir nämlich aufstellen. Während alle anderen Modi trotz erstmaliger Steam-Anbindung auch offline laufen, funktionieren das Punktesammeln und der ganze myClub-Modus aber nur online – wie Ultimate Team eben. Ebenfalls wie im Vorbild dürfen wir Echtgeld in Goldmünzen umtauschen, mit denen wir Agenten, Leihspieler sowie Trainer direkt kaufen – die besten Coaches gibt's sogar nur gegen Gold. Unterm Strich konnten wir uns aber auch ohne Geldeinsatz alle paar Partien neue Kicker leisten, für einige Erfolge gab's zudem Goldmünzen geschenkt. Spaß macht myClub also auch gratis – auch wenn der Modus genauso staubtrocken präsentiert ist wie alle anderen.

Die unvollständige Königsklasse

Während PES 2015 wie FIFA 15 nur vordefinierte Onlinewettkämpfe bietet, dürfen wir an einem PC eigene Turniere und Ligen mit bis zu 32 menschlichen Teilnehmern bestreiten, darunter dank Lizenz auch Originalwettbewerbe wie Champions und Europa League, wenn auch nicht mit allen real teilnehmenden Mannschaften. So hat Konami zwar erstmals alle Teams der zweiten Ligen von Spanien, Frankreich und Italien sowie die brasilianischen Erstligisten lizenziert, aus der Bundesliga mischen aber wieder nur der FC Bayern, Bayer Leverkusen und Schalke 04 mit – was die Fans dank Editoren und Mod-Unterstützung aber schnell ausbügeln dürften. Diese Anpassbarkeit bleibt eben eine Kernstärke von PES. **TV / GR**



Die Torhüter denken mit: Bevor Kießling zum Kopfball kommt, faustet Casillas die Pille weg.



»Schaut her, so steht's!« – die Gesichter sind ausdrucksstark. Die Rasentexturen nicht.

TERMIN 13.11.2014 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

Pro Evolution Soccer 2015

Publisher Konami
Entwickler Konami
Sprache Deutsch, Englisch, elf weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Beipackzettel
Kopierschutz Steam

Genre Sport

Spaß »Vor allem im Multiplayer-Modus ein Fußballspaß erster Güte.«

Einstieg HAUPTSPIEL ENDSPIEL

LIZENZ keine komplett
MANAGEMENT keines komplex
SPIELABLAUF Action Taktik
KARRIERE keine ausgefeilt
REALISMUS Arcade Simulation

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (32),
SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 100+ Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Dank des unberechenbaren Spielablaufs ein herausragender Multiplayer-Titel.«

GRAFIK
herausragende Animationen wiedererkennbare Spieler
Stars mit charakteristischen Bewegungsabläufen
hässliche Zuschauer leichter grafischer Rückschritt **8/10**

SOUND
Publikum reagiert auf Spielsituation
Schmerzschreie bei Fouls dröge Stadionkulisse
uninteressante, sich ständig wiederholende Kommentare **7/10**

BALANCE
realistische und gut abgestimmte Spielerstärken Star-
spieler stark, aber nicht übermächtig guter Trainingsmodus
hohe Schwierigkeitsgrade etwas zu einfach **9/10**

ATMOSPHÄRE
unberechenbare Partien mit enormem Unterhaltungswert
jedes Match läuft anders lizenzierte Champions und
Europa League keine Bundesliga **9/10**

BEDIENUNG
hervorragende Gamepad-Bedienung sehr viele Spezial-
manöver Spieler steuern sich genauer leicht verbesserte
Menüführung Menüs ohne Mausunterstützung **9/10**

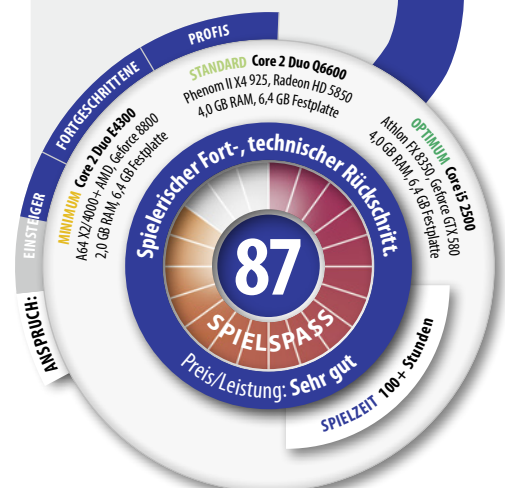
UMFANG
erstmalig mit brasilianischer Liga und zweiten Ligen um-
fangreicher Spieler- und Teameditor Mod-Freundlichkeit
deutlich weniger Vereine, Ligen und Stadien als in FIFA 15 **9/10**

REALISMUS
realistisches Spieltempo Rasenlänge und -nässe wirken
sich aus grandiose Ballphysik ausgezeichnete Spielfluss
Gewicht und Größe wirken sich aus **10/10**

KI
Mitspieler denken besser mit angriffs- und abwehr-
starke Gegner Torhüter laufen intelligenter heraus
Gegner gehen zu zögerlich in Zweikämpfe **8/10**

MANAGEMENT
motivierendes Spielersammeln im myClub-Modus
Karriere als Spieler oder Trainer
alle Modi staubtrocken präsentiert **8/10**

SPIELZÜGE
sehr abwechslungsreicher Spielablauf
jedes Tor fällt anders
vielfältige und wirkungsvolle Taktikoptionen **10/10**



SAINTS ROW

GAT OUT OF HELL

Re-Elected beinhaltet:
SAINTS ROW IV
mit allen DLCs
& **GAT OUT OF HELL**
Standalone-Erweiterung

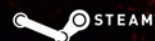


FAHR ZUR HÖLLE!
23. JANUAR 2015

WWW.SAINTSROW.COM



volition



© 2015 and published by Deep Silver, a Division of Koch Media GmbH, Austria. Developed by Deep Silver Volition, LLC, and High Voltage Software, Inc. Saints Row, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media. High Voltage and its respective logos are either registered trademarks or trademarks of High Voltage Software, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. "PS4" and "PS3" are trademarks of the same company.



Assassin's Creed Unity

Freiheit, Gleichheit, Technikprobleme

Eine Revolution gelingt dem neuen Assassin's Creed genauso wenig wie eine gelungene PC-Portierung. Das ist jammerschade, denn das Spiel ist alles andere als schlecht. Von Sebastian Stange

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **13.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **55 Euro**

Es ist mal wieder soweit. Wie in den Jahren zuvor erscheint im November ein neues Assassin's Creed. Neben Call of Duty hat sich eine weitere erfolgreiche Spielereihe zur jährlich wiederkehrenden Megamarke entwickelt. Dass das für Probleme sorgt, dazu kommen wir später. Denn anfangs ist unser Eindruck vom Spiel recht positiv. Von Ubisoft werden wir zu einem Testevent nach Paris eingeladen, wo wir Unity drei Tage lang auf Xbox One spielen können. Unser Bauchgefühl dabei

ist gut. Kein PR-Profi versucht, uns zu beeinflussen, das Open-World-Spiel läuft auf der Konsole ordentlich. Das hohe Niveau seines Vorgängers Black Flag erreicht das neue Assassin's Creed zwar nicht, doch in der Rolle eines neuen Protagonisten durch das revolutionäre Paris zu streifen, unterhält uns bestens. Zufrieden reisen wir aus Paris ab. Wieder ein Spiel getestet, wieder eine Kerbe in der Tastatur. Doch dann das: Die PC-Portierung von Ubisoft Kiev (das bei Black Flag noch so gute Arbeit leistete) erweist sich als schludrig, hardwarehungrig und instabil.

Mehr dazu aber erst später, denn trotz des Technik-Debakels schlummert hier ja vor allem ein umfangreiches Spiel, mit Mechaniken, Missionen und einem neuen Helden.

Arno Dorian – Frankreichs Ezio

Wie jedes Assassin's Creed lässt sich auch Unity anfangs viel Zeit, um alle Systeme und Charaktere zu etablieren. Erste Schleicherfahrten als Arno Dorian machen wir etwa, als der gerade mal acht Jahre alt ist, im Palast von Versailles umhertollt und für seine Freundin Elise Äpfel stibitzt. Doch mit der Kindheitsidylle ist es rasch vorbei, als Arnos Vater kurz darauf Opfer eines Mordanschlags wird. Arno, der sich die Schuld daran gibt, lebt fortan bei Elises Familie und entwickelt sich zum charismatischen Draufgänger, der uns sehr an Ezio aus Assassin's Creed 2 erinnert: Sorglos geht er seinen Interessen nach und seinen Pflichten aus dem Weg. Diese Unbekümmertheit kostet dann seinem Ziehvater das Leben und bringt Arno ins Gefängnis. Er hätte ihm eine rettende Warnung überbringen können, war aber damit beschäftigt, Elise hinterherzusteigen. Nun sitzt er gefangen in der Bastille und wird eines Mordes angeklagt, den er nicht begangen hat. Bis dahin haben wir bereits über eine Stunde gespielt, richtig in Fahrt kommt Unity bislang aber nicht. Doch dann geschehen zwei wichtige Dinge: Die Bastille wird gestürmt und ein Mitgefangener erkennt das wahre Potenzial Arnos.



In den Kämpfen sind wir nicht mehr so übermächtig wie in den Vorgängern.



Das Erklimmen von Aussichtspunkten wird mit einer tollen Aussicht belohnt, die auf dem PC allerdings auch matschige Texturen offenbart.

Gute Charaktere, historische Kulisse

Der Fremde gibt sich als Assassine zu erkennen und weht Arno in ein paar Geheimnisse ein, etwa dass Arnos Vater ein Assassine war. Und dass sein Ziehvater sowie Elise den Templern angehören. Er lädt Arno ein, sich der Bruderschaft anzuschließen, was der auch tut – weil er Rache üben will. Was dann folgt, haben wir bereits in anderen Teilen der Serie erlebt. Nach und nach meucheln wir uns durch die Templer-Verschwörung, wir erleben plötzliche Wendungen, böse Überraschungen und stellen uns zum Schluss dem Oberfiesling. Ehrensache, dass dabei auch eine kleine Romanze entbrennt. Ohne weiter ins Detail gehen zu wollen, können wir sagen, dass diese Geschichte gut unterhält. Sie mag vorhersehbar und für Serienkenner reichlich vertraut wirken, doch sie ist jederzeit nachvollziehbar, klasse vertont und famos inszeniert. Endlich wirkt das Ensemble des Spiels nicht mehr, als be-

Abwertung wegen technischer Probleme

Zum Testzeitpunkt kurz nach der Veröffentlichung des Spiels wird die PC-Fassung von zahllosen Technikproblemen geplagt. Diese wiegen derart schwer, dass wir uns zu deutlichen Abwertungen in den Kategorien »Grafik« und »Atmosphäre« gezwungen sehen. Sollte es den Entwicklern gelingen, diese Probleme mit zukünftigen Patches zu beheben, werden wir unsere Wertung entsprechend anpassen. Zum Vergleich: Der deutlich ansehnlicheren(!) und stabileren Version für Xbox One vergab unser Schwestermagazin GamePro 85 Spielspaßpunkte.

stünde es aus Schaufensterpuppen. Dank feiner Beleuchtung und toller Charaktermodelle macht es Spaß, da zuzuschauen. Und weil wir es immer wieder mit Schlüsselmomenten der französischen Revolution zu tun bekommen, haben auch einige Missionen Schauwert. So schleichen wir uns durch die Generalstände und sind Zaungast, als Ludwig der XVI. seinen Kopf verliert. Wir treffen den jungen Napoleon Bonaparte oder wohnen den Exzessen des Marquis de Sade bei.

Optik hui, Technik pfui

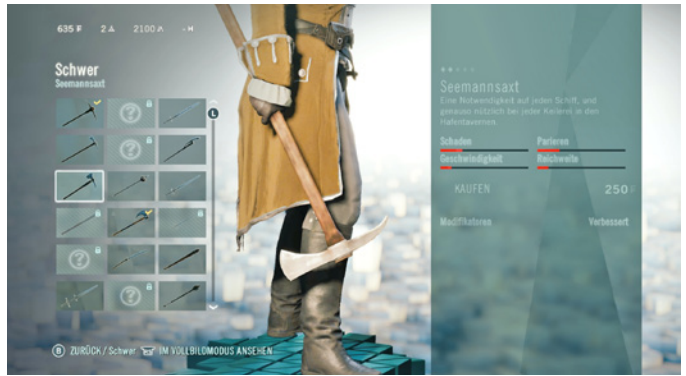
Doch schon die Spielwelt allein, das revolutionäre Paris, ist ein echtes Highlight. Nie zuvor haben wir einem Assassin's Creed eine dermaßen lebendige Stadt erlebt. In den Straßen tummeln sich nicht mehr Dutzende, sondern Hunderte Passanten. Überall gehen die Pariser ihrem Alltag nach und jeder der 21 Stadtteile hat seinen eigenen Charakter. Insbesondere die Beleuchtung, die detailreichen Fassaden und toll eingerichteten Innenräume begeistern – Unity profitiert sichtbar davon, dass es nur auf den neuen Spielkonsolen und PC erscheint, nicht aber für die veraltete PS3 oder Xbox 360. Doch während diese Inszenierung auf der Xbox One einen regelrechten Triumph darstellen, wimmelt es zum Testzeitpunkt in der PC-Fassung vor Problemen. Trotz Day-One-Patch läuft das Spiel mit stark schwankenden Bildraten, die insbesondere bei den Zwischensequenzen dramatisch einbrechen – und das selbst auf modernster Hardware und nur in der 1080p-Auflösung. Dazu kommen deutliche Detail-Popups, matschige Texturen in der Ferne und wir bemerken deutlich mehr Bugs und Glitches als im Xbox-Spiel, das insgesamt besser als das PC-Spiel aussieht. Der miserable Zustand, in dem die PC-Fassung ausgeliefert wurde, macht aus dem technischen Triumph, der das Spiel für uns sein könnte, eine Tragödie.



Die weiße Silhouette links zeigt an, wo uns die Wache zuletzt gesehen hat.



Mit der Pistole können wir einzelne Gegner schnell ausschalten, sind dabei aber alles andere als diskret..



Im Spielverlauf schalten wir allerlei Waffen und Rüstungsteile frei. Gegen Ende der Story verliert dieses System leider seinen Reiz.



Insbesondere in den vielen begehbaren Innenräumen wirken der Detailgrad und die Beleuchtung des Spiels klasse.



Löblicherweise lässt sich das HUD des Spiels in allen Details anpassen oder gar komplett ausschalten, wie hier zu sehen.

Endlich mehr Freiheit

Abseits vom Look wollen die Entwickler auch das Spielgefühl verändern. Das gelingt ihnen an manchen Stellen tatsächlich. Ab und an werden wir nämlich auf erfreulich offen strukturierte Mordmissionen geschickt. Uns wird ein Ort vorgegeben – etwa eine Festung, ein Schloss oder ein Friedhof. Dort müssen wir unsere Zielperson finden und um die Ecke bringen. Wie wir dort eindringen, welche Route wir wählen und wann wir zuschlagen, ist uns überlassen. Endlich gibt es nicht mehr diese eine, optimale Route zum Ziel, deren Missachtung mit Frust bestraft wird. Vielmehr sind solche Missionen tolle Stealth-Spielplätze. Die freie Vorgehensweise macht Spaß und eröffnet tatsächlich interessante Möglichkeiten. Wir schleichen uns etwa einmal komplett aus dem Missionsgebiet, um in der Stadt neue Vorräte einzukaufen und dann weiter zu meucheln. Oftmals ist jedoch spürbar, dass es bei all der Freiheit nur wenige wirklich brauchbare Schleicherouten oder bestimmte Engpässe gibt.

Schleichen mit Hindernissen

Ganz neu für die Spielereihe ist die Möglichkeit zu schleichen – jederzeit und überall. Arno geht dann in die Hocke, bewegt sich langsamer und kann per Tastendruck hinter Wänden und Möbeln in Deckung gehen. In der Spielwelt ist diese Mechanik nicht neu. Aber sie passt zum heimlichen Vorgehen des Meuchelmörders. Im Schleichgang lauern wir Gegnern auf, murksen unbemerkt ganze Wachtruppen ab und haben dabei wirklich Spaß – so lange alles funktioniert. Doch immer wieder mal geraten wir in regelrecht unfaire Situationen, etwa wenn

uns weit entfernte Scharfschützen erspähen oder, schlimmer noch, das Deckungssystem zum Stolperstein wird. Denn einmal in Deckung »klebt« unsere Spielfigur daran fest, was es zuweilen erschwert, rasch auf sich nähernde Wachen zu reagieren. Dafür gibt es nun mit der Anzeige unserer letzten bekannten Position ein tolles Mittel, um gut zu reagieren, sobald wir entdeckt werden. Besser noch: Endlich gibt es kein Alarmsystem mehr. Werden wir entdeckt, bekommen wir es nur mit den Wachen zu tun, die uns tatsächlich erblickt haben oder von umstehenden Kollegen alarmiert wurden. Sollten wir beim Schleichen also mal versagen – und das gehört zum Spiel dazu – dann las-

sen wir kurz die Klingen klirren und schleichen danach weiter. Die Steuerung per Gamepad geht übrigens gut von der Hand, auch Maus und Tastatur erweisen sich als brauchbar für die Eingabe. Wir raten jedoch klar zum Einsatz eines Konsolencontrollers.

Ich bin Batm ... nein, Arno!

Beim Kampfsystem hat Ubisoft ebenfalls ein wenig umgebaut. Kontermoves gibt es zwar, doch sie sind nicht mehr übermächtig. Vielmehr wehren wir, ähnlich wie bei den Arkham-Spielen, durch bunte Icons angezeigte Gegnerattacken per Tastendruck ab und schaffen uns so die Möglichkeit, selbst ein paar Treffer zu landen. Zuweilen stellen

Ist das schon App-Zocke?

Die kostenlose iOS- und Android-Begleitapp dient zum einen als interaktive Karte, auf der wir auch während des laufenden Spiels Markierungen setzen und die Spielwelt erkunden können. Außerdem können wir mit der App Arnos Ausrüstung begutachten oder Detailinfos zu einzelnen Missionen aufrufen. Nebenher gibt es zwei simple Minispiele. Zum einen managen wir eine Assassinen-Bruderschaft, was praktisch genau wie in den Vorgängerspielen funktioniert. Dazu kommt noch ein simples Glyphen-Suchspiel, bei dem wir unter Zeitdruck versteckte Symbole auf Modellen von Pariser Wahrzeichen suchen. Damit bietet die App maximal seichten Nutz- und seichten Unterhaltungswert. Frech ist jedoch die Tatsache, dass die App immer wieder zum Kauf einer Premium-Version animiert, die mehr Statistiken zum Spiel preisgibt und das Assassinen-Metaspiele etwas erweitert. Frech ist ebenfalls, dass wir manche Inhalte des Hauptspiels – verschiedene Truhen, Mini-Missionen und Kostüme – nur über die App freischalten können.

Das Assassinen-Metaspiele taugt gerade mal als kurze Ablenkung. Wirklich fesseln kann es nicht.





Nach wie vor ein klassischer Assassin's Creed-Moment: Der Todessprung ins Heu.

sich uns sehr zähe Widersacher entgegen, die mächtig austeilen. Das macht die Kämpfe schwerer als zuvor, ohne dass sie unfair werden. Die Tatsache, dass es der Kamera oftmals nicht gelingt, alle Beteiligten gut einzufangen, stört allerdings. Obendrein haben wir weitaus weniger Waffentypen und Gadgets zur Verfügung als in den Vorgängerspielen. Uns soll das recht sein. Ein guter Assassine braucht keinen großen Zubehörkasten. Doch die Art und Weise, wie Ubisoft diesen neuen Minimalismus realisiert, wirkt etwas plump. Die meisten unserer Fähigkeiten, etwa Doppelattentate, Giftbomben oder das Schlösserknacken, müssen wir erst lernen. Mit Talentpunkten, die wir in Solo- und Koop-Missionen verdienen, kaufen wir nach und nach Verbesserungen zusammen und entwickeln uns zum Meuchelmeister. Das stellt uns aber nach jeder Mission vor die Frage, welches Upgrade es denn wirklich wert ist, gekauft zu werden. In früheren Spielen erhielten unsere Helden meist im Verlauf der Handlung neue Ausrüstungsgegenstände und Talente. Für uns war das der bessere Weg.

Spielen, Freischalten, Aufrüsten

Neben neuen Fähigkeiten kaufen wir außerdem mit erbeutetem Geld zusätzliche Waf-

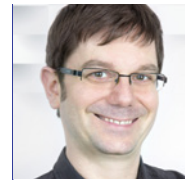
fen und Rüstungsteile. Wir basteln also unseren Wunsch-Arno zusammen, passend zu unserer bevorzugten Spielweise. Hobbydiebe kaufen etwa einen Gürtel mit 15 Dietrichfächern, Schleichprofs greifen lieber zum Umhang, der die Adlerauge-Fähigkeit verbessert, mit der wir Gegner durch Wände hindurch erspähen können. Das System funktioniert einerseits gut, weil es unseren Helden allmählich immer stärker macht und weil wir das auch wirklich spüren. Andererseits wird dieses System wird gegen Ende des Spiels immer weniger relevant. Dann gibt es kaum noch Rüstzeug, das uns einen Vorteil verschafft und wir stellen fest, dass es abgesehen von Geld und Items kaum coole Boni oder spannende Ziele gibt. Als wir die Story nach 22 Stunden beendeten, ließ uns das in ein regelrechtes Loch fallen. Die knüppelhaften legendären Schiffe und die Schatzkarten in Black Flag waren da ein ganz anderes Motivationskaliber.

Nebenaufgaben in der Parralelwelt

Natürlich gibt es diverse Nebenmissionen. Wir suchen etwa überall in Paris nach Nosstradamus-Codes oder reisen in eine Alternativwelt – das Paris um die Jahrhundertwende. In der Logik der Spielwelt ist das lediglich ein Server voller ungenutzter Erin-



Weil Arno aus betuchten Verhältnissen stammt, treibt er sich immer wieder inmitten der Pariser Elite herum. An anderer Stelle begibt er sich aber auch unter die Bettler der Stadt.



Nachsitzen

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Ja, Black Flag war ein großartiges Spiel. Mit der ursprünglichen Serienidee hatte es aber ungefähr so viel zu tun wie die Abstergo-Hintergrundgeschichte mit einem roten Faden. Entsprechend habe ich es regelrecht genossen, mich einfach nur auf die Kerndisziplinen eines Assassinen konzentrieren zu können: schleichen, meucheln, flüchten. Das alles in einer der faszinierendsten Kulissen, die ich bislang in einem Spiel erleben durfte. Der eigentliche Star von Unity heißt nämlich nicht Ezio ... pardon ... Arno, sondern Paris. Die erste Erklammerung von Notre Dame in der Xbox-One-Version gehört zu den ganz wenigen Momenten, an die ich mich noch mein ganzes Spielerleben erinnern werde. Das gilt auch für meinen Kletterversuch mit der PC-Umsetzung, allerdings in negativer Hinsicht. Die miserable Portierung spottet jeder Beschreibung und macht aus dem möglich gewordenen technischen Triumph ein PR-Desaster für Ubisoft.

Außerdem ärgere ich mich, wie unnötig und frech mich Ubisoft immer wieder mitten im Spiel aus der Immersion reißt. »Hey, besuch doch mal unsere Website!« Oder noch schlimmer: »Sorry, um die Kiste zu öffnen, musst du auch unsere App zocken!« Da fehlt nicht mehr viel zur Werbepause. Ich will beim Spielen verdammt nochmal meine Ruhe haben und vor allem für mein Geld das komplette Programm bekommen! Fakt ist: Mit Unity hat Ubisoft enorm viel Vertrauen bei der PC-Community verspielt. Ob es der Publisher wieder herstellen kann, liegt jetzt ganz allein bei ihm.

nerungsdateien. Im Rahmen der Story erleben wir in dieser Parallelwelt kurze, spektakulär inszenierte Kletter-Missionen, bei den Nebenaufgaben müssen wir unter Zeitdruck so viele Datenfragmente wie möglich aufsammeln. Teils weichen wir dabei Suchscheinwerfern aus oder entkommen gar Tornados. Diese schrägen Aufträge lockern das Historienabenteuer angenehm auf. Aber auch hier verdienen wir keine spannenden Boni. Wir spüren außerdem besonders deutlich, dass das Parkour-System trotz neuer Steuerung weder besser noch schlechter als in den Vorgängern funktioniert. Die Möglichkeit, gezielt nach unten zu klettern ist zwar nett, weil sie endlich einen sicheren Abstieg von jedwedem Kletterpunkt ermöglicht. Doch beim ganz normalen Sprinten und Klettern hakt es nach wie vor nervig oft. Arno erklimmt etwa Mauern oder Leitern, an denen wir eigentlich vorbeilaufen wollten oder weigert sich stur, durch Dachluken oder Fenster zu steigen.

Im Kern ein tolles Spiel

Als Serienkenner wissen wir freilich, dass wir mit etwas Übung und Umsicht immer weniger Frustramente erleben. Darin liegt ja auch die Crux bei diesem Test. Es wäre so einfach, all die Momente aufzuzählen, an denen die Dinge nicht so funktionierten, wie



Aus allen Wolken gefallen

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Der Test von Assassin's Creed Unity war für mich mit einem Wechselbad der Gefühle verbunden. Beim Test der Xbox-One-Fassung hatte ich wirklich Spaß, Unity zeigte alle Stärken und Schwächen eines Assassin's Creed, auch wenn es etwas auf der Stelle tritt. Dafür begeisterten mich die tolle Inszenierung, die moderne Technik und das virtuelle Paris. Am Veröffentlichungstag trudelten plötzlich Berichte über die katastrophale Technik der PC-Fassung ein. Ich wollte es zunächst kaum glauben. Die Xbox One ist doch die Plattform mit der geringsten Leistung, Unity muss doch auf PC mindestens genauso gut aussehen. Tut es aber nicht. Ich bin fassungslos. Wie um alles in der Welt kann es denn sein, dass Microsofts Heimkonsole, deren Grafikeinheit das Äquivalent einer Radeon HD 7770 ist, Unity besser darstellt, als mein moderner Gaming-PC? Ich hoffe ja, durch die PC-ähnliche Architektur der neuen Konsolen wäre die Zeit der miesen PC-Portierungen vorbei, doch da irrte ich mich offensichtlich. Ich habe also wieder etwas gelernt: Rechne stets damit, bei den PC-Fassungen von Multiplattformtitel dein blaues Wunder zu erleben!

von uns erhofft. Es wäre so einfach, all die Designschwächen und Logiklöcher bloßzustellen. Aber am Ende hatten wir einfach Spaß beim Spielen. Am Ende hat es uns motiviert, im Rahmen der abwechslungsreichen Missionen die französische Revolution zu erleben. Immer, wenn wir die Nase voll vom Schleichen hatten, wartete eine rasanteste Bombast-Mission auf uns, und zumindest in der ersten Hälfte unseres Abenteurers hatte das allmähliche Aufrüsten Arnos seinen Reiz. Das eigentliche Spiel, also das Schleichen, Klettern und Kämpfen, fühlt sich trotz all der Neuerungen im Detail durchaus sehr vertraut an. Das stört uns aber kaum. Schwerer wiegt da das Gefühl, mit dem Abschluss der Story alles Wichtige erlebt zu haben. Die Nebenaufgaben und

Sammelziele taugen zwar als Beschäftigung, reizen uns aber nicht, sie alle abzuschließen. Wozu auch? Die einzigen spannenden Boni, nämlich Kostüme bekannter Serienhelden, sind ohnehin nur den Nutzern der spielbegleitenden Internetplattform zugänglich. Viele Schatztruhen öffnen sich obendrein erst, wenn wir mit der Begleit-App viel Zeit in seichte Minispiele gesteckt haben. Dass uns das Spiel immer wieder zum Benutzen dieser App animiert und dass in dieser App dann dreist für eine kostenpflichtige Premium-Version dieser Software geworben wird, stößt uns echt sauer auf. Noch viel peinlicher: Ubisoft bietet schamlos eine Premiumwährung zum Kauf an, mit der sich Items sofort freischalten lassen. Bei einem Vollpreisspiel haben derartige Mechaniken, genauso wie die freischaltbaren Booster für Gesundheit, Kampf und Schleichen, einfach nichts verloren.

Gemeinsam ein besseres Erlebnis?

Ein Fragezeichen bleibt für uns derzeit noch der Koop-Modus, der eine zentrale Rolle im Spiel einnimmt. Nicht umsonst können wir nur dann alle Talente freischalten, wenn wir auch diese 18 Missionen mit bis zu drei Verbündeten bewältigen. Sie sind zwar auch allein spielbar, doch weil wir stets mehrere Ziele gleichzeitig haben schreien sie danach, gemeinsam erlebt zu werden. Wir konnten sie bislang nur kurz ausprobieren und dann verliefen sie sehr chaotisch. Teamplay kam trotz spezieller Koop-Talente nicht auf. Doch mit genügend Übung und einer eingespielten Spielergruppe könnte das dauerhaft motivieren. Bis wir den Modus ausführlich ergründet haben ist das neue Assassin's Creed einfach nur ein sehr gutes Open-World-Abenteuer mit großen Stärken und vielen kleinen Macken in einem denkbar ungünstlichen Gesamtpaket, das Ubisoft hoffentlich noch auf Jahre peinlich ist. Mit den Technikproblemen der PC-Fassung, den völlig unnötigen Bezahlhalten und der dreisten App-Einbindung schießt sich der Spielehersteller ins eigene Knie. Kleine Macken kann man mit einem Patch beheben. Bei gebrochenem Vertrauen ist das weitaus schwieriger. **5/5**

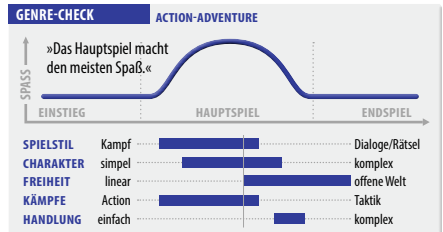


Die praktische Adlerauge-Fähigkeit hebt Gegner, wichtige Objekte und Zielpersonen hervor.

TERMIN 13.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed Unity

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung – (Download-Testversion)
Kopierschutz Uplay



MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) 16 Koop-Missionen
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Uplay MULTIPLAYER-SPASS –
WERTUNG Nicht bewertbar
»Die Koop-Missionen konnten wir bislang noch nicht bewerten.«

GRAFIK
moderne Beleuchtung detailreiches Straßenbild
hohe Hardwareanforderungen
katastrophale Technikprobleme

SOUND
hervorragende Sprecher
feine klassische Musikuntermalung
zuweilen Probleme bei Effekt- und Musikabmischung

BALANCE
anspruchsvolle Kämpfe faires Alarmsystem mehr Freiheit in Missionen
zu langer Einstieg übermäßige Scharfschützen immer wieder Frustramente

ATMOSPHÄRE
famos inszenierte Spielwelt abwechslungsreiche Stadtviertel riesige Menschenmassen
Technikprobleme verhindern Immersion enttäuschend flache Rahmenhandlung

BEDIENUNG
prima mit dem Gamepad spielbar Maus und Tastatur durchaus brauchbar
Menüsteuerung nicht für PC optimiert
Parkour und Schleichen teils hakelig

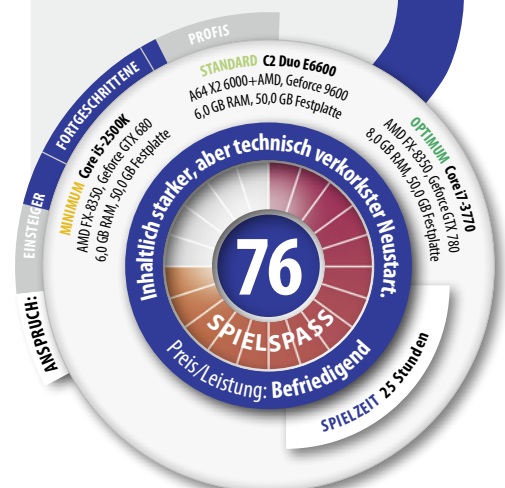
UMFANG
große Spielwelt zahlreiche Koop- und Nebenmissionen
ordentliche Spieldauer einige Inhalte nur mittels App oder Webplattform zugänglich

LEVELDESIGN
glaubwürdige Stadtkulisse meist offenes Leveldesign
lineare Spektakelmmissionen als Auflockerung
teils unübersichtlich platzierte Wachen

KI
Verbündete agieren ordentlich Gegner mit verschiedenen Angriffsmustern
glaubwürdige Passanten Wachen reagieren teils zu spät
gelegentliche Wegfindungsprobleme

WAFFEN & EXTRAS
viele Talente und Items Verbesserungen sind spürbar
Individualisierung der Spielfigur neue Items gegen Spielende meist unnützlich
wenig Waffen- und Gadgetvielfalt

HANDLUNG
gute Helden einige famose Nebencharaktere
historisches Szenario wird gut genutzt
Handlungsverlauf sehr serientypisch
belanglose Rahmenhandlung



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

Adventskalender

Gewinne 24 tolle Preise mit dem ONE.de Adventskalender.
Zum Beispiel Grafikkarten, PC-Zubehör
oder ein komplettes PC-System!



**EGAL OB GAMING, SURFEN ODER BÜROARBEIT
IMMER RELAXT ANS ZIEL KOMMEN!**

Auch andere Modelle und Farben im Shop erhältlich.



Versandkostenfrei!

189.^{99 3)} €
Art-Nr. 16198

- Ergonomisches Design
- Flexible Sitzfläche
- Stabile 5-Punkt-Basis

- Komfortable Polsterung
- Säule mit Druckluftheber
- Einstellbare Wippfunktion



Versandkostenfrei!

149.^{99 3)} €
Art-Nr. 15701

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

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

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

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22793

569.- €

oder Finanzkauf² z.B. 16,21 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Sharkoon BD28 Tower, inkl. Radeon Silver Reward: 2 Spiele gratis

STAR CITIZEN

AMD

NEVER SETTLE SPACE EDITION
Galaktisch gut – Radeon™ R9 Grafikkarten

Kaufen Sie jetzt eine AMD Radeon™ R9 Grafikkarte und suchen Sie sich 2 Spiele kostenfrei aus 29 Top-Games aus. In unserer Auswahl warten z.B. auch Alien: Isolation oder der Mustang Omega Variant Racer aus Star Citizen™ zum Download auf Sie!

ALIEN ISOLATION

AMD GAMING EVOLVED

AMD RADEON GRAPHICS

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



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.

419.- €

oder Finanzkauf² z.B. 15,91 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Raidmax Super Viper

Art-Nr. 22904



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.

549.- €

oder Finanzkauf² z.B. 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus: Warthunder, Strife, Infinite Crisis

Art-Nr. 22868



Intel® Core™ i5-4590 Prozessor
mit 4 x 3.30 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.- €

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

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Thermaltake Versa H23 Tower, inkl. Ingame-Bonus: Warthunder, Strife, Infinite Crisis

Art-Nr. 22867



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

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

769.- €

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

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W / IN WIN GT1 Tower

Art-Nr. 22633

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

**your system.
your choice.**

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

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

12288 MB NVIDIA® GeForce® TITAN Z

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

Art-Nr. 23061

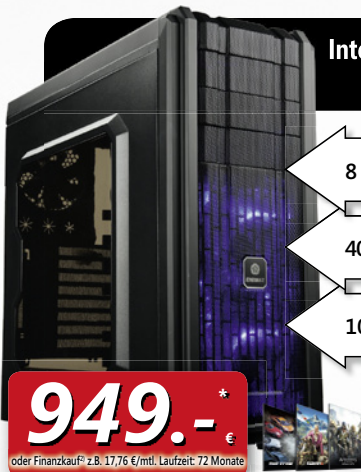
2299.-*

oder Finanzkauf² z.B. 43,04 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Wasserkühlung, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 750W Corsair CX750 80+ Bronze // Enermax Thormax Giant Tower

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

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

949.-*

oder Finanzkauf² z.B. 17,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / Enermax Fulmo ST Tower, inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

Art-Nr. 22638



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

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

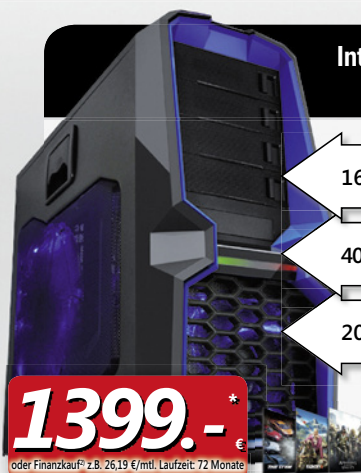
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1099.-*

oder Finanzkauf² z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W Corsair / Delux SH891 Tower, inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

Art-Nr. 22637



**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.

1399.-*

oder Finanzkauf² z.B. 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

Art-Nr. 22906



**Intel® Core™ i7-5960X Prozessor
mit 8 x 3.00 GHz**

32 GB **DDR4 Speicher**

2x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 SLI

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

3699.-*

oder Finanzkauf² z.B. 69,25 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray ROM / DVD±Brenner, MSI X99S SLI PLUS, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 1000W Silverstone / Cooler Master Cosmos II, inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

Art-Nr. 23042

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





sehr flach

nur 2,5 kg leicht

Aluminium-Design

beleuchtete Tastatur

BRANDNEU

ONE Gaming Notebook K56-4M 39,62cm/ 15,6"

Bis Intel® Core™ i7-4710HQ Prozessor
ODER: Intel® i7-4870HQ Prozessor

Bis 32 GB DDR3L Speicher
Bis 2000 GB Festplatte + mSATA

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 4096 GB NVIDIA® GeForce® GTX 980M

Art-Nr. 23067

ab **1149.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, bis Blu-ray Brenner, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Fingerprint-Sensor, Sound Blaster X-Fi, inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

Die neuen
NOTEBOOKS

mit brandneuer NVIDIA
900er Grafik sind da !!!

Die neue ONE Gaming NVIDIA 900er Notebook Serie



39,62cm/ 15,6"

ONE Gaming Notebook K56-D

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® 840M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **579.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,78 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 22877



43,94cm/ 17,3"

ONE Gaming Notebook K73-40

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **779.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 22913



39,62cm/ 15,6"

ONE Gaming Notebook K56-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader
- > inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

ab **1099.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23070



43,94cm/ 17,3"

ONE Gaming Notebook K73-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader
- > inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

ab **1149.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23071

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

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

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

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

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar





Christian Schneider



Johannes Rohe

Early Access

Klein aber oho! Für AAA-Spiele sind Indie-Produktion keine große Konkurrenz. Dabei bieten sie meist die frischeren Spielideen.

Die Early-Access-Rubrik fällt in diesem Monat etwas kleiner aus als gewöhnlich. Der Grund? Na klar, der große Spieleherbst hat begonnen und Far Cry 4, Dragon Age und Call of Duty buhlen um unsere Aufmerksamkeit – bei so vielen Blockbustern bleibt kaum Zeit für andere Spiele. Und doch lohnt sich ein Blick in die Steam-Datenbank immer. Fast täglich erscheinen kleine Spieleperlen, die mit kuriosen Ideen glänzen und uns Abwechslung vom AAA-Mainstream versprechen. Tiner-

tia zum Beispiel: ein Plattformer, dessen Hauptfigur nicht springen kann. Klingt verrückt, unterhält aber vorzüglich. Wer es lieber düster mag, schlüpft in Metrocide in die Haut eines Auftragskillers. In einer bedrückenden Zukunftsmetropole weichen wir Polizisten aus und versuchen, unsere Zielpersonen unbemerkt auszuschalten. Oder Sie lassen das Kind in sich raus und basteln in Autocraft Fahr- und Flugzeuge nach ihren Wünschen. Wann gab's sowas schon mal von Ubisoft? [CHS](#) / [JO](#)

The Long Dark	Endlich gibt's etwas mehr Abwechslung. Überlebenskünstler schlagen sich nun durch ein komplett neues Gebiet und freuen sich über etliche Verbesserungen der Benutzeroberfläche.
DieselStormers	Die dieselbetriebenen Ritter machen Fortschritte. Der letzte Patch fügte der Koop-Ballerei ein Perk-System sowie einen neuen Missionstyp hinzu, in dem die Spieler Bomben sabotieren müssen.
Broforce	Die Heldenriege bekommt von zwei weiteren Bros Verstärkung. Außerdem bietet der überarbeitete Editor, der jetzt auch an den Steam Workshop gekoppelt ist, mehr Möglichkeiten denn je.
Shadows: Heretic Kingdoms	Wer schon alle drei Charakterklassen hoch und runter gespielt hat, freut sich über einen neuen Helden samt frischen Fähigkeiten. Darüber hinaus wurde das Kampfsystem verbessert.
Invisible, Inc.	Auch Geheimagenten brauchen Nachwuchs. Daher fügt der jüngste Patch zwei neue Figuren, Items und einen neuen Schauplatz hinzu. So macht das Schleichen noch mehr Spaß.

Tinertia

Wie spielt sich ein Hüpfspiel, in dem es keine Sprungtaste gibt? Verflucht schwer, aber auch ungemein befriedigend – wenn man ein dickes Fell und kein Problem mit seinem Blutdruck hat. Von Mirco Kämpfer

Termin: **1. Quartal 2015**

Sprache: **Deutsch, Englisch, drei weitere** Preis: **15 Euro**
Status: **30 von insgesamt 80 Levels enthalten**

Der Planet Tinertia ist ein ungemütliches Plätzchen für Roboter, denn die künstliche Intelligenz ARC will sämtliche Blechbüchsen recyceln. Daher bleibt unserem mechanischen Helden nichts anderes übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen und von Tiner-

tia zu fliehen. Da alle 30 in der Early-Access-Version enthaltenen Levels mit allerhand Hindernissen gespickt sind, müssen wir in knallharter Super Meat Boy-Manier in die Freiheit hüpfen. Der Haken an der Sache: Es gibt keine Sprungtaste. Stattdessen besitzen wir nur einen Raketenwerfer, den wir als Schubantrieb missbrauchen: Indem wir Raketen abfeuern, stoßen wir uns vom Boden ab, rauschen über Abgründe und kraxeln Wände empor. Nicht selten pocht uns dabei vor Frust die Halsschlagader, denn der quirliche Plattformer verzeiht keine Fehler. Auch weil die Steuerung nicht immer präzise reagiert, sterben wir wie die Lemmings. Dafür schmeckt der Triumph umso süßer, wenn wir nach Hunderten Versuchen endlich in den nächsten Level kommen. Besonders anspruchsvoll sind die Bossgegner am Ende eines Kapitels wie etwa ein Riesenroboter mit Kreissägefingern. Neben der Kampagne, die bisher aber noch keine Geschichte erzählt, können wir im Speedrun-Modus gegen die Uhr antreten oder uns in Raketenherausforderungen beweisen – ein spaßiger, fesseln-der Zeitvertreib. Ungeduldige Jump&Run-Fans mit Bluthochdruck machen trotzdem einen weiten Bogen um Tinertia. [MK](#)



Timing ist das A und O. Nur mit viel Übung und Geschick kommen wir zum Ziel.

Zum Ausrasten gut

Mein Gott, ist Tinertia schwer. Schon nach fünf Minuten hatte ich den ersten Durchhänger. Aber Übung macht ja den Meister. Wie auch in Super Meat Boy muss man die teils bockschweren Sprungpassagen auswendig lernen, um eine Chance zu haben. Hat man es dann aber nach gefühlt 100 Versuchen geschafft, ballt man innerlich die Siegesfaust. Ein kleiner Wermutstropfen der Early-Access-Version: Die versprochenen freischaltbaren Extras wie etwa zusätzliche Kostüme für den Helden fehlen noch.



Mirco Kämpfer

Tinertia

PRO / KONTRA

- abwechslungsreiche Levels
- eingängige Spielmechanik
- fordernd, aber nie unfair
- gelungene Präsentation
- Steuerung nicht immer präzise
- spätere Levels knüppelhart
- bisher keine freischaltbaren Belohnungen



Hardcore-Hüpfspiel für Geduldige.

Autocraft

Planen, basteln und tüfteln wie in alten Kindheitstagen. Ob Auto, Motorboot, Panzer oder düsenbetriebenes Ufo-Moped: In Autocraft ist mit ein wenig Kreativität alles möglich. Von Mirco Kämpfer

Termin: 2014

Sprache: Englisch Preis: 10 Euro

Status: Spielmechanik fertig, neue Bauteile folgen

Wenn Sie zu jenen Menschen gehören, die einen Großteil ihrer Kindheit damit verbracht haben, bunte Lego-Steinchen zu den tollkühnsten Konstrukten zusammenzusetzen, dann haben Sie mit Autocraft Ihre Freizeitbeschäftigung für die nächsten Tage – ach,

Lego war gestern

Autocraft steht für meditatives Basteln mit dem Ehrgeiz, selbst die absurdeste Idee zum Fahren oder Fliegen zu bringen – etwa einen Panzer mit abkoppelbaren Heliumballons. Wie damals beim Spielen mit Lego werde ich nicht müde, halbe Ewigkeiten in die Verwirklichung einer Idee zu stecken. Das Experimentieren macht aufgrund des umfangreichen Editors schon jetzt viel Spaß, und die Challenge-Levels bieten knackige Herausforderungen. Schade, dass ich meine Basteleien noch nicht mit der Community teilen kann.



Mirco Kämpfer

Wochen – gefunden. In dem Sandbox-Puzzle-Spiel dürfen wir nämlich nach Herzenslust beliebige Vehikel basteln. Über 100 verschiedene Bauteile stehen zur Verfügung, der eigenen Kreativität sind damit (fast) keine Grenzen gesetzt. Als Spieleinstieg dient der Challenge-Modus mit 37 Herausforderungen, in denen wir zunächst aus einer kleinen Auswahl vorgegebener Blöcke und Räder eine notdürftige Seifenkiste zusammenschustern. Gelangen wir innerhalb des Zeitlimits zum Ziel und erfüllen darüber hinaus diverse Bonusaufgaben, ergattern wir sukzessive neue Bauteile, Antriebe und sogar Waffen. Mit denen dürfen wir uns schließlich im Sandkastenmodus – dem Herzstück des Spiels – austoben. In der Bauphase hämmern wir uns ein individuelles Auto, Dreirad, einen Panzer oder ein Boot zusammen. Anschließend testen wir das Gefährt auf seine Tauglichkeit – und staunen bei einem Crash nicht schlecht, wenn unser Rennmobil eindrucksvoll in alle Einzelteile zerbricht. Im fertigen Spiel dürfen wir unsere Kreationen mit der Community teilen, bisher lassen sich nur eine Handvoll von den Entwicklern erstellte Beispiele herunterladen. Aber die zeigen schon jetzt, wie viel Potenzial in Autocraft schlummert. MK

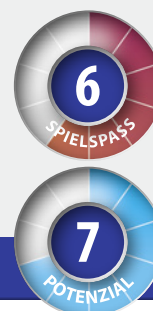


Größere Vehikel sind auch schwerer und verbrauchen somit mehr Treibstoff.

Autocraft

PRO / KONTRA

- ✓ viele verschiedene Bauteile
- ✓ gelungener Spieleinstieg
- ✓ knifflige Herausforderungen
- ✓ motivierende Spielmechanik
- ✓ meditative Hintergrundmusik
- ✗ Community-Feature fehlt noch
- ✗ kleinere Bugs



Umfangreiches und
spaßiges Bastelabenteuer.

Metrocide

Ein klassisches GTA der 2D-Ära trifft auf den Schwierigkeitsgrad eines Hotline Miami: In der düsteren Cyberpunk-Welt Metro City lauert überall der Tod, selbst für Auftragskiller. Von Mirco Kämpfer

Termin: 2014

Sprache: Englisch Preis: 7 Euro

Status: Spielprinzip steht, weitere Städte geplant

Die Zielperson steht rauchend vor einer menschenleeren Gasse. Perfekt! Wir zücken die Pistole, drücken den Abzug und schnappen uns die Brieftasche des Opfers, ehe wir die Leiche in den Fluss werfen. Auftrag erledigt, wieder etwas mehr Geld in den Taschen,

Ich. Darf. Nicht. Auffallen.

Das Prinzip von Metrocide ist einfach: Ich suche mir eine Zielperson aus, verfolge sie, bis die Luft rein ist, und den Rest erledigt meine Pistole. Doch die Praxis gestaltet sich weitaus schwieriger. Was habe ich geflüchtet, weil ich mal einen Moment nicht aufgepasst habe. Fein wäre ein transparentes Belohnungssystem, bisher ist noch sehr undurchsichtig, wann und wie ich welche Gegenstände freischalte. Außerdem nerven noch kleinere Spielfehlerchen sowie die zwar stimmungs- volle, aber oft hinderliche Krümelgrafik.



Mirco Kämpfer

denn darum geht's schließlich in Metrocide. In dem Top-Down-Shooter verdienen wir uns als Auftragskiller unsere Brötchen. Jeder erfolgreiche Job wird mit Dollarscheinen belohnt, mit denen wir uns beim Händler mit neuen Waffen oder nützlichen Werkzeugen eindecken. Das ist auch nötig, denn in der düsteren Cyberpunk-Welt lauern überall Gefahren – Kriminelle, Ordnungshüter, Überwachungskameras, bewaffnete Polizeidrohnen. Daher will jeder Schritt genau überlegt sein, zumal uns Zeugen bei den Blaumützen verpetzen und andere Gangster zurückschießen. Sterben wir, müssen wir komplett von vorn anfangen. Ja, das Stealth-Abenteuer ist frustrierend hart, nicht zuletzt, weil wir die kleinen braunen Pixel-Männchen auf dem braunen Pixel-Asphalt häufig gar nicht wahrnehmen. Trotzdem beißen wir uns durch einen Auftrag nach dem anderen. Haben wir genug Geld zusammengekratzt, dürfen wir in den nächsten Stadtlevel reisen. Bislang krankt die Early-Access-Version noch an kleineren Bugs, die mitunter dazu führen, dass das Spiel nach dem Game Over nicht erneut startet. Außerdem spielt sich das Ganze relativ eintönig, in Zukunft sollen weitere Schauplätze und Items folgen. MK

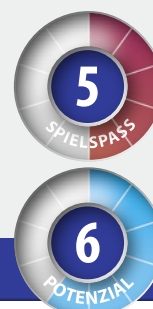


Hat uns eine Polizeidrohne erst einmal registriert, hilft nur die Flucht durch die Gassen.

Metrocide

PRO / KONTRA

- ✓ düstere Atmosphäre
- ✓ sehr fordernd, aber nicht unfair
- ✓ verschiedene Waffen und Werkzeuge
- ✗ extrem steile Lernkurve
- ✗ Menschen sind teils schwer zu erkennen
- ✗ auf Dauer etwas monoton



Top-Down-Shooter für
Hartgesottene.

DAS POINT & GEEK-ADVENTURE!!!

RANDAL'S

MONDAY



Mit den Stimmen der Clerks Legend
Jeff Anderson und Jason Mewes

Ungefähr eine Bazillion Referenzen an die Geek-Kultur

Box-Bonus: Soundtrack, Poster und
Ask-a-Nerd-Codewheel

„LUCAS ARTS MEETS CLERKS“ (IGN)



facebook.com/daedalic



twitter.com/daedalic

randalsmonday.com/de/

Ab sofort für PC und Mac
im Handel und auf:



STEAM™



amazon.com

rondomedia

DAEDALIC
ENTERTAINMENT

NE
US
GAME
STUDIOS

Warum ist Die Sims 4 so dünn?



Die schmerzlich vermissten Pools sind inzwischen per kostenlosem Patch nachgereicht worden.

Das Internet macht vieles möglich. Auch kleine Spiele, die erst noch große werden wollen. Aber wenn Publisher dafür 50 Euro verlangen, dann läuft irgendwas gehörig schief, findet unsere Redakteurin Petra Schmitz.



Petra Schmitz

Am Schluss meines Interviews mit Ryan Vaughan, einem der zahlreichen Producer von Die Sims 4, sagt er dann endlich, wovon ich schon die ganze Zeit ein bisschen gelauert habe: »Es ist inzwischen fast ein Live-Service. Wir haben gezeigt, dass wir das Spiel kontinuierlich

besser machen können. Nicht nur, indem wir Bugs entfernt, sondern auch indem wir neue Inhalte hinzugefügt haben.«

Ich spreche mit Ryan über die neuen (alten) Inhalte, die Maxis inzwischen für Die Sims 4 auf den Weg gebracht hat – was grundsätzlich eine prima Sache ist. Vor allem, weil wir gar nicht erwartet hatten, dass sie kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Deswegen wünsche ich mir, etwas mehr über die Stimmung beim Entwickler und die Entscheidungen zu erfahren, die dazu geführt haben, dass unsere Sims nun doch in Pools schwimmen kön-

nen. Aber Ryan scheint seine eigene Agenda zu verfolgen: Die Botschaft darüber, wie super die Patches doch sind und dass das Spiel von Anfang an darauf ausgelegt war, muss raus.

Aus Not mach Tugend?

Live-Service ist der Begriff, mit dem Maxis derzeit sehr offensiv umgeht. Rachel Franklin, ausführende Produzentin von Die Sims 4 und unter anderem verantwortlich für die offiziellen Sims-News, schreibt Anfang Oktober, als man die aus Die Sims 3 bekannten Geister ins Spiel bringt: »Die Sims 4 wurde als Live-Service entwickelt, damit wir die Spielerfahrung ständig weiter verbessern, neue Inhalte hinzufügen und so viel Feedback wie möglich einarbeiten können.« Live-Service, hm. Das kenne ich sonst nur von MMOs, Free2Play-Spielen oder jüngst Destiny. Die Bezeichnung soll verdeutlichen, dass ein Spiel zunächst in einer Basisversion ausgeliefert und dann ständig mit neuem Content angereichert wird, ob nun umsonst oder gegen Geld, wie

es etwa aktuell bei Destiny der Fall ist. Nur steht Die Sims seit jeher für eine von Anfang an riesige Gaudi, die man optional durch Addons erweitern kann, aber nicht muss, um ein komplettes Spiel zu erleben.

Ob Die Sims 4, das Anfang September erschienen ist, tatsächlich als Live-Service konzipiert wurde oder ob Maxis derzeit nur aus einer Not eine Tugend macht, lässt sich nicht überprüfen. Vaughans »Inzwischen ... fast«-Formulierung (siehe oben) legt allerdings nahe, dass man sich erst vor nicht allzu langer Zeit auf diese Bezeichnung geeinigt hat, auch wenn der Begriff schon vor dem Release in einem Gespräch zwischen der Website Sims4Guru und Producer Graham Nardone auftaucht. Genauer: am 28. August, also gerade mal sieben Tage vor dem Verkaufsstart.

Dass fast schon ikonische Serieninhalte in Die Sims 4 fehlen (etwa die Pools oder die Kleinkinder), wird circa 60 Tage vor Release des Spiels bekannt. Seitdem laufen die Foren über: Sims-Fans sind ehrlich enttäuscht, EA-Grundsätzlich-Blödfinder stimmen ein und geben ihr Bestes, um den Publisher und das dazugehörige Studio Maxis in Grund und Boden zu flamen. Gerade nach dem SimCity-Drama von 2013 ist das nicht mal sonderlich schwierig. Ich frage Vaughan, ob er manchmal denkt, dass er etwas falsch



gemacht hat, wenn er Foren voller Beschwerden über sein Spiel liest. Er verneint: »Ich denke dann eher, dass wir etwas besser machen können.« Maxis Variante der Flucht nach vorne?

Die Sims in klein

Wenn man sich die Meinungen in Foren oder in (Online-)Magazinen anschaut, dann lässt sich sehr leicht extrahieren, dass der Entwickler eben doch etwas falsch gemacht hat. Die überwiegende Mehrheit kritisiert den geringen Umfang des Spiels. Michael Graf fasst es in seinem Test wunderbar zusammen: »Verglichen mit Die Sims 3 ist es ein Rückschritt, weniger vielfältig, weniger originell, kurzum: das schlechtere Spiel.« So sieht es Ryan Vaughan nicht, er spricht mir gegenüber immer wieder von dem Spiel, das die Fans möchten. Fast schon gebetsmühlenartig nach dem Motto: Wenn ich's nur oft genug wiederhole, wird es irgendwann zur Wahrheit. Dass die Wahrheit jedoch eine andere ist, das weiß Maxis sicher auch.

Beschwerden als auch Zahlen sprechen nämlich eine deutliche Sprache. Die Sims 3 wurde mit einer weltweiten Durchschnittswertung von 86 Punkten bedacht, der Nachfolger schafft es gerade mal auf 70. Die Sims 3 verkaufte sich in der ersten

Woche fast 1,5 Millionen Mal, nach den ersten vier Tagen waren es gerade 400.000 Einheiten für Die Sims 4.

Ryan Vaughan wiederholt auf meine Frage nach den Gründen für die Streichungen genau das, was viele seiner Producer-Kollegen im Vorfeld auch bereits gesagt haben: Man wollte sicherstellen, dass die neuen Inhalte wie etwa Emotionen und die Galerie gut umgesetzt werden konnten. Dafür mussten andere Dinge entfallen. Ich glaube das Vaughan ohne den Hauch eines Zweifels. Gerade bei börsennotierten Firmen wie EA lassen sich Produktionspläne und -zeiten nicht endlos erweitern, und der Markt wird immer härter. Aber ich glaube auch, dass Maxis nicht die richtigen Entscheidungen getroffen hat. In mehrerer Hinsicht. Denn die nachzureichenden Elemente sind nicht zu vergleichen mit den Addons für frühere Sims-Teile. Während Maxis frühere Sims-Spiele um neue Ebenen (etwa Wilde Campus Jahre für Die Sims 2 oder Inselparadies für Die Sims 3) erweitert hat, muss es Die Sims 4 um elementare Features ergänzen, die zur Grundausstattung der Vorgänger gehörten.

Es sollen, so Vaughan, die ganze Zeit Pläne existiert haben, die fehlenden Inhalte nachzureichen. Allerdings wollte man das erst kommunizieren, als man sich sicher war, die angestrebte Qualität erreichen zu können. Nun ja, das klingt sehr wie PR-Sprech für: »Mist! Wir müssen jetzt ganz schnell die Pools und das andere Zeug nachschieben, sonst wird das Spiel auf lange Sicht ein riesiges Fiasko. Außerdem sollten wir den Schritt geschickt verkaufen.«

Live-Service vs. ganzes Spiel

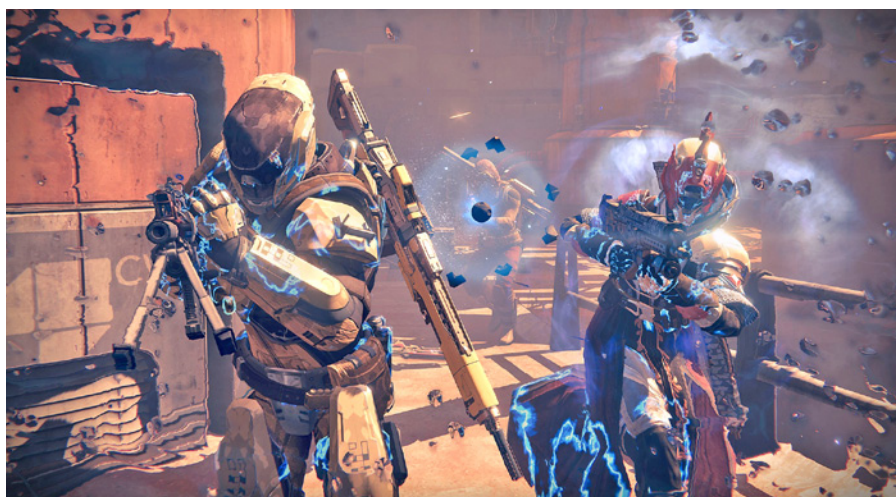
Aber gehen wir doch einfach mal davon aus, dass EA und Maxis Die Sims 4 wirklich von Beginn an als Live-Service geplant haben. Dann sind wir wieder bei einem selbst für ein Sims-Basispiel mickrigen Umfang, der kalkuliert in Kauf genommen wurde. Motto: Hauptsache, man hat ein paar coole neue Features, die man vollmundig anpreisen kann, und eine stabile Grundlage, die dann weiter ausgebaut wird. In Zeiten von Breit-

band-Internet und EA Origins, das Spiele ohne großes Installationsgefummel auf den neuesten Stand bringt, ein nachvollziehbarer Schritt, zumindest für den Publisher. Er verkauft ein Spiel zum angestrebten Zeitpunkt, verbucht das eingenommene Geld, die Aktien bleiben stabil, die Aktionäre freuen sich, alle sind glücklich. Bis auf den Spieler, dessen teuer gekauft Produkt noch gar nicht fertig ist.

Halbe Spiele für ganzes Geld

Die Gefahr? Dass diese Vorgehensweise Schule macht und immer mehr Publisher und Entwickler ihre Spiele als Live-Service konzipieren. Was bei Free2Play-Titeln zunächst mal keine große Rolle spielt, schlägt hier nämlich in die Vollen: Werden wir in Zukunft in schöner Regelmäßigkeit 50 Euro ausgeben und dafür nur den Hauch eines Spiels erhalten? Bekommen wir am Ende wirklich ein komplettes (und obendrein gutes) Spiel? Wie lange müssen wir auf neue Inhalte warten? Und wie viel kosten die dann am Ende zusätzlich? Dass uns Maxis dauerhaft neue Umsonst-Inhalte im Umfang der Pools oder der Geister liefert, halten wir für Knabenmorgenblüenträume. Ein Blick rüber zu den Konsolen auf die inhaltsarme Grind-Tretmühle Destiny untermauert unsere Befürchtungen. Das erste größere Addon soll satte 20 Euro kosten.

Noch ist es nur eine Befürchtung, noch hat sich kein Trend durchgesetzt. Aber er droht zumindest. Für die Zukunft gibt's meiner Meinung nach drei mögliche Szenarien. Erstens: Wir lassen das mit uns machen, die Strategie setzt sich durch, selbst bei klassischen Singleplayer-Titeln wie Die Sims 4. Oder zweitens: Wir üben uns in Geduld, warten und signalisieren den Herstellern so, dass das schicke Wörtchen Live-Service uns nicht dazu animiert, halbe Spiele für ganzes Geld zu kaufen. Oder drittens: Sogenannte Basisspiele kosten nicht mehr die üblichen 50 Euro, sondern vielleicht nur noch 20 oder 30. Und werden von Anfang an als das beschrieben, was sie sind. Demnächst also bitte auf die Packung schreiben »Die Sims 5: Basisversion«, gell Maxis? **PET**



Destiny: in der Basisversion dünn wie eine Bibel, aber von Activision und Bungie auf zehn Jahre Wachstum ausgelegt.



Bessere Papierqualität Hochwertige Umstellung

► Die Umstellung auf ein besseres Papier freut mich genauso sehr wie Jochen – so fühlt sich die Zeitschrift hochwertiger an und wird auch ihrem Preis gerecht. Schade finde ich hingegen, dass die Inlays für die DVD wegfallen. Zumindest das Inlay für die beigelegte Vollversion fand ich als notorischer Spielesammler und Ordnungsfreak immer sehr praktisch. Natürlich kann man es auch ausdrucken, aber das erzeugt bei uns Konsumenten Kosten, die weit höher sind, als wenn die Inlays in der Druckerei hergestellt und beigelegt werden. In Summe kann ich die fehlenden Inlays aber durch die höhere Papierqualität verschmerzen.

Simon H.

Problematische Klokeltüre

► Also ich muss ehrlich gestehen, dass ich mir das alte Papier zurückwünsche. Das neue Papier ist zwar etwas dicker, allerdings glänzt es und reflektiert Licht. Und das stört beim Lesen. Vor allem auf der Toilette, wo die Lichtquelle direkt über mir hängt.

Hoppler

Leserbriefe

◀ In solchen Fällen empfehlen wir nach Möglichkeit entweder den kompletten Umbau der Badezimmerbeleuchtung zugunsten eines flächigeren Umgebungslichts oder die Umstellung des GameStar-Leseverhaltens. Denn unser Heft eignet sich aus hervorragend als Bettlektüre oder als Schmöcker-Magazin beim Frühstück. Glauben Sie uns, wir haben es ausprobiert.

Dimitry Halley

Für Sammler ein Graus

► Gut, dass Jochen Gebauer die GameStar verlassen hat. Ansonsten würde ich ihm nahelegen, dies umgehend zu tun. Sein Editorial verhöhnt mich, den Sammler von XL-DVDs! Erst schreibt er lang und breit aus seiner Jugendzeit und über seine Verbundenheit mit Papier, nur um dann zu schreiben: »Und übrigens haben wir aus Kostengründen das Coverpack entfernt.« Er hat sich angeblich die Entscheidung nicht leicht gemacht, aber trotzdem: Was soll das? Jedes Mal, wenn die GameStar das Coverpack auch nur in der Qualität reduziert hat, war der Aufschrei groß bei den Abonnenten. Sie verlangen von mir wirklich einen Drucker zu kaufen, Tinte, Papier und auch Zeit zu investieren, nur um eine schlechtere Qualität zu erhalten, als ich bisher in meinem Abo hatte? Da kann ich auf das Hochglanzpapier gut verzichten. Eine Spielezeitschrift ist für mich kein Hochglanzmagazin. Es gab schon mal die Zeit bei PC Player und später bei GameStar, in der ich Covers drucken musste. Damals schon habe ich überlegt, die Zeitschrift abzubestellen. Heute mit all den Möglichkeiten des Internets bin ich kurz davor, es zu tun. Ich bin noch einer von den Sammlern, die sich Spiele in der Packung kaufen. Ihr habt gerade die Verpackung meiner XL-DVD-Sammlung gestrichen.

Stefan Fell

◀ Die Umstellungen bei Papierqualität und DVD-Verpackung sind keine Einzelentscheidung von Jochen, sondern ein Teambeschluss, der uns tatsächlich nicht leicht gefallen ist.

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieff@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.

len ist. Es ist ja nicht so, als hätten wir uns einfach entschieden, das Coverpack zu streichen, um Geld einzusparen, sondern wir haben Finanzen umgelagert, um dem Leser ein besseres Gesamtprodukt zu bieten: ein einzelnes Feature unserer Printausgabe auf die DVD packen, um das komplette Heft mit besserem Papier und kräftigeren Bildern aufzupolieren. Wir halten das für die richtige Entscheidung, aber wir können natürlich verstehen, dass das digitale Coverpack gerade für Sammler auf den ersten Blick ein Verlust ist. Aber betrachten Sie es so: Dafür sieht die GameStar als Sammlerstück jetzt um einiges edler aus.

Dimitry Halley

Erhöhter Lesekomfort

► Ich freue mich sehr, dass jetzt mit der Novemberausgabe endlich besseres Papier verwendet wird, denn ehrlich gesagt war die Qualität bisher verhältnismäßig schlecht. Man unterschätzt leicht, was für einen Unterschied eine solche Detailverbesserung macht. Der Lesekomfort hat sich für mich jedenfalls dadurch spürbar erhöht. Und noch ein Dankeschön für die beiden Hintergrundartikel zur Ubisoft-Formel und dem Thema Trash-Spiele, habe ich wieder sehr gerne gelesen.

Felix Ritter

Stolzer Abonnent

► Ciao Jochen, du warst nicht lange am GameStar-Ruder, aber die Zeit war einmalig. Danke für deine grandiosen Artikel, Tests und Previews. Du hast die GameStar nicht nur einen, sondern gleich mehrere Schritte nach vorne gebracht. Hoffentlich wird dieser Kurs beibehalten und ich darf mich weiterhin stolzer Abonnent nennen. Noch was am Rande: Die Umstellung auf das neue Papier ist fabelhaft, dafür verzichtet man doch gerne auf DVD-Cover. Nie wieder ändern!

Bernhard M.



Lob Spielekultur darstellen

► Mir ist die neue Papierqualität sofort beim Aufschlagen des Magazins aufgefallen und ich kann sie nur begrüßen. Zum einen möchte ich die längeren und ausführlicheren Artikel rund um die Spielekultur loben, sei es nun der Beitrag über Spiele zum Ersten Weltkrieg, der Artikel über Gamer Gate oder die Ubisoft-Formel. Ich kann die geübte Kritik nicht nachvollziehen, denn es ist eine gute Entwicklung, dass sich die GameStar nicht nur mit den Tests und den Previews von Spielen beschäftigt, sondern die allgemeine Spielekultur darstellt, darüber berichtet und auch hinterfragt. Denn nur durch qualitativ hochwertigere und umfassendere Berichte kann man dem Geltung tragen, was Spiele sind – nämlich ein Teil unserer Medien- und Kulturlandschaft, der endlich in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist. Den oft beschriebenen Verfall sehe ich in einer solchen Berichterstattung nicht, sondern einen Mehrwert.

Julien Grub

Stetige Verbesserung

► Das Papier ist sehr gut. Nicht zuletzt auch, weil ich mich selber schon bei GameStar über die Papierqualität beschwert habe. Die Seiten fühlen sich direkt hochwertiger an. Der Druck ist sauber und optisch macht das neue Papier viel mehr her. Das wird jedem sofort auffallen, der die GameStar kennt. Ob nun die DVD-Cover meiner GameStar-XL bedruckt sind oder nicht, ist mir egal – wichtig ist, was drin steckt (diesmal wieder eine gute Vollversion). Ich wünsche Herrn Gebauer beruflich alles Gute und Herrn Klinge viel Erfolg und frische Ideen. Mir als XL-Abo-Kunde ist wichtig, dass die Qualität weiterhin steigt. Die letzten Monate konnte ich eine stetige Verbesserung erkennen (auch wenn ich mal was zu meckern hatte). Angefangen beim Cover, über den großartigen C&C-Hintergrundbericht, die besseren Vollversionen und nicht zuletzt das super Papier. Weiter so!

AnimA

Anregungen Zu wenig Indie

► In letzter Zeit erscheinen viele kleine Perlen unter den PC-Spielen. Mit euren Seiten speziell für diese Spiele (Early Access, Indie und dergleichen) macht ihr einen Schritt in die richtige Richtung. Dennoch finde ich, dass diese Sparte viel zu kurz kommt. Zudem sollten öfter einzelne Spiele aus dieser Kategorie deutlicher hervorgehoben werden und ausführliche Tests oder Specials verpasst bekommen. Es macht mich etwas traurig, wie diese Spiele immer noch so häufig untergehen, weil es halt nicht die Triple-A-Produkte der großen Hersteller sind. In diesem Zusammenhang wäre es interessant zu wissen, wie so ein Produkt überhaupt definiert wird und wer festlegt, dass es sich um Triple A handelt. Ich weiß nur, dass kleine Games oft größer beworben werden sollten, als sie es aktuell wer-

den, da sie oft vor Innovation nur so strotzen. Wenn ich dann nämlich wieder an den nächsten Testbericht zum neuen Call of Duty denke oder an das jährliche Assassin's Creed, welche beide wieder über mehrere Doppelseiten gestreckt werden, wird mir schlecht.

Tobias H.

DRM-Abzüge

► Bezüglich eurer Frage, ob der Kopierschutz in die Testwertung einfließen soll, ist meine Meinung ein ganz klares Ja. Bewertet werden soll das gesamte Produkt. Da ist der Kopierschutz ein immer wichtiger werdender Bestandteil! Momentan fließt der Kopierschutz nicht in die Wertung ein, obwohl er für eine große Käuferschicht absolut kaufentscheidend ist. Das wäre so, als würde eine Autozeitschrift zehn Autos im Vergleich testen, aber von der Bewertung des Benzinverbrauches plötzlich Abstand nehmen, weil zwei Autos (12-Zylinder Sportwagen) über 20 Liter/100 km verbrauchen. Außerdem trägt eine Einflussnahme des Kopierschutzes auf die Gesamtwertung vielleicht dazu bei, dass sich die Spielehersteller wieder darauf besinnen, ehrliche Käufer zu belohnen und nicht mit Kopierschutz-Terror zu bestrafen. Früher gab es Goodies für uns (Stoffkarten, gebundene Handbücher und so weiter). Heute bekommt der Käufer meist nicht mal eine Anleitung, sondern muss sich das Handbuch als PDF-Datei noch irgendwo im Internet suchen und runterladen.

Chevy

Mehr Berichte

► Eure ausführlichen Berichte zu Themen wie GamerGate oder Command & Conquer sind für mich höchst interessant und wertvoll. Als Spielejournalisten arbeitet ihr in einer Branche, die nur wenige andere so zu Gesicht bekommen. Als Insider könnt ihr mit viel Wissen und Geschichten punkten. Dieses Wissen an uns Leser weiterzureichen, zeugt von einer kritischen Auseinandersetzung mit der Branche und deren Gepflogenheiten. Einigen Lesern mögen die

langen Berichte sauer aufstoßen – aber genau diese heben euch von der breiten Masse ab. Daher bitte ich euch: Haltet an diesen Berichten fest. Erzählt uns mehr von den Gepflogenheiten innerhalb der Community, bietet geschichtliche Abrisse von Spieleserien, berichtet über aktuelle Geschehnisse wie GamerGate! Ihr habt einen weit besseren Einblick als wir ihn je haben werden und im Zuge einer kritischen und umfassenden Berichterstattung sollten auch solche Randthemen nicht ausgespart werden.

Simon H.

Medien-Dienstleister

► Bitte Spiele in Zukunft tatsächlich als komplettes Produkt bewerten. Gängelei des Kunden und Missstände müssen zur Abwertung führen (da einen sowas den Spaß am Spiel verdirbt). Always-Online-Zwang im Singleplayer-Modus muss meiner Meinung nach zu extremen Abwertungen führen! Generell würde ich euch bitten, mehr gegen den Online-Zwang mobil zu machen, beispielsweise mit Reportagen oder entsprechenden Wertungen. Abschließend möchte ich sagen das Gamestar unbedingt in Heftform bestehen bleiben muss. Online oder Tablet ist für mich keine Alternative. Dann würde ich mein Abo wohl kündigen. Natürlich hat man online das gesamte, geballte Wissen und alle Informationen, aber ich habe als Berufstätiger mit Familie nicht die Zeit, alle interessanten, wichtigen, wissenswerten oder kuriosen Fakten zum Thema Spiele zu recherchieren. Das wäre die Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Ich sehe GameStar da als Dienstleister der mir diese Suche abnimmt, das Beste in angemessenem Rahmen präsentiert. Das spart mir viel Zeit. Bitte wartet mit Tests in Zukunft auch, bis das Spiel tatsächlich erschienen ist. Ich halte nicht so viel von Vorabtests. Wenn jemand zu irgendeinem Spiel unbedingt ganz aktuelle Informationen braucht, dann kann man sich diese ja online holen. Ich finde so ergänzen sich Heft und online doch ganz gut.

Stephan J.



Half-Life 2

Wie Gordon Freeman mich Nerven gekostet hat

Heute ist Half-Life eine der renommiertesten Spieleserien aller Zeiten und Steam der ungeschlagene Gigant der Vertriebsplattformen. Vor zehn Jahren war beides für mich vor allem eins: anstrengend. Von Dimitry Halley



Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

»Das darf doch nicht wahr sein!«, ruft mein 15-jähriges Ich, nachdem es seit Stunden versucht,

das lang erwartete Half-Life 2 zum Laufen zu bekommen. Und dabei bin ich perfekt vorbereitet: Im ersten Schritt habe ich meine Eltern mit guten Noten davon überzeugt, dass man mir guten Gewissens ein Spiel für Erwachsene anvertrauen kann. Ein monatelanger Sparplan hat mir dann ermöglicht, das Spiel zum Vollpreis mitsamt einer neuen Grafikkarte zu kaufen, alles ist exakt nach Anleitung verbaut – und trotzdem will mein Rechner einfach nicht funktionieren, weil mir der Anzeigetreiber abschmiert. Klar, solche Startprobleme sind nichts Besonderes, jeder hat sie mal erlebt. Aber sie sind ja auch nur der Anfang eines Leidensweges, der mich Blut, Schweiß und Tränen kosten wird.

Anlaufschwierigkeiten

Ich renne prompt zum PC-Laden meiner Wahl, versuche dem Fachmann klarzumachen, dass er meinen Rechner so schnell wie möglich wieder an den Start bringen muss. Es geht schließlich um Half-Life 2. Ich brenne darauf, wieder Gordon Freeman zu sein, die Source Engine auszuprobieren, und das muss er als PC-Geek doch verstehen. Als Antwort bekomme ich ein saarländisches:

»A jo, do müsse mir mo gucke«. Ja, gucken Sie mal. Schnell. In den darauffolgenden Tagen klinge ich häufig durch, frage, hake nach – vergeblich. Also sitze ich die Tage aus, während auf dem Schulhof jeder über Half-Life 2 redet. Das ist eines jener Spiele, das selbst die coolen Kids haben wollen, unabhängig davon, ob sie was mit dem Medium anfangen können. Und das ist so unfair.

Jeder schwärmt, ich schwitze

Schließlich bekenne ich mich öffentlich zu meiner Spieleleidenschaft, prophezeie seit Monaten, dass Ragdoll-Physik der wichtigste Schritt zum Gameplay der nächsten Generation ist, schwärme von der unfassbar realistischen Schwerkraft in Hitman 2 und Max Payne 2. Und dann erzählt mir irgendein Typ, der Doom nicht von Quake unterscheiden kann, dass die Gravity Gun mit ihren Möglichkeiten definitiv die Zukunft ist. Wie großartig man in Half-Life 2 Backsteine in Combine-Soldaten feuern kann, wie verblüffend realistisch Feinde umfallen, wenn man ihnen die Lichter ausknipst. Er will gar nicht aufhören: Man liefert sich in einem Boot eine Verfolgungsjagd mit einem Kampfhubschrauber, kämpft wie im Film Starship Troopers gegen Killer-Insekten, befiehlt Widerstandskämpfer in Schlachten gegen ein totalitäres Alien-Regime. Und das Beste: Im düsteren Ravenholm zerlegt man Zombies, indem man ihnen Sägeblätter um die Rübe feuert. Ich weise ihn darauf hin, dass das keine Zombies sind, sondern von

Deswegen legendär

- famose Physik-Effekte
- bedrückende Atmosphäre
- kinoreife Inszenierung
- spektakuläre Gefechte

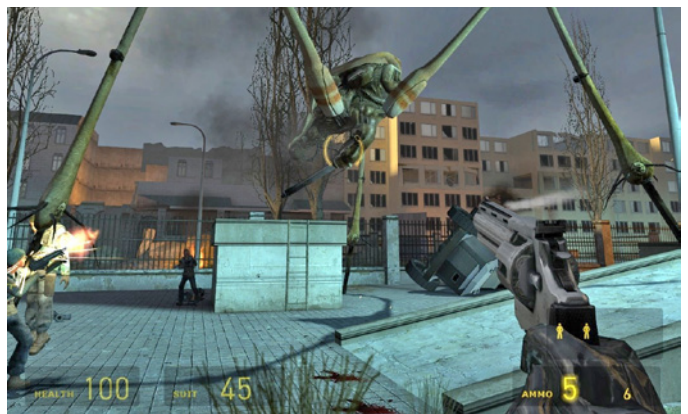
Headcrabs befallene Zivilisten. Er quittiert das mit einem fachmännischen »Häh?«, ich blicke seufzend auf die Uhr in der Hoffnung, dass der Tag endlich rumgeht.

Online-Aktivierung? Was ein Quatsch!

Und dann ist es endlich soweit. Ich komme zuhause an, meine Mutter hat den PC bereits abgeholt. Hastig fahre ich den Rechner hoch. Vorbei sind die Tage, in denen ich die Packung von meiner Couch aus angestarrt habe, endlich kann ich Half-Life 2 installieren. Dazu noch den ganzen Extrakram: DirectX, dann noch so ein Programm namens Steam, wird wohl eine Software wie GameSpy sein; alles Dinge, die ich wie gewohnt durchklicke, damit ich endlich spielen kann. Denke ich, und stolpere über die Online-Aktivierung. Online ... das heißt, ich kann Half-Life 2 ohne Internet nicht spielen? Mein Blick schweift zum Anschreiben, das seit knapp zwei Tagen neben dem Monitor liegt: Sehr geehrte Damen und Herren, aufgrund von Wartungsarbeiten wird das Internet bis voraussichtlich – »Das darf doch nicht wahr sein!«, fluche ich zum zweiten



Die besessenen Zivilisten sind dank der Source Engine wesentlich furcht-einflößender, als die Black-Mesa-Wissenschaftler im ersten Teil.



Die Strider sind gerade zu Beginn furchterregende Kampfmaschinen. Umso befriedigender sind die Momente, in denen wir sie erledigen.



Der G-Man bleibt so mysteriös wie im Vorgänger. Bis heute wissen Fans nicht, was der Gentleman im Schilde führt.



Auch die Figuren wachsen uns ans Herz. Alyx Vance wird noch Jahre später als Positivbeispiel von Frauenfiguren in Spielen herangezogen.

Mal. Online-Aktivierung? Wer hat sich diesen Quatsch denn bloß ausgedacht?! Ich studiere das Anschreiben, lese es wieder und wieder, aber es führt kein Weg dran vorbei: Ich darf noch gut eine Woche auf Internet warten.

Ein atmosphärischer Meilenstein

Warum ich das so ausführlich erzähle? Weil dieser Leidensweg der Grund für eine astronomisch hohe Erwartungshaltung ist, mit der mein 15-jähriges Ich an Half-Life 2 herangeht. Ich habe mich so lange auf das Spiel gefreut, so lange meinen Schulkollegen beim Schwärmen zugehört, dass ich fast schon die beste Spielerfahrung meines Lebens erwarte. Und dass Half-Life 2 diesem Anspruch in den ersten Spielstunden tatsächlich gerecht werden kann, ist für mich fast schon der alleinige Beweis, dass ich einen Meilenstein der Shooter-Geschichte auf dem Schirm habe. Dass es gerade zu Beginn so punktet, liegt vor allem daran, dass Valve ein Meister im Erzeugen von Atmosphäre ist. City 17 packt mich emotional, indem es mich völlig wehrlos mit einer totalitären Macht konfrontiert. Hinter jeder Ecke sehe ich Combine-Soldaten, die Zivilisten misshandeln, für jeden Fehltritt meinerseits gibt's einen Schlag mit dem Knüppel. Gleichzeitig wärmt sich mein Spielerherz an den vielen wiederkehrenden Elementen, auf die ich seit Jahren warte: Barney Calhoun, Held der Half-Life-Erweiterung Blue Shift, der H.E.V.-Anzug, die Brechstange. Was viele als plakativ bezeichnen, ist genau das, was

ich mir als Fan von Gordon Freeman erhofft habe. Gerade durch das umfangreiche Einführungskapitel, in dem ich (abseits vom Aufheben einer Dose zur Belustigung der Wachen) nicht mehr als zuschauen kann, baut Valve so eine immense Spannung auf, dass ich es kaum erwarten kann, mit der Action loszulegen. Und hier greift wieder das, was ich als pubertierender Prophet von Physikeffekten schon lange propagiere: Das Spielgefühl ist so viel besser, weil ich dank Source-Engine die Aliens mit einem echten Gefühl von Wucht von den Vorsprüngen schießen kann.

Widerstand mit Unterbrechungen

Und hier liegt auch der Grund, warum mir Half-Life 2 nach dem Kampf gegen den Hubschrauber weit weniger Spaß gemacht hat als im ersten Drittel. Den Heli abstürzen zu sehen, der mich schon so oft genervt hat, ist der Höhepunkt dessen, was mir in City 17 am besten gefällt: der Widerstandskampf gegen die Combine. Alles was danach kommt – die Spielereien mit der Gravity Gun, der Überlebenskampf in Ravenholm – ist für mich eher eine Ablenkung, auf die ich verzichten kann. Fast schon verliere ich die Lust, doch dann setzen die Entwickler Gordons Kampf die dramaturgische Krone auf. Unter dem Motto »Folgt Freeman« bin ich plötzlich ein Rebellenführer, neben mir bewaffnen sich die einst unterdrückten Bürger, und ich trage dem Feind den Kampf vor die Haustür. Für mich ist das der emotionale Höhepunkt von

Half-Life 2, nachdem ich so viel Zeit damit verbracht habe, in der finsternen Welt einfach nur zu überleben. Oft lade ich Spielstände neu, weil einer meiner Leute das Zeitliche gesegnet hat. Ich juble triumphierend, als der erste Combine-Kampfläufer aus den Latschen kippt. Aus dem stummen Physiker Gordon Freeman ist ein (immer noch stummer) Anführer geworden.

Eine emotionale Achterbahnfahrt

Vielleicht wird Half-Life 2 als Ganzes meinen damals astronomischen Erwartungen nicht gerecht. Aber gerade der Weg hin zu diesen übertriebenen Ansprüchen, die emotionale Achterbahnfahrt, ist eine Anekdote, die ich bis in die Gegenwart mit einem Lächeln in mir trage. Doch auch darüber hinaus verdient sich Half-Life 2 einen Platz in meiner persönlichen Ruhmeshalle, weil mir so viele Momente bis heute in Erinnerung bleiben. Doch noch einmal zu meinem Teenager-Ich: Als ich meinen Schulkameraden von meinen atemberaubenden Erfahrungen mit dem Spiel erzählen will, interessiert niemanden mehr, was ich zu sagen habe. Plötzlich reden die coolen Kids wieder über den ersten Alkohol, die erste Freundin. Und meine Gaming-Kollegen sind längst bei einem neuen Spiel. An diesem Tag verfluche ich die Online-Aktivierung, weil sie mich Zeit gekostet hat. Aber ich bin mir sicher, spätestens bis zum Erscheinen von Half-Life 3 in ein oder zwei Jahren wird sich Valve eines Besseren besinnen und den Steam-Kopierschutz wieder abschaffen. **DH**



Der Kampf gegen Ameisenlöwen ist eine nette Abwechslung zu den Gefechten mit den Combine.

Half-Life 2 Ego-Shooter

PUBLISHER	Valve
ENTWICKLER	Valve
QUELLE	Download
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	1,7-GHz-Prozessor, 512 MB RAM



SO LÄUFT'S Half-Life 2 lässt sich bequem über Steam kaufen und aktivieren. Die Source-Engine ist sehr gut gealtert, folglich lässt sich das Spiel auf unter modernen Windows-Systemen in der Regel ohne Probleme starten.

Fazit Der damals wegweisende Shooter ist auch heute noch in punkto Physik, Action und Story eines der besten Spiele.

Hardware News

Grafikverstärker für Laptops

Während Sie die Grafikkarte bei einem Desktop-PC leicht austauschen können, ist das bei Notebooks kaum möglich. Eine bislang nur sehr selten angebotene Alternative ist der Anschluss einer externen Grafikkarte. Diesen Weg geht Alienware jetzt mit dem Graphics Amplifier, der (vorerst) aber nur mit dem neuen Alienware 13 zusammenarbeitet. Der Amplifier besteht aus einem Gehäuse mit 460-Watt-Netzteil, PCI-Express-Schnittstelle sowie einem USB-3.0-Hub mit vier Anschlüssen. In den PCI-Express-16x-Slot lässt sich eine vollwertige Desktop-Grafikkarte stecken, die Verbindung zum Notebook erfolgt über ein PCI-Express-Kabel. Danach übernimmt die Grafikkarte im Graphics Amplifier die Berechnung und deaktiviert die mobile Variante im Laptop. Laut Dell ist der Graphics Amplifier dafür gedacht, Desktop-Erlebnisse zuhause zu ermöglichen, ohne dafür auf die Mobilität des Notebooks verzichten oder einen Desktop-PC aufstellen zu müssen. Das externe Grafikkartengehäuse, das bislang nur mit dem Alienware 13 funktioniert, wird ohne Grafikkarte ausgeliefert und kostet in den USA 300 US-Dollar, in Deutschland soll der Preis 250 Euro betragen. Das passende Notebook Alienware 13 ist ab dem 9. Dezember 2014 für 1.050 Euro erhältlich. **JP**



Mit dem Graphics Amplifier lassen sich vollwertige Desktop-Grafikkarten mit Alienware-Laptops verbinden. Die Stromversorgung übernimmt dabei ein eigenes Netzteil.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor Phenom II X4 965
Arbeitsspeicher 4,0 GByte
Grafikkarte GeForce GTX 650 Ti

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Core i5 3570K
8,0 GByte
GeForce GTX 760



High-End-PC

Core i7 4770K
16,0 GByte
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.

R9 290X mit 8,0 GByte RAM

Nachdem Sapphire im Frühjahr 2014 bereits eine Radeon R9 290X mit 8,0 statt 4,0 GByte Videospeicher vorgestellt und in geringer Stückzahl auf den Markt gebracht hat (bevor der Hersteller von AMD zurückgepfiffen wurde), erhielten Anfang November auch andere Grafikkartenhersteller von AMD die Freigabe zum Verkauf von 290X-Modellen mit 8,0 GByte. Einen spürbaren Leistungsschub dürfte das aber nur beim Spielen auf mehreren Monitoren oder in 4K mit sich bringen, mit steigender Auflösung nimmt nämlich auch die Größe von Textu-

ren in Spielen deutlich zu. Der Preis für die 8,0-GByte-Radeons soll bei rund 420 Euro liegen und damit etwa 60 Euro über dem einer standardmäßig ausgestatteten R9 290X. Wohl als Reaktion auf die neuen Karten von AMD gibt es bereits Gerüchte darüber, dass auch die GeForce GTX 980 von Nvidia noch vor Weihnachten mit 8,0 GByte Videospeicher in den Handel kommen soll. Außerdem könnte die eigentlich erst für das 1. Quartal 2015 geplante GeForce GTX 960 in letzter Minute doch noch im Dezember auf den Markt kommen. **JP**



Als Konkurrent zur GeForce GTX 980 verdoppelt AMD den Videospeicher der Radeon R9 290X von 4,0 auf 8,0 GByte.

Logitech G302 Daedalus Prime



Logitech hat mit der G302 eine neue Gaming-Maus vorgestellt, die sich speziell zum Spielen von MOBAs wie League of Legends eignen soll.

Die neue G302 Daedalus Prime richtet sich laut Logitech vorrangig an Spieler von MOBA-Titeln wie League of Legends oder Dota 2. In der linken und rechten Maustaste befindet sich ein Metallfeder-System, das bis zu fünf Klicks pro Sekunde erkennen kann und damit für die MOBA-typischen schnellen Klickraten geeignet ist. Die beiden Tasten haben laut Logitech eine Lebensdauer von mindestens 20 Millionen Klicks. Die schmale Gehäuseform eignet sich vor allem für den »claw grip« mit den Fingerspitzen, dazu ist die G302 mit einem Gewicht von nur rund 90 Gramm sehr leicht. Trotz der auf den ersten Blick symmetrischen Form eignet sie sich aufgrund kleiner Gehäuseausbuchtungen und der Tastenverteilung am besten für rechte Hände. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt rund 50 Euro, der reale Preis dürfte sich aber fünf bis zehn Euro darunter einpendeln. **JP**

Neue Siberia-Headsets

Das Siberia V2 von Steelseries erfreut sich bei Spielern seit langer Zeit großer Beliebtheit, fünf Jahre nach seinem Erscheinen bekommt es jetzt einen Nachfolger – oder besser gesagt: mehrere Nachfolger. Das neue Siberia V3 kostet 100 Euro und ist damit etwa 30 Euro teurer als das immer noch gut lieferbare V2. Dafür bietet es laut Steelseries verbesserte Lautsprecher und Ohrmuscheln sowie ein geringeres Gewicht. In unseren ersten Spiele-Sessions fühlt sich das V3 subjektiv besonders bei langer

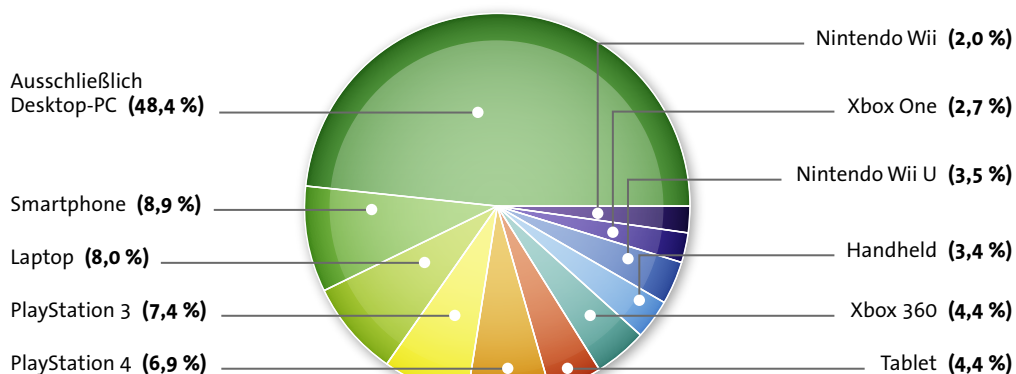
Tragedauer bequemer an, weniger gut gefällt uns dagegen der wackeligere Mikrofonarm. Für 40 Euro Aufpreis können Sie das V3 auch in der Prism-Variante kaufen, die es Ihnen wie beim Siberia Elite erlaubt, das Headset in einer Farbe Ihrer Wahl zu beleuchten. Das Siberia Elite bekommt mit dem Siberia Elite Prism ebenfalls einen Nachfolger für etwa 190 Euro, ganz neu im Sortiment ist das Siberia Raw Prism, das sich trotz des niedrigen Preises von 60 Euro ebenfalls individuell beleuchten lässt. **NR**



Steelseries erweitert seine Siberia-Reihe um mehrere Headsets, darunter einen Nachfolger für das seit Jahren beliebte Siberia V2.

Auf welchen Plattformen spielen Sie?

Fast die Hälfte der GameStar-Leser spielt ausschließlich auf einem Desktop-PC, rund neun Prozent vertreiben sich zudem die Zeit beim Spielen auf dem Smartphone. Immerhin über ein Viertel unserer Leser spielen nicht ausschließlich auf dem PC, sondern greifen auch zum Gamepad einer Konsole. Sonys PlayStation 3 und 4 haben hier mit insgesamt 14 Prozent deutlich die Nase vor Xbox 360 und One mit zusammen nur sieben Prozent.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.576 Teilnehmer

News-Ticker

Entschädigung für Pentium 4:

Eine 2004 in den USA eingereichte Klage wirft Intel vor, Benchmarks so manipuliert zu haben, dass der Pentium 4 im Vergleich zum Athlon XP besser abschnitt. Deshalb zahlt Intel jedem US-Bürger, der zwischen 2000 und 2002 einen P4 gekauft hat, 15 Dollar als Entschädigung.

Windows 8.1 legt zu:

Laut der Website Netmarketshare.com konnte Windows 8.1 im Oktober seinen Marktanteil von 6,7 auf fast elf Prozent steigern. Ein möglicher Grund: Der eingestellte Support für Windows XP, der wohl viele Nutzer zum Wechsel auf 8.1 gebracht hat.



Die beste Spiele-Hardware

Wenn Sie dem alljährlichen Kaufrausch zu Weihnachten nicht entkommen können oder wollen, dann investieren Sie Ihr Geld doch in Spiele-Hardware. Wir empfehlen die besten (bezahlbaren) Produkte in allen wichtigen Kategorien. Von Nils Raettig

Wie so oft im Leben sind die Preisgrenzen auch bei Spiele-Hardware nach oben hin weitgehend offen. Je teurer die Produkte, desto schlechter ist meist aber das Preis-Leistungs-Verhältnis. So kostet beispielsweise eine PCI-E-SSD mit 256 GByte Speicherplatz und maximalen Datenraten von fast 700 MByte pro Sekunde um die 220 Euro, während die gleich große SATA3-SSD Crucial MX100 mit maximal etwa 500 MByte pro Sekunde schon für 90 Euro zu haben ist. Bei Ladezeiten von Spielen und im sonstigen PC-Alltag werden Sie trotz der hohen Differenz beim Preis und bei den Datenraten meist kaum einen Unterschied zwischen den bei-

den SSDs spüren, unter praktischen Gesichtspunkten lohnt es deshalb für Spieler kaum, die Plextor-SSD zu kaufen.

Bei unseren Kaufempfehlungen verzichten wir bewusst auf Produkte, die in diesem Sinne überteuert sind oder ihren hohen Preis durch Ausstattungsmerkmale rechtfertigen, die in der Spielepraxis keinen großen Unterschied machen. Aus diesem Grund findet sich beispielsweise unter den vorgeschlagenen Tastaturen keines der neuen Modelle mit RGB-Beleuchtung, die es in Ihnen erlaubt, jede Taste in einer fast beliebigen Farbe erstrahlen (pulsieren, atmen, blinken) zu lassen. Spielerisch hat dieses optische Extra keinerlei Relevanz, außerdem sind solche Tastaturen momentan nicht unter 170 Euro zu haben und lassen trotz des

hohen Preises teils sehr hilfreiche Extras wie etwa eine Handballenaufklapp, separate Multimedia-Bedienelemente oder Audio-Anschlüsse vermissen. Bei unseren Einkaufstipps können Sie dagegen sicher sein, Ihr Geld nur in praktische Zusatzausstattung und genau die Leistungsfähigkeit zu investieren, die Sie als Spieler brauchen. **NR**

Inhalt

SSDs.....	110
Grafikkarten.....	112
CPU-Upgrade-Kombis.....	114
Eingabegeräte.....	116
Monitore.....	118

SSDs

In einem Spiele-PC sollte eine SSDs heutzutage nach Möglichkeit nicht fehlen, da Sie den Rechner spürbar beschleunigt und mittlerweile selbst Modelle mit 256 GByte in Preisregionen unter 100 Euro angekommen sind.

Eine SSD beschleunigt Ihren PC nach CPU und Grafikkarte am meisten, vor allem wenn Sie bislang nur HDDs als Datenträger verwenden. Zum Vergleich: Mit der Samsung SSD 840 Evo lädt die Battlefield-4-Karte Suez in 22 Sekunden, eine Magnet-Festplatte braucht mit 58 Sekunden mehr als doppelt so lange. Sollten Sie also noch keine SSD (oder ein mittlerweile zu kleines Modell) besitzen, dann ist mit dem Weihnachtsfest eine gute Gelegenheit gekommen, sich selbst zu beschenken.

Preislich sind vor allem Geräte mit 240 bis 256 GByte attraktiv, sowohl in Sachen Gesamtkosten als auch bei den pro GByte zu zahlenden Euro. SSDs bis 128 GByte empfehlen wir nicht mehr, zum einen wegen des schlechteren Euro-pro-Gigabyte-Verhältnisses, zum anderen, weil sie neben dem Betriebssystem nur für wenige Anwendungen Platz bieten. Bei dem Preis-Leistungs-Tipp führt seit längerem kaum ein Weg an Crucial vorbei, die stets sehr günstige M500 wird inzwischen allerdings von der genauso preiswerten MX100 mit modernem Flash-Speicher abgelöst. Das 256-GByte-Modell kostet 90 Euro und erreicht in praktischen Benchmarks fast das hohe Niveau deutlich teurerer SSDs. Leistungstipp ist die Samsung SSD 840 Evo mit 250 GByte, die für nur 15 Euro mehr etwas schneller arbeitet und eine gute Klon-Software für den Umzug gleich mitliefert. Haben Sie noch Geld übrig, sind auch die größeren Varianten der MX100 und SSD 840 Evo eine Empfehlung wert. **NR**



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Crucial MX100
Preis 90 Euro (256 GByte)

Bewertung

- ➔ sehr schnell
- ➔ genug Platz für Spiele
- ➔ kaum Extras

Fazit: Die MX100 von Crucial ist bereits für weniger als 100 Euro zu haben und arbeitet schnell und zuverlässig.

Leistungs-Tipp

Produkt Samsung SSD 840 Evo
Preis 105 Euro (250 GByte)

Bewertung

- ➔ sehr schnell
- ➔ genug Platz für Spiele
- ➔ Wartungs- und Klon-Software

Fazit: Dank mitgelieferter Wartungs- und Klon-Software fällt der Umzug auf die flotte SSD 840 Evo von Samsung besonders leicht.

11
JAHRE



CASEKING.de

präsentiert

NEU!

**CK EXPRESS SYSTEME
JETZT BEI CASEKING**

Heute kaufen, morgen zocken!
Sofort versandfertige Systeme!

**36 Monate Garantie
mit 2 Jahren Pick-Up-Service**



**Jetzt mit
0%-FINANZIERUNG
für alle Systeme***

**CK Express System
GAMING ENTHUSIAST**



High-End Intel® Core™
i5-4690K 3,5 GHz CPU
(Devils Canyon)
Inno3D GeForce GTX 970 mit
1.088 MHz OC ab Werk, 120GB
SSD und 8GB Arbeitsspeicher

ab 999,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*



**CK Express System
GAMING
HARDCORE**
Mit vorinstallierter
All-In-One Wasserkühlung



Inklusive wahlweise
Assassin's Creed Unity,
The Crew oder Far Cry 4

**CK Express System
GAMING CUBE**



Intel® Core™ i5-4460 3,2 GHz
CPU (Haswell)
ZOTAC GeForce GTX 760,
Samsung 840 EVO Series SSD
mit 120GB und 4GB
Arbeitsspeicher

ab 799,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

Werksübertaktete Intel® Core™
i7-4790K 4,0 GHz auf 4,5 GHz
CPU (Devils Canyon)

Inno3D GeForce GTX 980 mit
1.152 MHz OC ab Werk, 256 GB SSD
und 8GB Arbeitsspeicher

ab 1499,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

**CK Express System
MULTIMEDIA
PERFORMANCE**



Intel® Pentium™ G3220 3,0 GHz (Haswell) und
4GB Arbeitsspeicher und Inno3D GeForce
GTX 750 Green

ab 579,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

**CK Express System
MULTIMEDIA SILENT**



Superleise basierend auf Intel® NUC System,
Intel® QM87 - Core™ i5-4250U, Samsung 840 EVO
Series SSD mit 120GB und 4GB Arbeitsspeicher

ab 549,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

Erleben Sie die Faszination
eines neuen Computers
mit Intel Inside®



Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*0% Finanzierung nur bei einer Finanzierungslaufzeit von 12 Monaten. Gültig für alle Caseking PC-Systeme.

Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Die besten Grafikkarten

Im sich durch Preissenkungen, neue Modelle und neue Technologien ständig wandelnden Grafikkartenmarkt geht der Überblick schnell verloren. Wir geben Tipps, mit welcher Karte Sie am meisten Leistung für Ihr Geld erhalten. Von Jan Purrrucker

In kaum einen Bereich der für Spieler interessanten PC-Hardware werden die sprichwörtlichen Karten so oft und so schnell neu gemischt, wie bei den Grafikkarten. Bleibt man nicht ständig am Ball, verwirren die zahlreichen Modellnummern selbst versierte PC-Bastler. Hinzu kommen spezifische Technologien, die sich teilweise nur mit Nvidia- oder AMD-Karten nutzen lassen. Um sicherzustellen, dass Sie beim Auf-

rüsten zum passenden Modell greifen und am meisten 3D-Leistung pro Euro erhalten, geben wir insgesamt neun Empfehlungen in drei Preiskategorien. Generell gilt dabei die Faustregel, dass beim Festlegen des Budgets die Grafikkarte etwa ein Drittel des Gesamtwerts des Rechners ausmachen sollte. Mit einer Karte zwischen 100 und 200 Euro können Sie bereits alle aktuellen Titel flüssig in Full HD spielen, müssen allerdings teilweise auf die maximalen Grafikdetails

verzichten. Für kommende Grafikkracher und anspruchsvolle Bildverbesserungen wie mehrfache Kantenglättung fehlt es den Einsteigerkarten jedoch an Leistung. Eine Klasse höher finden sich die Modelle bis 300 Euro, die auch mit der Darstellung bei 2460x1440 Pixeln keine Probleme haben. Darüber beginnt das Segment der High-End-Karten, die sowohl in Auflösungen jenseits der 1080p als auch bei maximalen Einstellungen für hohe Frameraten sorgen. **JP**

Grafikkarten bis 200 Euro

Mittlerweile liefern selbst Einsteigerkarten genügend 3D-Leistung, um auf einem Full-HD-Monitor flüssig spielen zu können.

Weniger als 100 Euro sollten Sie beim Kauf einer neuen Grafikkarte nicht ausgeben. Mit noch günstigeren Modellen starten zwar auch aktuelle Spiele, grafisch halbwegs aufwändige Titel ruckeln in der Regel aber selbst mit mittlerem Detailgrad. Den Anfang unserer Empfehlungen macht deshalb die rund 100 Euro teure Radeon R7 260X von AMD. Sie gibt es wahlweise mit 1,0 oder 2,0 GByte Videospeicher sowie mit Referenztakt oder werksseitiger Übertaktung. Da besonders aktuelle Spiele von mehr als

1,0 GByte Videospeicher profitieren (teils sogar voraussetzen), raten wir Ihnen zu den etwas teureren 2,0-GByte-Varianten wie der Radeon R7 260X von Sapphire. Das Modell taktet unter Last mit bis zu 1.100 MHz und verfügt über ein leises Kühlsystem. Damit liefert die Karte genügend Performance, um aktuelle Titel in Full HD und mittleren Einstellungen flüssig darzustellen. Außerdem unterstützt die R7 260X AMDs »TrueAudio«-Technologie, für besseren Klang in Titeln wie Thief. Zudem lässt sich die Direct3D-Alternative »Mantle« nutzen, die besonders älteren CPUs auf die Sprünge hilft.

Für rund 40 Euro mehr empfehlen wir die Radeon R9 270X, die in unseren Benchmarks im Vergleich zum Spartipp R7 260X bereits über 40 Prozent mehr Bilder pro Sekunde berechnet. Damit können Sie in den meisten Titeln bereits die Grafikeinstellungen aufs Maximum stellen – für Auflösungen jenseits der 1080p fehlt es der 270X aber an Puste. Die von uns empfohlene HIS Radeon R9 270X Mini IceQ X² Boost Clock kommt bereits mit werksseitiger Übertaktung (1.100 MHz) und liefert somit noch etwas mehr fps als Karten mit dem Referenztakt (1.050 MHz). Außerdem verfügt das Modell über 2,0 GByte Videospeicher und ein relativ leises Kühlsystem mit zwei Lüftern und mehreren Heatpipes. Sollte es das Budget zulassen, ist die 185 Euro teure Radeon R9 280 eine Überlegung wert. Deren Tahiti-Pro-Grafikkern greift bereits auf 3,0 GByte Videospeicher zurück und kommt bei 1920x1080 Pixeln in den meisten Titeln auch mit mehrfacher Kantenglättung zurecht. MSIs Radeon R9 280 Gaming verfügt dabei über eine leichte Übertaktung und ein besonders leises Kühlsystem (1,9 Sone unter Last). Mit solch einer Grafikkarte können Sie auch im kommenden Jahr den Großteil der neuen Spiele ruckelfrei in Full HD genießen. Für Grafikkracher wie The Witcher 3 oder das Spielen in 1440p müssen Sie aber tiefer in die Tasche greifen.



Spar-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon R7 260X OC 2,0 GByte
Preis	110 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ schnell genug für Full HD ⊕ leises Kühlsystem ⊕ niedriger Stromverbrauch ⊖ teils mit maximalen Details und Kantenglättung überfordert 	
Fazit: Sapphires Radeon R7 260X sorgt schon für 110 Euro für flüssige Frameraten bei 1920x1080 Pixeln.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	HIS Radeon R9 270X Mini IceQ X ² Boost Clock 2,0 GByte
Preis	155 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ hohe Spieleleistung fürs Geld ⊕ auch unter Last leise ⊖ von hohen AA-Modi teils überfordert 	
Fazit: Trotz ihrer geringen Größe liefert die HIS-270X auch für anspruchsvolle Titel in hoher Grafikqualität genügend Performance.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI Radeon R9 280 Gaming 3,0 GByte
Preis	185 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ sehr schnell ⊕ leises Kühlsystem ⊕ geringer Stromverbrauch ⊖ in 2560x1440 mit Kantenglättung teils überfordert 	
Fazit: Die R9 280 Gaming von MSI bietet hohe Spieleleistung, geringen Verbrauch und ein leises Kühlsystem zum günstigen Preis.	

Grafikkarten bis 300 Euro

Der Bereich zwischen 200 und 300 Euro gehört zu den beliebtesten Preissegmenten – zu Recht, hier bekommen Sie sehr viel 3D-Leistung pro Euro.

Den Anfang unserer Auswahl macht die Radeon R9 280X, deren Verhältnis von fps pro Euro ist derzeit unschlagbar hoch. Die Karte basiert auf der ehemaligen High-End-Karte Radeon HD 7970 GHz und hat dadurch auch mit Spielen in sehr hohen Einstellungen und Auflösungen wie 2560x1440 Bildpunkte keine Probleme. Die XFX Radeon R9 280X Double Dissipation zählt mit ihrem Preis von 210 Euro zu den günstigsten 280X-Karten. Zwar ist die XFX im Gegensatz zu teureren 280X-Varianten nicht bereits ab Werk übertaktet, bietet mit ihrem effizient arbeiteten Kühlsystem in Sachen Chip-Temperatur aber genügend Spielraum, um die Taktfrequenzen mit Tools wie MSI Afterburner selbst noch anzuheben. Dabei sollten Sie auch die Lüfterdrehzahl etwas nach unten korrigieren, in der (zu aggressiven) Standardeinstellung macht sich die Karte unter Last deutlich hörbar bemerkbar.

Als Preis-Leistungs-Tipp können wir die Radeon R9 290 empfehlen. Sie sorgt in allen aktuellen und bald kommenden Titeln für hohe Frameraten bei maximalen Grafikdetails. In ihrem 4,0 GByte großen Videospeicher finden auch hochauflösende Texturen ausreichend Platz und die 2.560 Shader-

Einheiten berechnen die anspruchsvollsten Grafikeffekte ohne Probleme. Das Modell von Club 3D kostet mit 275 Euro zwar 20 Euro mehr als die günstigsten Varianten, arbeitet dank der werkseitigen Übertaktung von 947 MHz auf 975 MHz aber nochmals schneller als das Referenzdesign. Zudem eliminiert das relativ leise Kühlsystem einen der Hauptkritikpunkte der Standard-290 von AMD. Zu bemängeln bleibt nur der recht hohe Stromverbrauch, der mit 410 Watt für unser gesamtes Testsystem

rund 16 Prozent über dem Verbrauch einer 280X (345 Watt) liegt.

Etwas weniger Verbrauch bietet die Nvidia-Alternative GeForce GTX 780. Das ehemalige Flaggschiff ist bereits ab 285 Euro zu haben. Wenn es eine Nvidia-Karte sein soll, können wir daher die Gigabyte GeForce GTX 780 Windforce 3X empfehlen. Mit ihrem gesteigerten Takt und dem wuchtigen Kühlsystem liefert die Windforce ähnlich hohe Frameraten wie die R9 290 und arbeitet zudem leise und relativ sparsam.



Spar-Tipp	
Produkt	XFX Radeon R9 280X Double Dissipation 3,0 GByte
Preis	210 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell gute Energieeffizienz genug Leistung für 2560x1440 hörbar unter Last 	
Fazit: Die 280X von XFX besitzt selbst für 1440p Reserven. Ihr Kühlsystem hält die GPU relativ kühl, ist unter Last aber hörbar.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Club 3D Radeon R9 290 royalKing 4,0 GByte
Preis	275 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> in 2560x1440 stets ruckelfrei auch für extreme AA-Modi ausreichend Leistung leises Kühlsystem hoher Stromverbrauch 	
Fazit: AMDs Hawaii-GPU braucht viel Strom, setzt das aber auch in viel Leistung um. Die royalKing bleibt dabei recht leise.	



Nvidia-Alternative	
Produkt	Gigabyte GeForce GTX 780 Windforce 3X 3,0 GByte
Preis	285 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> schnell genug für 2560x1440 4xMSAA stets möglich leises Kühlsystem im Vergleich zur R9 290 teurer 	
Fazit: Die GTX 780 liefert ähnlich viel Leistung wie die R9 290 und verbraucht weniger Strom. Allerdings kostet sie etwas mehr.	

Grafikkarten über 300 Euro

Ab 300 Euro beginnt das absolute High-End-Segment. Diese Leistung lässt sich derzeit nur in 4K oder auf mehreren TFTs ausreizen.

Flaggschiff-Grafikkarten sind die Prestige-Objekte der Hersteller und werden dementsprechend stark beworben. Die enormen Leistungsdaten sind ebenso beeindruckend wie die Preise. Allerdings sollten Sie vor dem Kauf sicherstellen, dass Sie die nötige Hardware haben, um die Performance auch nutzen zu können. Für Spieler mit einem einzelnen Full-HD-TFT lohnt sich eine solche Grafikkarte kaum. Spielen Sie auf mehreren Bildschirmen, in 3D oder mit Bildverbesserungen wie Nvidias Downsampling-Methode »DSR«, sind die Grafikkarten in der Preiskategorie ab 300 Euro jedoch einen Blick wert.

Den Anfang macht hier AMDs derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip, die Radeon R9 290X. Durch ihre 2.816 Shader-Einheiten, 4,0 GByte Videospeicher und 1,0 GHz GPU-Takt schlägt die Karte die GeForce GTX 780 um rund 13 Prozent. Das Referenzmodell von AMD erkaufte sich diese enorme Leistung jedoch durch Chiptemperaturen bis 94 Grad und einen dröhnenden Radiallüfter. Deshalb versieht Powercolor seine R9 290X PCS+ mit einem wuchtigen Kühlsystem, dass sowohl die Temperaturen als auch die Lautstärke unter Last niedrig hält. An dem immensen Stromverbrauch der Hawaii-GPU ändert das jedoch auch nichts – ein starkes Netzteil ist Pflicht.

Wo die R9 290X patzt, kann unser Preis-Leistungs-Tipp glänzen. Kaum eine Grafikkarte verfügt über eine derart gute Energieeffizienz wie die GeForce GTX 970. Zwar kosten Modelle wie die Asus GeForce GTX 970 Strix DC2OC nochmal rund 40 Euro mehr als die Radeon R9 290X. Allerdings liefern sie auch etwa fünf Prozent mehr Leistung bei 25 Prozent geringerem Stromverbrauch. Hinzu kommt, dass die Asus-Strix mit 0,4 Sone in Spielen zu den leisesten Grafikkarten gehört, die wir bislang getestet haben. Und auch die restlichen 970-Modelle sind durch die Bank sehr leise.

Wenn Ihnen selbst diese Leistung nicht genügt, können Sie entweder gleich zwei 970 kaufen oder zur GeForce GTX 980 greifen. Das aktuelle Nvidia Flaggschiff kostet zwar rund 200 Euro mehr als die GTX 970. Werks-übertaktete Modelle wie die Palit GeForce GTX 980 Jetstream platzieren sich in den Benchmarks aber gut zehn Prozent vor einer übertakteten GTX 970. Außerdem verfügt die GeForce GTX 980 anders als die 970 über eine dynamische Leistungsschaltung. Dieses Feature sorgt für eine gleichmäßige Stromverteilung und ist daher besonders für Übertakter interessant.



Spar-Tipp	
Produkt	Powercolor Radeon R9 290X PCS+ 4,0 GByte
Preis	320 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell zukunftssicher dank 4,0 GByte Videospeicher unter Last sehr stromhungrig 	
Fazit: Die Radeon R9 290X kostet nur 320 Euro und besitzt genug Leistung, um weniger anspruchsvolle Titel in 4K flüssig darzustellen.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Asus GeForce GTX 970 Strix DC2OC 4,0 GByte
Preis	360 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell hervorragende Energieeffizienz in Windows und Spielen unhörbar 	
Fazit: Viel Leistung, geringer Stromverbrauch und ein fast lautloses Kühlsystem. Die GTX 970 Strix von Asus macht alles richtig.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Palit GeForce GTX 980 Jetstream 4,0 GByte
Preis	525 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell unter Last leise und kühl gehört zu den schnellsten Single-GPU-Karten 	
Fazit: Die GeForce GTX 980 ist sehr teuer. Dafür liefert sie mehr 3D-Leistung als jede andere aktuelle Karte mit einem Grafikchip.	

Die besten CPU-Upgrade-Kombis

Eine flotte Grafikkarte bringt wenig, wenn der Prozessor sie ausbremst. Mit unseren CPU-Upgrade-Paketen in drei Preisklassen passiert Ihnen das nicht. Von Nils Raettig

Wenn Ihr Prozessor in die Jahre gekommen ist und zu wenig Leistung für aktuelle Spiele bietet, liegt der Kauf eines neuen Modells nahe. Aktuelle Prozessoren passen aber häufig nicht mehr in die Sockel älterer Mainboards, Gleiches gilt für CPU-Kühler und Arbeitsspeicher. Damit Sie sich beim Neukauf eines Prozessors keinerlei Gedanken um mögliche Probleme bei der Kompatibilität machen müssen, haben wir drei passende Kombi-Pakete in verschiedenen Preisklassen für Sie zusammengestellt. Wenn Ihnen eine möglichst geringe Lautstärke Ihres PCs nicht so wichtig ist (etwa

da Sie ohnehin die meiste Zeit mit einem Headset spielen), dann können Sie bei jedem der Pakete 20 bis 40 Euro sparen, indem Sie den vorgeschlagenen Kühler weglassen. Bei Prozessoren wird in der von uns empfohlenen, sogenannten »Boxed«-Variante nämlich bereits ein kostenloser Kühler mitgeliefert, der ausreichend Leistung bietet. Gerade beim Spielen drehen solche Boxed-Kühler aber gerne lautstark auf (was vor allem für den Boxed-Kühler des FX 6300 aus unserem Spar-Tipp gilt), diese Sparmaßnahme ist deshalb nur für wenig geräuschempfindliche Naturen empfehlenswert.

Wenn Sie bereits mindestens 4,0 GByte DDR3-RAM besitzen, müssen Sie keinen

neuen Speicher kaufen. Der DDR3-Standard ist seit Jahren etabliert, neue DDR3-Module können sich trotz höherer Taktraten in Spielen nur geringfügig von älteren Riegeln absetzen. Momentan reichen 4,0 GByte in den allermeisten Fällen außerdem noch für flüssiges Spielen aus, insofern können Sie gegebenenfalls auf einen Neukauf von DDR3-RAM verzichten. Für möglichst hohe Zukunftssicherheit empfehlen wir allerdings, mindestens 8,0 GByte zu nutzen. Noch mehr Speicher (etwa 16,0 GByte) lohnt auch auf längere Sicht nicht, wenn Sie mit Ihrem PC hauptsächlich spielen und keine umfangreiche Bild- oder Videobearbeitungssoftware nutzen. **NR**

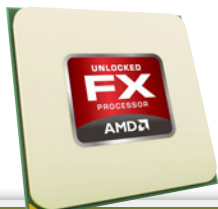
Spar-Tipp für 235 Euro

Der Spar-Tipp sorgt mit sechs Kernen für genug Rechenleistung in allen aktuellen Spielen, und das bei niedriger Lautstärke und einem sehr fairen Preis.

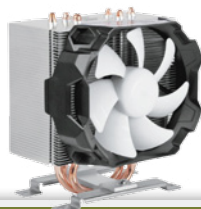
Im Preisbereich um die 100 Euro sind die FX-Prozessoren von AMD immer noch die beste Wahl, deshalb ist der FX 6300 auch in diesem Jahr unser Spar-Tipp. Er verfügt über sechs Kerne (organisiert in drei Dual-Core-Modulen) und ist damit auch für kommende Spiele gut gerüstet. Die Taktrate liegt standardmäßig bei flotten 3,5 GHz, im Turbomodus erreicht der FX-6300 sogar 4,1 GHz. Mit knapp

90 Euro ist er ungefähr 10 Euro günstiger als noch vor einem Jahr, das gesparte Geld sollten Sie in einen Ersatz für den unter Last zu lauten Boxed-Kühler investieren. Der Freezer A11 bietet für 20 Euro eine gute Kühlleistung bei niedriger Lautstärke, was auch unter Spiele-Last gilt. Das ebenfalls schon ältere Sockel-AM3-Mainboard MSI 970A-G43 glänzt nach wie vor durch ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

und die Unterstützung flotter Schnittstellen wie USB 3.0, außerdem können Sie damit trotz des günstigen Preises von knapp 60 Euro auf Wunsch zwei AMD-Grafikkarten im Crossfire-Modus nutzen. Beim Arbeitsspeicher empfehlen wir im Falle eines Neukaufs, direkt in zwei identische Module mit jeweils 4,0 GByte zu investieren, weil zwei Module mit 2,0 GByte wenig zukunftssicher sind und Sie hier mehr Euro pro Gigabyte zahlen.



Prozessor	
Produkt	AMD FX 6300
Preis	90 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sechs Kerne genug Leistung für Full HD Stromverbrauch recht hoch 	
Fazit: Bei begrenztem Budget ist der FX 6300 dank sechs flotter Kerne zum angemessenen Preis immer noch eine gute Wahl.	



Kühler	
Produkt	Arctic Cooling Freezer A11
Preis	20 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> hohe Kühlleistung in Windows kaum hörbar bleibt auch unter Last leise 	
Fazit: Kühlt den AMD-Prozessor deutlich leiser und besser als der Boxed-Kühler, und das für sehr faire 20 Euro.	



Mainboard	
Produkt	MSI 970A-G43
Preis	60 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> viele Schnittstellen Crossfire-Unterstützung kein SATA Express/M.2 	
Fazit: Gut ausgestattetes, zuverlässiges und außerdem sehr günstiges Mainboard für den Sockel AM3.	



Arbeitsspeicher	
Produkt	Crucial Ballistix Sport DDR3-1600, 8,0 GByte Kit
Preis	65 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell stabil Dual Channel geringer Stromverbrauch 	
Fazit: Mit 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher sind sie auch für die nächsten Jahre sehr gut gerüstet.	

Preis-Leistungs-Tipp für 340 Euro

Mit dem Preis-Leistungs-Tipp sind Sie für kommende Spiele und Anwendungen bestens vorbereitet.

Viel Bewegung gibt es im Prozessorbereich auch über 100 Euro nicht, Intel dominiert den Markt mit den Core-i-CPU nach wie vor. Für den Preis-Leistungs-Tipp greifen wir auf einen der neuen Haswell-Refresh-Prozessoren zurück, die Intel Mitte des Jahres vorgestellt hat. Der Core i5 4590 kostet mit 175 Euro praktisch genau so viel wie sein Vorgänger, taktet aber sowohl standardmäßig (3,3 GHz) als auch im Turbomodus (3,7 GHz) um 100

MHz höher als der Core i5 4570. Neben genug Rechenleistung für maximale Details samt Kantenglättung und Auflösungen von 1920x1080 Pixeln oder mehr glänzt der Vierkerner mit einem niedrigen Stromverbrauch. Der von Intel mitgelieferte Boxed-Kühler bleibt zwar etwas leiser als das Modell von AMD aus unserem Spar-Tipp, der EKL Alpenföhn BrockenEco geht aber noch einmal deutlich ruhiger zu Werke und erreicht gleichzeitig niedrigere Temperaturen. Das passende Sockel-1150-Mainboard von

ASRock gehört mit dem H97-Chipsatz zu Intels neuester Generation und bietet alle wichtigen Anschlussarten und ein aufgeräumtes Layout. Zusätzliche Übertaktungsfunktionen sind nur beim teureren Z97-Chipsatz zu haben, auf den wir bei unserem Preis-Leistungs-Tipp bewusst verzichten. Der Arbeitsspeicher ist identisch mit unserem Spar- und auch Leistungs-Tipp, da die mit 1.600 MHz getakteten 8,0 GByte von Crucial sich für alle Preiskategorien gleichermaßen gut eignen.



Prozessor	
Produkt	Intel Core i5 4590
Preis	175 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Spielen hohe Anwendungsleistung geringer Stromverbrauch
Fazit:	Der Vierkerner von Intel ist auch für Auflösungen jenseits von Full HD schnell genug und damit absolut zukunftssicher.



Kühler	
Produkt	EKL Alpenföhn BrockenEco
Preis	30 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Kühlleistung in Windows sehr leise dreht unter Last kaum hörbar auf
Fazit:	Ist Ihnen der Boxed-Kühler von Intel zu laut, installieren Sie den leisen und günstigen Alpenföhn BrockenEco.



Mainboard	
Produkt	ASRock H97 Anniversary
Preis	70 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr viele Schnittstellen aufgeräumtes Layout kein Crossfire/SLI
Fazit:	Dank vieler Anschlüsse zum günstigen Preis ist das ASRock H97 Anniversary für jeden Core-i-PC eine sehr gute Wahl.



Arbeitsspeicher	
Produkt	Crucial Ballistix Sport DDR3-1600, 8,0 GByte Kit
Preis	65 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell stabil Dual Channel geringer Stromverbrauch
Fazit:	Mit 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher sind Sie auch für die nächsten Jahre sehr gut gerüstet.

Leistungs-Tipp für 415 Euro

Unser Leistungs-Tipp lässt sich leicht übertakten, aber auch ohne Übertaktung reicht seine Leistung die nächsten Jahre locker aus.

Auch in unserem Leistungs-Tipp löst eine Haswell-Refresh-CPU den Vorgänger ab. Der Core i5 4690K hat im Vergleich zum Core i5 4670K aber nicht nur 100 MHz mehr Takt, sondern auch ein verbessertes Wärmeleitmaterial und damit niedrigere Temperaturen zu bieten. Dadurch erhöht sich gleichzeitig der Spielraum beim Übertakten, was mit dem freien Multi-

plikator des Core i5 4690K besonders leicht fällt. Eine mögliche Alternative ist der fast gleichteure Xeon E3 1231, der im Gegensatz zum 4690K auch Hyperthreading unterstützt und damit statt nur vier bis zu acht Aufgaben («Threads») gleichzeitig bearbeiten kann. Die integrierte Grafikeinheit und der freie Multiplikator fehlen ihm dafür allerdings. Der CPU-Kühler Scythe Mugen Max kühlt beide Prozessoren dank sechs Heat-

pipes und großem 140-Millimeter-Lüfter in allen Lagen sehr gut und bei niedrigem Geräuschpegel. Als passende Hauptplatine empfehlen wir Gigabytes Z97-D3H, das neben praktischen Extrafunktionen für das Übertakten auch die Unterstützung topaktueller Datenträger-Schnittstellen wie SATA Express zu bieten hat. Außerdem können Sie mit dem Gigabyte-Board zwei AMD-Grafikkarten gleichzeitig nutzen.



Prozessor	
Produkt	Intel Core i5 4690K
Preis	210 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Spielen hohe Anwendungsleistung freier Multiplikator
Fazit:	Der Core i5 4690K bietet sehr hohe Leistung in allen Bereichen und eignet sich gleichzeitig bestens für das Übertakten.



Kühler	
Produkt	Scythe Mugen Max
Preis	40 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Kühlleistung in Windows fast unhörbar auch unter Last sehr leise
Fazit:	Der sehr gut verarbeitete Scythe-Kühler hält die Prozessor-Temperaturen stets niedrig und bleibt flüsterleise.



Mainboard	
Produkt	Gigabyte Z97-D3H
Preis	100 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Ausstattung SATA Express und M.2 Crossfire-Unterstützung
Fazit:	Top-modernes Mainboard mit allen wichtigen Schnittstellen und guten Übertaktungsfunktionen.



Arbeitsspeicher	
Produkt	Crucial Ballistix Sport DDR3-1600, 8,0 GByte Kit
Preis	65 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell stabil Dual Channel geringer Stromverbrauch
Fazit:	Mit 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher sind Sie auch für die nächsten Jahre sehr gut gerüstet.

Die besten Mäuse, Tastaturen & Co

Eingabegeräte machen beim Spielen den Unterschied zwischen Spaß und Frust. Damit Sie beim Kauf zu den richtigen Geräten greifen, geben wir Empfehlungen für Mäuse, Tastaturen, Gamepads und Joysticks. Von Jan Purucker und Markus Lindner

Mäuse

Bei einer Gaming-Maus ist die Präzision des Sensors das wichtigste Kriterium, zusätzlich sollten Sie aber auch auf die Verarbeitung und Ausstattung achten. Für linke Hände empfehlen wir eine symmetrische, voll spieltaugliche Variante.

Billig-Mäuse mögen zwar im Alltag allen Aufgaben gewachsen sein, beim Spielen sorgen sie mit schwammigen Tasten oder Zittersensor aber meist für Kopferbrechen. Dass eine präzise Gaming-Maus nicht zwangsläufig teuer sein muss, beweist

unser Spar-Tipp Drakonia Black von Sharkoon. Für rund 30 Euro bietet sie elf Tasten, einen Laser-Sensor mit bis zu 8.200 dpi und sogar die Möglichkeit, das Gewicht der Maus anzupassen. Sollten Sie noch mehr Präzision samt hochwertiger Verarbeitung benötigen, greifen Sie zu unserem Preis-Leistungs-

Tipp: Die Logitech G402 Hyperion Fury ist der Nachfolger der beliebten G400s und setzt auf einen Dual-Sensor mit maximal 4.000 dpi und sehr geringer Lift-off-Distanz. Zwar bietet sie keine Gewichts- oder Gehäuseanpassung, ist aber für den Preis von rund 50 Euro extrem präzise und überzeugt uns auch durch ihre hochwertigen und schnell auslösenden Schalter.

Wie die meisten Gaming-Mäuse sind diese Empfehlungen durch ihre asymmetrische Form nur für die Verwendung mit der rechten Hand geeignet. Für linke Hände bietet die Sensei RAW von Steelseries das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Der hochpräzise Lasersensor mit maximal 5.700 dpi in Kombination mit acht frei belegbaren Tasten und einem sehr guten Treiber ergibt für 55 Euro ein sehr solides Gesamtpaket. Außerdem gibt es die symmetrische Maus mittlerweile in sechs verschiedenen Varianten, die sich aber nur im Aussehen und nicht bei der Technik unterscheiden.



Spar-Tipp

Produkt Sharkoon Drakonia Black
Preis 35 Euro

Bewertung

→ hohe Präzision
→ gute Verarbeitung → viele Tasten
→ Profilwechsel nur per Treiber möglich

Fazit: Sharkoons Drakonia Black ist sehr präzise, umfangreich ausgestattet und schont gleichzeitig Ihren Geldbeutel.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G402 Hyperion Fury
Preis 55 Euro

Bewertung

→ sehr präziser Sensor → sehr geringe Lift-off-Distanz → Tasten mit knackigem Druckpunkt
→ keine Gewichts- und Gehäuseanpassung

Fazit: Als Nachfolger der beliebten G400s kann die G402 Hyperion Fury in Sachen Präzision und Technik voll überzeugen.



Symmetrische Alternative

Produkt Steelseries Sensei RAW
Preis 55 Euro

Bewertung

→ sehr hohe Präzision → auch für linke Hände geeignet → gute Verarbeitung
→ wenig Ausstattung

Fazit: Die Sensei RAW bietet höchste Präzision und hochwertige Verarbeitung auch für linke Hände.

Gamepads

Zwar ermöglicht die Steuerung mit Maus und Tastatur bei Shootern und etlichen Actionspielen deutlich mehr Präzision, bei vielen Action-, Renn- oder Sportspielen ist ein Gamepad aber deutlich komfortabler.

Als PC-Spieler haben Sie die freie Auswahl – sollte die Steuerung bei einer PC-Portierung mehr schlecht als recht funktionieren, wechseln Sie einfach kurzer Hand auf ein Gamepad. Unser Spar-Tipp bei den Gamepads ist ein echter Klassiker: Das Xbox 360 Wireless Gamepad von Microsoft hat sich über die Jahre als zuverlässiger und präziser Controller einen Namen gemacht. Dank der hohen Verbreitung, der einfachen Installation sowie der weitreichenden Unterstützung in Spielen ist das Xbox 360 Gamepad für günstige 30 Euro praktisch konkurrenzlos.

Unser Preis-Leistungs-Tipp ist der Nachfolger des beliebten Spar-Tipps: Das eben erst für den PC erschienene Xbox One Wired Gamepad bietet für rund 50 Euro das gewohnte Layout des Vorgängers, liegt aber durch das neue Design etwas besser in der Hand und bietet noch einen Tick mehr Genauigkeit dank der leicht überarbeiteten Analogsticks. Als Leistungs-Tipp bei den

Gamepads haben wir uns für Razers Sabertooth entschieden. Trotz des hohen Preises von 80 Euro verzichtet der Hersteller auf eine kabellose Verbindung; Präzision, Handhabung und Individualisierbarkeit erweisen sich aber als konkurrenzlos. Das ein-

gebaute Display erlaubt die Regelung der Stick-Empfindlichkeit in zehn Stufen und die zahlreichen Zusatztasten lassen sich mit den Funktionen der anderen Tasten belegen. Individualisierbarkeit und Präzision sind die Stärken des Sabertooth.



Spar-Tipp

Produkt Microsoft Xbox 360 Wireless
Preis 30 Euro

Bewertung

→ sehr präzise
→ tadellose Verarbeitung
→ Rumble-Probleme in alten Spielen

Fazit: Der Xbox 360 Controller von Microsoft bietet mit solider Verarbeitung und hoher Präzision am meisten Gamepad pro Euro.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Microsoft Xbox One Wired
Preis 50 Euro

Bewertung

→ sehr präzise → sehr hochwertige Verarbeitung → zusätzliche Rumble-Motoren
→ nur mit Kabel verwendbar

Fazit: Der Xbox One Controller baut auf den Stärken des beliebten Vorgängers auf und erweitert diese, ist allerdings spürbar teurer.



Leistungs-Tipp

Produkt Razer Sabertooth
Preis 80 Euro

Bewertung

→ sehr präzise
→ viele Einstellungsmöglichkeiten
→ tolle Handhabung

Fazit: Das Sabertooth perfektioniert das Design des Xbox-360-Controllers hinsichtlich Präzision, Tastenvielfalt und Konfigurierbarkeit.

Tastaturen

Tastaturen für Spieler müssen schnell reagieren und viel aushalten, meist hat das aber seinen Preis. Wir geben drei Empfehlungen für jeden Geldbeutel.

Mechanische Tastaturen haben sich in den letzten Jahren vom Einzelfall zum Trend für Spieler entwickelt. Die meist mit mechanischen Schaltern ausgestatteten Tastenbretter verfügen im Vergleich zu den günstigeren Rubberdome-Tastaturen (wo der Tastendruck über eine darunter liegende Gummimatte mit Kontakten registriert wird) über einen klarer definierten Druckpunkt und sind zudem deutlich langlebiger. Diese Qualitäten haben jedoch ihren Preis, weshalb sich auch heute noch keine für Spieler interessante mechanische Tastatur unter 50 Euro findet.

Als Spar-Tipp empfehlen wir deswegen die Skiller Pro von Sharkoon für gerade einmal 25 Euro. Trotz ihrer auf einer Gummimatte sitzenden Schalter, kann die Skiller Pro im Spieletest überzeugen und verschluckt keine Tastenanschläge. Zudem bietet die Tastatur viel Ausstattung für wenig Geld und wartet mit Tastenbeleuchtung, Makrotasten und speicherbaren Profilen auf.

In der Preis-Leistungs-Kategorie haben wir uns für die mechanische CM Storm Quickfire Pro entschieden. Für 60 Euro erhalten Sie hier eine vollwertige, mechanische Tastatur, die durch ihre roten Cherry-MX-Schal-

ter über eine extrem hohe Präzision verfügt. Auch die Verarbeitungsqualität liegt auf hohem Niveau, allerdings beschränkt sich die Tastenbeleuchtung auf die WASD- und die Pfeiltasten sowie ESC, F1 bis F4, 1 bis 5 und Q bis R, A bis F und Y bis C. Wer trotz mechanischer Schalter nicht auf Extras wie ein komplett beleuchtetes Tastenfeld, USB-Hub und dedizierte Multimedia-Tasten wie etwa eine Lautstärke-Walze verzichten möchte, muss etwas tiefer in die Tasche greifen. Für rund 130 Euro ist Logitechs G710+ dann

aber gleich eine der absolut besten Spielertastaturen überhaupt. Ihre braunen Cherry-Schalter besitzen einen spürbaren Widerstand und klicken im Vergleich zu den blauen und schwarzen MX-Modellen deutlich leiser. Außerdem versieht Logitech die Tasten zusätzlich mit abnehmbaren Dämpfungsringen. Unterm Strich gehört die G710+ zwar zu den ältesten mechanischen Tastaturen speziell für Spieler, bietet aber auch heute noch das beste Gesamtpaket pro Euro im High-End-Segment.



Spar-Tipp	
Produkt	Sharkoon Skiller Pro
Preis	25 Euro
Bewertung	
+	guter Druckpunkt
+	Multimedia- und Makrotasten
-	wiel Kunststoff
Fazit: Für 25 Euro schwächelt die Skiller Pro zwar bei der Verarbeitung, bietet dafür aber viel Ausstattung und trotz Gummimatten-Technik einen präzisen Druckpunkt.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	CM Storm QuickFire Pro
Preis	60 Euro
Bewertung	
+	mechanische Cherry-Schalter
+	sehr präzise
-	wenig Ausstattung
Fazit: Mit der QuickFire Pro spielen Sie sehr schnell und präzise. Auch die Verarbeitung überzeugt, die Ausstattung fällt hingegen spartanisch aus.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Logitech G710+
Preis	130 Euro
Bewertung	
+	mechanische Cherry-Schalter
+	extrem präzise
+	Lautstärke- und Helligkeitsregler
+	hochwertige Verarbeitung
Fazit: Mit ihrer hochwertigen Verarbeitung, dem präzisen Tippgefühl und der soliden Ausstattung genügt die G710+ auch höchsten Ansprüchen.	

Joysticks

Kaum ein anderes Eingabegerät erlaubt es, virtuelle Flugzeuge und Raumschiffe so genau und realitätsnah zu steuern wie der Joystick. Im Hinblick auf Spiele wie Star Citizen und Elite: Dangerous geben wir drei Empfehlungen.

Anfang 2000 gehörte der Joystick noch zur Grundausrüstung von vielen PC-Spielern. Die Hebel erlaubten es, Flugzeuge und Raumschiffe in den damals populären Simulatoren deutlich präziser und feinfühler zu steuern als mit Maus und Tastatur. Da mittlerweile die meisten Spiele sowohl für die Konsolen als auch den PC erscheinen, haben Gamepads die ehemals verbreiteten Joysticks fast komplett abgelöst und in den vergangenen Jahren zu einem Nischendasein verdammt. Kommende Titel wie Star Citizen und Elite: Dangerous könnten den Joystick für viele Spieler aber wieder interessanter werden lassen – wir geben deshalb drei Kaufempfehlungen. Logitechs rund 40 Euro teurer Extreme 3D Pro gehört seit fast zehn Jahren zu den beliebtesten Spieler-Joysticks. Durch seine hohe Verarbeitungsqualität, das einfache Handling und die präzise Steuerung können wir den Extreme 3D Pro aber immer noch für angehende Piloten empfehlen. Der Standfuß bietet ausreichend Auflagefläche und Gewicht, um den Joystick auch in hektischen Flugpassagen nicht verrutschen zu lassen. Neben den obligatorischen Feuer-Tasten bietet der Extreme 3D Pro noch zwölf weitere, frei programmierbare Tasten.

Wer beim Fliegen den Schub über eine separate Kontrolleinheit statt am Fuß des

Joysticks wie beim Extreme 3D Pro regeln möchte, hat den ebenfalls 45 Euro teuren Thrustmaster T-Flight Hotas Stick X als Alternative. Bei der Verarbeitungsqualität kann es der Thrustmaster zwar nicht ganz mit dem Logitech-Joystick aufnehmen, allerdings erlaubt der Schubregler besonders in Simulationen ein etwas realistischeres Spielerlebnis. Wer das virtuelle Fliegen besonders ernst nimmt, sollte sich das Saitek X52 Flight Control System näher ansehen. Mit einem Preis von rund 110 Euro kostet dieses System mehr als die Geräte von Lo-

gitech und Thrustmaster zusammen, bietet dafür aber extrem viele Funktionen und Anpassungsmöglichkeiten. Der Joystick ist sehr hochwertig verarbeitet, überzeugt in Spielen mit seiner sehr präzisen Steuerung und steht bombenfest auf dem Schreibtisch. Über Stellschrauben können Sie den Hebel ergonomisch an Ihre Hand anpassen. Außerdem lassen sich alle Tasten frei belegen und in Profilen abspeichern. Dabei gibt der in den Schubregler integrierte LCD-Bildschirm Auskunft über das aktive Profil und zeigt dazu die Uhrzeit oder eine Stoppuhr. **JP / ML**



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Logitech Extreme 3D Pro Joystick
Preis	45 Euro
Bewertung	
+	sehr hohe Präzision
+	sehr gut verarbeitet
+	rutschfester Fuß
-	kein Force Feedback
Fazit: Logitechs Extreme 3D Pro Joystick genießt unter Spielern zu Recht einen sehr guten Ruf und ist fast unverwundlich.	



Alternative mit Schubkontrolle	
Produkt	Thrustmaster T-Flight Hotas Stick X
Preis	45 Euro
Bewertung	
+	hohe Präzision
+	belegbare Tasten
+	gute Ergonomie
-	klappert leicht
Fazit: Das T-Flight Hotas bietet einen soliden Joystick mit Schubregler und viel Ausstattung für vergleichsweise wenig Geld.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Saitek X52 Flight Control System
Preis	110 Euro
Bewertung	
+	sehr präzise
+	hochwertige Materialien und Verarbeitung
+	umfangreicher Treiber
+	viele Konfigurationsmöglichkeiten
Fazit: Tolle Verarbeitung, hochwertige Materialien und sehr hohe Präzision – hier stimmt fast alles.	

Die besten TFTs

Spieleaugliche Monitore gibt es bereits für wenig Geld, Extras wie hohe Bildwiederholraten oder Nvidias G-Sync kosten Aufpreis, können sich aber lohnen. Von Nils Raettig

24 Zoll

24-Zoll-TFTs mit Full-HD-Auflösung bieten eine sehr gute Mischung aus Bildfläche, Pixeldichte und Preis. Außerdem bleiben in dieser Größe auch Monitore mit hochwertigen IPS-Panels oder extrem hohen Hertzzahlen noch relativ preiswert.

In Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis machen Monitore mit 24 Zoll und TN-Panel wie unser Spar-Tipp GL2460 von BenQ eine sehr gute Figur. Der GL2460 kostet etwa 120 Euro und löst in Full HD mit 1920x1080 Pixeln auf. Dank des flotten TN-Panels mit 60 Hertz erreicht er eine sehr niedrige Reaktionszeit von zwei Millisekunden, auch in schnellen Shootern treten somit keinerlei Schlieren beim Spielen auf.

In unserem IPS-Tipp Eizo Foris FS2434 (23,8 Zoll, 60 Hertz) steckt kein TN-, sondern ein IPS-Panel, das vor allem mit einer sehr natürlichen Farbwiedergabe, sehr guten Kontrasten und hoher Blickwinkelstabilität punkten kann. Die Reaktionszeit gibt Eizo mit fünf Millisekunden an, auch dank des extrem niedrigen Input Lags (Zeitverzögerung durch die Monitorelektronik) ist der FS2434 einer der reaktionsschnellsten IPS-Monitore überhaupt und voll spieleauglich.

Wer statt der besseren Bildqualität eines IPS-Panels zum Spielen lieber einen Monitor will, der mehr als 60 Bilder pro Sekunde

(Hertz) schafft, sollte unseren Geschwindigkeits-Tipp LG 24GM77 in Betracht ziehen. Durch das Hinzufügen von schwarzen Zwischenbildern in ein 120-Hertz-Signal erreicht sein TN-Panel (interpolierte) 240 Hertz. Vor allem schnelle Ego-Shooter fühlen sich bei dieser extrem hohen Bild-

wiederholrate herrlich flüssig auf dem 24GM77-B an (solange Ihr PC auch 120 fps im jeweiligen Spiel schafft). Hohe Bildqualität, praktische Ergonomiefunktionen und zahlreiche Anschlussmöglichkeiten runden das Gesamtpaket ab, der Preis von 330 Euro geht deshalb auch in Ordnung.



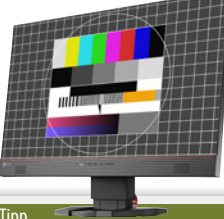
Spar-Tipp

Produkt BenQ GL2460
Preis 120 Euro

Bewertung

- sehr schnelle Reaktionszeit
- VGA und DVI
- nur neigbar

Fazit: Sehr günstiger, aber durch die niedrige Reaktionszeit dennoch vollkommen spieleauglicher TN-Monitor.



IPS-Tipp

Produkt Eizo Foris FS2434
Preis 290 Euro

Bewertung

- sehr gute Bildqualität
- minimaler Input Lag
- tolle Ausstattung

Fazit: Der Eizo FS2434 ist dank des praktisch nicht vorhandenen Input Lags auch für schnelle Spiele sehr gut geeignet.



Geschwindigkeits-Tipp

Produkt LG Electronics 24GM77-B
Preis 330 Euro

Bewertung

- 240 Hertz (interpoliert)
- sehr schnelle Reaktionszeit
- viele Ergonomiefunktionen

Fazit: Durch seine 240 Hertz fühlen sich Spiele auf dem LG-Monitor extrem flüssig an, auch Bildqualität und Ausstattung stimmen.

27 Zoll

27-Zoll-Monitore haben ohne hohen Aufpreis spürbar mehr Bildfläche als Geräte mit 24 Zoll, die Pixeldichte sinkt aber. Für schnelle PCs gibt es auch die WQHD-Alternative mit 2560x1440 Pixeln und einem deutlich schärferen Bild.

Die günstigsten 27-Zoll-Monitore kosten etwa 170 Euro, wir haben uns beim Spar-Tipp allerdings bewusst für den etwas teureren Iiyama ProLite E2773HS mit Full-HD-Auflösung und 60 Hertz entschieden. Der Grund: Er bietet eine extrem niedrige (angegebene) Reaktionszeit von nur einer Millisekunde und erweist sich auch in der Praxis als voll spieleauglich, die Ausstattung ist aber mager.

Während wir im letzten Jahr wegen der hohen Preise noch kein Gerät mit einer Auflösung von 2560x1440 Pixeln empfohlen haben, schafft es mit dem BenQ GW2765HT diesmal sogar ein 1440p-Monitor mit IPS-Panel in unsere Kaufempfehlungen. BenQ gibt die Reaktionszeit mit für IPS-Verhältnisse schnellen vier Millisekunden an. Farben und Kontraste stellt der Monitor sehr gut dar, die hohe 1440p-Auflösung beschert ihm außerdem eine ordentliche Pixeldichte von 109 ppi (»Pixels per Inch«). Bedenken Sie aber, dass die Hardware-Anforderungen in Spielen durch die zusätzlich zu berechnenden Pixel spürbar steigen.

Auch unser Leistungs-Tipp löst mit 2560x1440 Pixeln auf, das TN-Panel des Asus Rog Swift PG278Q unterstützt zudem als bislang einziges 1440p-Modell extrem flotte 144 Hertz und Nvidias G-Sync-Technologie. Dadurch wird die Bildausgabe von Geforce-Grafikkarte und Monitor synchronisiert, sodass Spiele sich flüssiger und verzögerungsfreier

anfühlen. Der Unterschied zu TFTs ohne G-Sync ist deutlich wahrnehmbar, insgesamt bietet der PG278Q deshalb ein momentan fast konkurrenzloses Spielerlebnis, was seinen hohen Preis von 750 Euro fast rechtfertigt – allerdings nur, solange Sie eine flotte Geforce im PC haben, mit Radeons lohnt sich der Luxus-TFT nicht. **NR**



Spar-Tipp

Produkt Iiyama ProLite E2773HS
Preis 210 Euro

Bewertung

- sehr schnelle Reaktionszeit
- VGA, DVI und HDMI
- keine Höhenverstellung

Fazit: Flotter, aber spärlich ausgestatteter 27-Zöller, der Spielern mit begrenztem Budget viel TFT pro Euro bietet.



IPS-Tipp

Produkt BenQ GW2765HT
Preis 390 Euro

Bewertung

- sehr gute Bildqualität
- flotte Reaktionszeit
- 2560x1440

Fazit: Der GW2765HT überzeugt mit für ein IPS-Panel sehr guten Reaktionszeiten, hoher Bildqualität und 1440p-Auflösung.



Geschwindigkeits-Tipp

Produkt ASUS ROG Swift PG278Q
Preis 750 Euro

Bewertung

- G-Sync
- 144 Hertz
- 2560x1440
- viele Ergonomiefunktionen

Fazit: Durch G-Sync und 144 Hz in Kombination mit einer flotten Geforce-Karte aktuell wahrscheinlich der beste Spiele-TFT.

RAZER DEATHADDER CHROMA



5 UNABHÄNGIG
VONEINANDER PROGRAMMIERBARE
HYPERRESPONSE-TASTEN

1000 HZ
ULTRAPOLLING

16.8M STATISCH
WÄHLE AUS 16,8 MILLIONEN FARBEN

ERGONOMISCHE FORM, GESCHÄTZT
VON DEN BESTEN ESPORT-ATHLETEN

ULTRAGENAUER OPTISCHER SENSOR
MIT FORTSCHITTLICHER
TRACKING-ANALYSE

ATMUNG
DYNAMISCHES EIN- UND AUSBLENDEN

SPECTRUM CYCLING
DYNAMISCHE FARBÄNDERUNG

DIE LEGENDÄRE GAMING-MAUS JETZT NOCH BESSER

HERAUSRAGENDE GENAUIGKEIT

Die Razer DeathAdder gilt schon seit langem als eine der besten Gaming-Mäuse der Welt und liefert mit ihrer erstklassigen Genauigkeit und grandiosem Komfort die Performance, welche die erfolgreichsten eSportler der Welt lieben. Die Razer DeathAdder Chroma geht noch einen Schritt weiter: Der beeindruckende 10.000 DPI Sensor bietet Tracking- und Daten-Analyse mithilfe von Razer Synapse: Stats & Heatmaps und bringt dein Spielerlebnis auf den nächsten Level.



10K SENSOR



NEXT-GEN PERSONALISIERUNG

Die Razer DeathAdder Chroma ist mit personalisierbarer Chroma-Beleuchtung ausgestattet, die 16,8 Millionen verschiedene Farben für die Beleuchtung des Logos und des Scrollrads bietet. Dabei können verschiedene Effekte ausgewählt werden: Vom simplen Auswählen der Lieblingsfarbe bis zum spektralen Farbverlauf ist alles möglich. Die Next-Gen-Personalisierung bietet dir alle Freiheiten, um ein perfekt zugeschnittenes Profil zu erstellen, das deine Spielweise und deinen persönlichen Stil ideal unterstreicht.

Auch verfügbar: Die Razer Naga Epic Chroma, die Razer BlackWidow Chroma und das Razer Kraken 7.1 Chroma. Synchronisiere deine Chroma-Produkte, für das ultimative Farberlebnis.

WWW.RAZERZONE.COM/CHROMA

Copyright © 2016 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.





Das perfekte Spiele-Tablet?

Mit Nvidias Shield Tablet können Sie PC-Titel direkt auf dem Tablet selbst oder auch dem Fernseher spielen – per eigens entwickeltem Controller oder per Adapter mit Maus und Tastatur. Wie gut das klappt, klären wir im Test. Von Nils Raettig

PC-Spieler kennen Nvidia vor allem wegen der GeForce-Grafikkarten, die bei knapp 60 Prozent unserer Leser im Rechner stecken (Quelle: Umfrage mit 10.483 Teilnehmern auf GameStar.de). Seit ein paar Jahren mischen die Kalifornier mit ihren »Tegra«-Chips aber auch im Mobilbereich mit. Das Nvidia Shield Tablet ist das Aushängeschild für den neuen Tegra-K1-Chip, der mit besonders hoher 3D-Leistung vor allem mobile Spieler glücklich machen soll. Eine Besonderheit hat das Shield Tablet mit seinem Handheld-Vorgänger Shield (der von Nvidia zur besseren Unterscheidung mittlerweile Shield Portable genannt wird) gemeinsam: Sie können darüber bestimmte PC-Titel spielen, die ähnlich wie beim In-Home-Streaming von Steam auf einem PC im gleichen Netzwerk berechnet und anschließend per Videostream auf das Shield-Gerät übertragen werden. Dazu muss im PC oder Notebook allerdings eine Nvidia-Grafikkarte ab der Kepler-Generation (GTX-600-Reihe) stecken, außerdem müssen Sie das Zusatz-Tool GeForce Experience installieren.

Herzstück des Shield-Tablets ist der neue Tegra K1, bei dem es sich um einen »SoC« handelt, also um ein »System on a Chip«. Wie der Name andeutet, vereint hier ein Chip alle wichtigen Systemfunktionen in sich. Im Falle des K1 sticht dabei vor allem die integrierte Grafikeinheit hervor: Sie baut auf der »Kepler«-Architektur auf, die PC-Spieler bereits von den Desktop-Grafik-

karten der GTX-600- und der GTX-700-Reihe kennen. Im Gegensatz zur Vorgänger-GPU aus dem Shield Portable, die mit insgesamt 72 separaten Pixel- und Vertex-Shadern arbeitet, kommen bei der Grafikeinheit des Tegra K1 im Shield Tablet 192 Unified Shader zum Einsatz, zudem werden OpenGL 4.4, DirectX 11 und die Unreal Engine 4 unterstützt. Dadurch soll nicht nur sehr gute Grafikqualität bei hoher Bildwiederholrate

ermöglicht, sondern auch Portierungen zwischen den Plattformen erleichtert werden.

Bei der CPU des K1-Chip handelt es sich wie schon im Falle des Tegra 4 um einen Cortex A15 ARM-Prozessor mit vier Kernen. Sie werden durch einen zusätzlichen Kern mit niedriger Taktrate ergänzt, der bei anspruchsvollen Aufgaben zum Einsatz kommt und die Akkulaufzeit verlängern soll. Während die Speichermenge beim Shield Tablet im Ver-



Die GameStream-Funktion von Nvidia im Einsatz: Ein PC-Spiel läuft auf dem Desktop-PC im Arbeitszimmer **1**, der die Spielszenen als Video per WLAN oder LAN über GeForce Experience an das Tablet **2** im Wohnzimmer weiterleitet. Das Shield ist wiederum per Micro-HDMI-Kabel mit dem Fernseher **3** verbunden und wird über den kabellosen Controller von der Couch aus bedient. Auf Wunsch können Sie außerdem im Internet einen Twitch-Stream von Ihrer Spiele-Session starten, der auf dem Notebook **4** mit leichter Zeitverzögerung zu sehen ist.

Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾

PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMx Gaming Computer Core i5-4690K

- Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.30 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA GeForce® GTX 970 MSI® Gaming 4G
- 120 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 650 Watt Corsair VS 650/ Thermaltake Overseer RX1
- MSI Z97 PC MATE
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

ÜBERTAKTET!

1249.- €

Art. Nr. 50252

z.B. 104,08 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

NVIDIA GEFORCE GTX

8.1

Windows

Microsoft

2x DVI

DisplayPort

HDMI

4x USB 3.0

8x USB 2.0

XMx Gaming Computer Core i7-4790K

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 250 GB SSD + 1000 GB SATA III / Blu-ray ROM
- High End Wasserkühlung
- 630 Watt Thermaltake German Series 80+ / Coolermaster Storm Trooper
- MSI Z97 PC MATE Mainboard
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. wahlweise Assassins Creed Unity, Farcry 4 oder The Crew

ÜBERTAKTET!

1649.- €

Art. Nr. 50253

z.B. 137,41 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

NVIDIA GEFORCE GTX

8.1

Windows

Microsoft

2x DVI-D

DisplayPort

HDMI

4x USB 3.0

8x USB 2.0

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.xmx.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

gleich zum Shield Portable mit 2,0 GByte gleich bleibt, steigt die Takt-rate der vier Hauptkerne von maximal 1,9 auf maximal 2,3 Giga-hertz an. Das klingt nicht nur auf dem Papier sehr gut, sondern beschert dem Shield Tablet auch beeindruckende Ergebnisse in unseren Benchmarks. Den Test »Ice Storm Unlimited« aus dem bekannten 3D Mark schließt es mit stolzen 31.725 Punkten ab, während beispielsweise das ebenfalls sehr flotte EVGA Tegra Note 7 mit dem Tegra-4-SoC nur etwas mehr als die Hälfte (16.216 Punkte) erreicht. Beim Browser-Benchmark »Peacekeeper« schafft das Shield Tablet von Nvidia ebenfalls sehr gute 1.559 Punkte und wird in unserem Test nur von Microsofts Surface Pro 2 und dem iPad Air 2 von Apple geschlagen, die größer und teurer sind.

Groß genug und nicht zu klobig

Apropos größer: Die Display-Diagonale ist beim Shield Tablet im Vergleich zum Shield Portable angewachsen, statt eines 5-Zoll-Displays mit einer Auflösung von 1280x720 Pixeln setzt es auf einen 8-Zoll-Bildschirm mit 1920x1200 Pixeln. Dank IPS-Panel fallen die Blickwinkel genau wie die maximale Helligkeit sehr gut aus, die Farben könnten allerdings etwas kräftiger sein. Wie bei so vielen Tablets stören außerdem die starken Reflexionen auf dem spiegelnden Display, die einen Außeneinsatz bei gutem Wetter trotz hoher maximaler Helligkeit deutlich erschweren. Mit 390 Gramm ist das Shield Tablet kein Leichtgewicht (zum Vergleich: das etwas größere Samsung Galaxy Tab Pro 8.4 wiegt knapp 60 Gramm weniger), aber mit zwei Händen immer noch gut zu halten und zu bedienen.

Trotz der vergleichsweise hohen Bauweise von 9,2 Millimetern und der seitlich angebrachten Stereo-Lautsprecher – die für ihre Größe ordentliche Klangqualität abliefern – wirkt das mobile Spielgerät nicht all zu klobig. Das hat es auch dem sehr schmalen, aber etwas zu scharfkantigen äußeren Rahmen zu verdanken. Nicht gut gelungen sind die Tasten zur Lautstärkeregelung und zum Ein- und Ausschalten des Tablets. Sie geben kaum Feedback und fühlen sich so schwammig an, dass man ohne hinzusehen oft gar nicht sicher ist, ob man die Taste bereits gedrückt hat. Ansonsten haben wir an der Verarbeitungsqualität aber nichts auszusetzen. Kaufen können Sie das mittlerweile gut lieferbare Shield Tablet in zwei Varianten: Mit LTE-Funkmodul und 32 GByte Flash-Speicher kostet es momentan 380 Euro, für das Modell ohne LTE und mit nur 16 GByte Flash-Speicher (der laut Nvidia etwas langsamer als im LTE-Modell arbeitet) müssen Sie 80 Euro weniger auf den Tisch legen. Optional erhältlich sind das »Shield Cover« zum Schutz des Displays und zum Aufstellen des Tablets (30 Euro) sowie der »Shield Wireless Controller« zur Steuerung (60 Euro).

Controller gut, aber nicht dabei

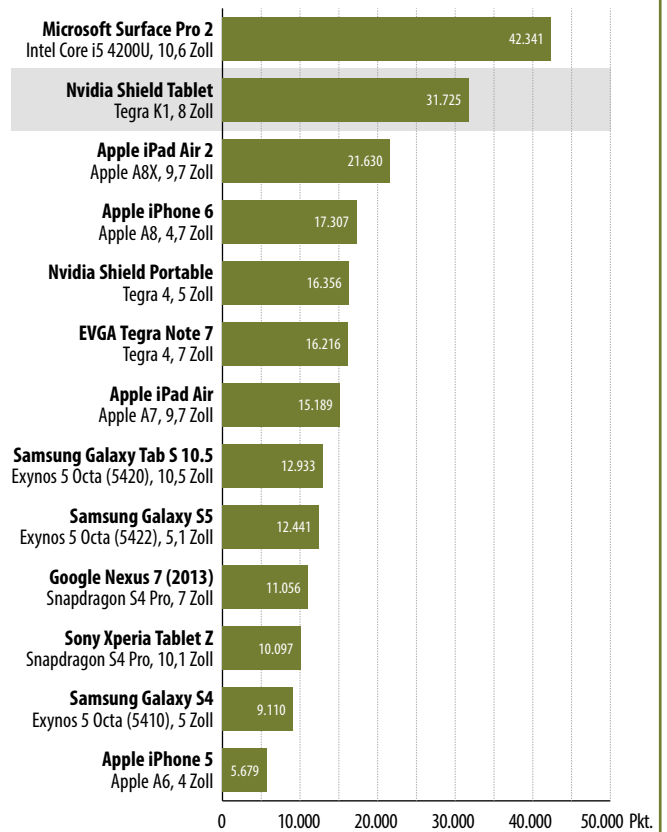
Von der Form her erinnert der Controller an den der Xbox One, die Steuerungselemente sind dagegen eher wie beim Gamepad der PlayStation 4 angeordnet: Links befindet sich ein digitales Steuerkreuz, in der Mitte die beiden Analog-Sticks und rechts die vier Feuertasten. Zwei Schultertasten und zwei Trigger-Tasten hat der Wireless Controller ebenfalls zu bieten, sie wirken allerdings genau wie das Steuerkreuz und die Feuertasten aufgrund des verwendeten Kunststoffes subjektiv nicht besonders hochwertig. Dazwischen befindet sich ein Micro-USB-Anschluss zum Aufladen des Controllers und sinnvollerweise auch ein Kopfhöreranschluss, um störenden Kabelsalat zu vermeiden. Ein eigener Mikrofon-Anschluss ist allerdings nicht vorhanden. Die Bedienung von Spielen funktioniert über die Standardelemente tadellos, was auch daran liegt, dass der Controller gut in der Hand liegt. Nur das Feedback der Schulter- und Feuertasten könnte für unseren Geschmack etwas ausgeprägter und die Auflagefläche der Analog-Sticks etwas größer sein. Der Widerstand der Sticks ist dagegen genau richtig justiert, sodass präzise Bewegungen kein Problem darstellen.

Um Spielemenüs aufzurufen und bestimmte Funktionen des Tablets direkt zu erreichen, hat Nvidia außerdem einige Sondertasten in den Controller eingebaut, die sich mittig in den silbernen Flächen befinden. Im oberen Bereich sind die altbekannten Tasten »Zurück«, »Start« und »Home« untergebracht, außerdem befindet sich dort eine Schaltfläche mit Nvidia-Logo zum direkten Aufrufen des sogenannten »Shield Hubs«. Darüber koppeln Sie den Controller per WLAN mit dem Tablet und haben sowohl auf Android- als auch auf

3D-Mark

Ice Storm Unlimited

Gemessen in Punkten. Je höher, desto besser.



PC-Spiele Zugriff. Im unteren Bereich finden sich weitere Sondertasten, zum einen für die Regelung der Lautstärke, zum anderen zur Bewegung eines Mauszeigers per Touchpad. Die Bedienung der Sondertasten lässt etwas zu wünschen übrig, da sie größtenteils berührungsempfindlich sind und keinerlei Feedback geben, zudem ist die Empfindlichkeit des Touchpads viel zu niedrig.

In den Controller sind auch Vibrationsmotoren integriert, die im Test allerdings nicht richtig funktioniert haben, da sich das Rumble-Feature laut Nvidia noch in der Beta-Phase befindet. Das gilt auch für die Kompatibilität des Controllers zum PC, die aktuell nur gegeben ist, wenn Sie GeForce Experience installieren. Falls Nvidia hier noch nachbessert und sowohl Rumble als auch der Einsatz am PC problemlos funktioniert, dann geht der Preis von 60 Euro für den Shield-Controller gerade so in Ordnung, da der eben erschienene, kabelgebundene Xbox-One-Controller für den PC in etwa das Gleiche kostet.



Der Micro-USB-Anschluss des Tablets dient hauptsächlich zum Aufladen, über einen entsprechenden Hub können Sie daran aber auch einen USB-LAN-Adapter oder USB-Eingabegeräte wie Mäuse, Tastaturen und Gamepads anschließen.



Wenn das Shield Tablet per WLAN mit dem Router verbunden ist (oben), wirkt das Bild etwas unscharf, was an den Stühlen im Bild gut zu sehen ist, außerdem entstehen vor allem in dunklen Bereichen wie etwa rechts neben dem Regal Artefakte. Das Originalbild vom PC (unten) wirkt dagegen komplett scharf und ist frei von Bildfehlern.

Grafikkarte ist dabei das hardware-basierte H.264-Encoding für eine möglichst schnelle und qualitativ hochwertige Bildübertragung vom PC zum Tablet. Auf dem Tablet werden GameStream-fähige Rechner im selben Netzwerk angezeigt. Wählen Sie einen der PCs oder Notebooks aus, erscheint auf dem Display ein vierstelliger Code, den Sie anschließend auf dem PC oder Notebook zur Koppelung eingeben müssen. Nun finden Sie im Shield Hub eine Liste mit allen unterstützten Titeln, die auf Ihrem Rechner verfügbar sind. Selbst Spiele hinzuzufügen ist allerdings nicht möglich, Sie sind also auf die automatische Erkennung angewiesen.

Ordentliche Spieleauswahl

Momentan stehen fast 150 PC-Spiele verschiedener Plattformen wie Steam oder Uplay bei GameStream zur Auswahl, darunter Titel wie Assassin's Creed 4: Black Flag, Dark Souls 2, League of Legends oder Titanfall. Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, wird es auf dem GameStream-PC gestartet und als Video zum Shield Tablet übertragen. Ihre Eingaben werden wiederum vom Tablet an den PC weitergegeben, der sie entsprechend umsetzt. Bei diesen zwingend notwendigen Kommunikationswegen kommt es automatisch zu einer gewissen Verzögerung (Latenz) zwischen Ihren Steuerbefehlen und der Umsetzung auf dem (Tablet-)Bildschirm, durch die Komprimierung des Videomaterials leidet außerdem die Bildqualität. Um diese Probleme möglichst gering zu halten, empfiehlt Nvidia die Nutzung eines Dual-Band-Routers, der auch das noch nicht so stark belastete 5-GHz-Frequenzband unterstützt. Standardmäßig liegt die Spieleauflösung während des Streamings per WLAN bei 720p, um 1080p nutzen zu können, gibt Nvidia als Voraussetzung einen kabelgebundenen LAN-Anschluss (per separat erhältlichem Micro-USB-LAN-Adapter für etwa 20 Euro) an. Sie können die Auflösung allerdings auch beim WLAN-Streaming manuell auf 1080p einstellen, was im Test keine nennenswerte Veränderung der Bildqualität und Latenz gegenüber 720p nach sich gezogen hat (zumindest nicht in einem 5-GHz-WLAN).

Um das Tablet-Bildsignal auch in 1920x1080 auf Ihrem Fernseher darzustellen, müssen

Bevor wir uns GameStream (zur Wiedergabe von PC-Titeln auf dem Tablet) und damit der für PC-Spieler wohl interessantesten Funktion des Shield Tablets zuwenden, noch ein kurzer Blick auf native Android-Spiele. Hier hebt sich das Shield Tablet am stärksten durch die sehr hohe 3D-Leistung und durch exklusive Titel und Grafikeffekte von anderen Tablets ab. Dabei ist kaum ein Android-Spiel in der Lage, den Nvidia-Flachmann ins Schwitzen zu bringen, fast alle von uns getesteten Spiele liefen absolut flüssig. Nur beim exklusiv für Tegra-Geräte verfügbaren Half-Life 2 fühlt sich das Spielen nicht mehr ganz so ruckelfrei an, wenn wir uns in größeren Außenbereichen befinden, insgesamt beeindruckt die 3D-Leistung des Tegra K1 jedoch. Zwei kleine Wermutstropfen gibt es: So wird das Tablet bei fordernden Spielen an der Rückseite ziemlich heiß, zudem fehlen teils vom PC gewohnte Bildoptimierungen wie etwa Kantenglättung. Auf dem hoch aufgelösten, aber vergleichsweise kleinen Display des Tablets fällt das kaum auf, verbinden wir es aber per Micro-HDMI-Kabel mit dem Fernseher, stören die Treppcheneffekte je nach Spiel mehr oder weniger stark.

Durch Nvidias GameStream-Funktion haben Sie außerdem die Möglichkeit, PC-Titel auf dem Shield Tablet zu spielen. Dazu müs-

sen sich das Tablet und der entsprechende Rechner im gleichen Netzwerk befinden, außerdem sind eine Grafikkarte mit Kepler-GPU (im Desktop-Bereich ab der GeForce GTX 650, eine Liste mit den unterstützten Notebook-GPUs finden Sie auf der Webseite shield.nvidia.de/tablet-faq/#faq10) und die GeForce-Experience-Software (wird in der Regel mit dem Geforce-Treiber installiert) Voraussetzungen. Eine entscheidende Funktion der Kepler-GPU im Tablet und der PC-



Im Gehäuse des Shield-Tablets ist ein Stylus integriert, mit dem Sie unter anderem über die vorinstallierte Software »Nvidia Dabblers« Bilder malen können. Dass die hier zu sehende Zeichnung künstlerisch eher wenig überzeugt, liegt aber nicht an schlechter Hard- oder Software, sondern an absoluter Zeichentalentfreiheit des Autors.

Sie das Shield-Tablet per mitgeliefertem Micro-HDMI-Kabel mit dem TV verbinden und im sich anschließend öffnenden Fenster auf dem Tablet den Konsolenmodus auswählen. Nach einem Neustart wird das Bildsignal nur noch auf dem Fernseher angezeigt. Die Steuerung über den Tablet-Bildschirm ist zwar weiterhin möglich, am besten nehmen Sie dafür aber den Shield-Controller zur Hand. Es gibt auch einen Spiegelmodus, bei dem sowohl auf dem Tablet-Display als auch auf dem Fernseher ein Bild zu sehen ist, die Auflösung ist dann allerdings auf 1280x720 begrenzt, weshalb wir im Test den Konsolenmodus bevorzugt haben.

Bildqualität ordentlich, Latenz teils zu hoch

Generell macht GameStream in Sachen Bildqualität einen ordentlichen Job, gerade in Bewegung halten sich die Unterschiede zwischen dem Originalbild auf dem PC und der Darstellung auf dem Tablet (beziehungsweise auf dem Fernseher) in Grenzen. Beim Streaming per WLAN ist allerdings eine deutlich wahrnehmbare Unschärfe zu erkennen, außerdem kommt es gerade in dunklen Bildbereichen zu Artefaktbildung. Schließen wir das Tablet per Micro-USB-Adapter mit einem LAN-Kabel am Router an, gewinnt das Bild spürbar an Schärfe, leichte Artefakte sind allerdings immer noch zu sehen.

Während die Bildqualität in Ordnung geht, ist das bei der Eingabeverzögerung nicht immer der Fall. Auch unter optimalen GameStream-Bedingungen (PC und Tablet sind per LAN mit dem Router verbunden) ist stets eine leichte Verzögerung zwischen unseren Eingaben und der Steuerung der Spielfigur zu spüren. Die gute Nachricht ist, dass die Verzögerung sich im WLAN nur leicht erhöht, die schlechte lautet, dass sie für einige PC-Spiele zu hoch ausfällt. Das betrifft insbesondere Multiplayer-Titel wie beispielsweise Counter-Strike: Global Offensive oder League of Legends, in denen es auf eine exakte Steuerung und direkte Reaktionen ankommt. Um die Eingabeverzögerung möglichst optimal mit dem Spielen am PC vergleichen zu können, haben wir per Micro-USB-Hub Maus und Tastatur am Tablet angeschlossen und es per Micro-HDMI-Kabel mit dem

JETZT NEU

STEAM IN-HOME-STREAMING IHR PC KANN ZEIGEN WAS ER KANN.

SPIELEN SIE IHRE SPIELE ÜBERALL BEI SICH ZUHAUSE MIT STEAM IN-HOME-STREAMING

Wenn Sie sich bei Steam auf zwei Computern im selben Netzwerk anmelden, dann werden diese automatisch verbunden und Sie können dann Remote Spiele installieren, starten und spielen, als ob Sie am Remote-PC säßen.

- Wenn Sie ein Spiel per In-Home-Streaming ablaufen lassen, dann werden Video und Sound über Ihr Heimnetzwerk von Ihrem Hochleistungs-Gaming-PC zu einem anderen Gerät in Ihrem Haus übertragen.

DARK SOULS II

Valve bietet mit dem »In-Home-Streaming« seit einiger Zeit ebenfalls die Möglichkeit, PC-Titel auf einem Gerät berechnen zu lassen und sie per Videostream auf einem anderen zu spielen. Sind alle Geräte per LAN-Kabel mit dem Router verbunden, ist die Verzögerung beim In-Home-Streaming von Steam spürbar geringer als bei Nvidias GameStreaming..

TFT auf dem Schreibtisch verbunden. Sitzposition und Eingabegeräte entsprechen so weitestgehend dem normalen Spielen auf dem Desktop-PC (und nicht mehr dem typischen Shield-Einsatz), durch die deutlich spürbare Latenz sind beide Titel aber praktisch unspielbar.

In League of Legends verschieben wir häufig ungewollt den Bildschirmausschnitt, da der Mauszeiger bei schnellen Bewegungen zu weit an den Rand wandert, Skill Shots zu landen ist so kaum

LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER



- Hochwertiger Aluminiumkühlkörper
- Patentierte Shunt-Channel-Technologie
- Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter
- APS: Variierbares Drehzahlspektrum

E-ATX FULL TOWER THORMAX GIANT FÜR GIGANTISCHE GAMING-POWER

ENERMAX
AHEAD OF THE GAME



530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs



2x 180-mm-Lüfter mit blauen LEDs & Effekten

Integrierter Drehzahlregler

Magnetische Headset-Halterung

Acrylseitenfenster

REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.



Knapp daneben

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Ich spiele am liebsten mit Maus und Tastatur und in Titeln wie League of Legends oder Counter-Strike gegen anderen Menschen, insofern lassen mich persönlich die Extras für Spieler beim Shield Tablet eher kalt. Dennoch bekommt Nvidia von mir Anerkennung dafür, wie gut die Zusatzfunktionen in das Android-Betriebssystem integriert sind und wie flott und rund das Tablet auch abseits des Spielens läuft. Gäbe es eine günstigere sowie etwas kleinere und leichtere Version mit mattem Display, dann hätte das Shield Tablet gute Chancen, auf meinem Weihnachtswunschzettel zu landen.

möglich. Counter-Strike ist genauso wenig spielbar, da punktgenaues Zielen auch hier höchstens bei langsamen Mausbewegungen gelingt, für die man im Spiel gegen andere Menschen einfach keine Zeit hat. Allerdings hat es auch ohne jede Eingabeverzögerung nur wenig Sinn, solche Titel auf dem Tablet oder Fernseher zu spielen, da im ersten Fall das Bild viel zu klein ist und da sich im zweiten Fall die gängige Sitzposition vor einem TV für das Spielen mit Maus und Tastatur nicht eignet. In Singleplayer-Titeln und etwas langsameren Spielen stört die Verzögerung beim GameStreaming mit dem Shield-Tablet dagegen deutlich weniger, insbesondere wenn die Steuerung nicht über Maus und Tastatur sondern mit einem Gamepad erfolgt, was generell weniger direkt reagiert. Den Indie-Titel Limbo konnten wir so beispielsweise problemlos über das Tablet auf dem Fernseher spielen und auch Action-Adventures aus der 3rd-Person-Perspektive wie die Batman-Reihe funktionieren sehr gut.

Besonderes Lob verdient Nvidia auch für die gelungene Integration der Shadowplay-Funktionen, die sich über einen Tastendruck auf dem Controller blitzschnell erreichen lassen und die im Test reibungslos funktioniert haben. Vom Erstellen eines Screenshots

über die Hintergrundaufnahme Ihrer Spielszenen bis hin zum Streamen über Twitch inklusive integriertem Bild der Frontkamera ist hier alles dabei, was wir auch vom Desktop-PC kennen – ein echtes Alleinstellungsmerkmal gegenüber anderen Tablets.

Android läuft butterweich

Durch Nvidias starken Fokus auf das Spielen könnte man fast vergessen, dass es sich beim neuesten Shield-Sprössling immer noch hauptsächlich um ein Android-Tablet handelt. Darauf läuft ein von Nvidia weitgehend unangetastetes »Kitkat«-Android in der Version 4.4.2 mit vollem Zugriff auf den PlayStore und Android-Apps. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte das Update zum »Lollipop«-Android 5.0 bereits »Over The Air« (also bei aktiver Internetverbindung) ausgeliefert werden. Während das EVGA Tegra Note 7 mit Tegra-4-Chip wegen zu wenig Arbeitsspeicher teils mit Aussetzern zu kämpfen hat, läuft auf dem Shield Tablet mit Tegra K1 und doppelter Speichermenge alles wunderbar flüssig. Die Bedienung von Android klappt über den Controller sehr gut, in Kombination mit den passenden Apps – etwa zu Video-on-Demand-Portalen wie Netflix – lässt sich das Tablet so auch als Ersatz für den Mediaplayer nutzen.

In Anbetracht der hohen Leistung des Shield Tablets sind in Sachen Akkulaufzeit nicht unbedingt Spitzenresultate zu erwarten, was sich im Test mit maximaler Helligkeit bestätigt. Das Schauen eines Full-HD-Videos im AVI-Format ist bei deaktiviertem WLAN knapp fünfeinhalb Stunden lang möglich, grafisch sehr anspruchsvolle Android-Titel wie Skylanders Trap Team saugen in Kombination mit für den Controller aktiviertem WLAN den Akku bereits in etwas mehr als eineinhalb Stunden leer. Weniger fordernde Android-Titel lassen sich aber auch fünf bis sechs Stunden lang spielen, beim Surfen per WLAN hält der Akku etwa sechs bis sieben Stunden durch. Die Laufzeit beim GameStreaming hängt stark davon ab, ob das Display eingeschaltet ist (zum Spielen auf dem Tablet selbst oder im Spiegelmodus bei angeschlossenem Fernseher) oder nicht (Konsolenmodus). Im ersten Fall können wir

etwa dreieinhalb Stunden PC-Titel über das Tablet spielen, bleibt das Display dagegen aus, verdoppelt sich die Laufzeit auf ungefähr siebeneinhalb Stunden. Erfreulich: Über die Android-Einstellungen erreichen Sie die Shield-Energieoptionen, die Ihnen viele Möglichkeiten bieten, die Akkulaufzeit zu verlängern. Der kabellose Controller muss laut Nvidia nach 40 Stunden Spielzeit wieder an die Steckdose, unserer Erfahrung nach sind 20 Stunden aber deutlich realistischer.

Unterm Strich liefert Nvidia mit dem Shield Tablet eine sehr gute Vorstellung ab, was vor allem an der hohen Leistung des Tegra-K1-Chips und den optimal integrierten Extras für Spieler wie dem GameStreaming und den Shadowplay-Funktionen liegt. Allerdings sollten Sie sich fragen, ob Sie die Spiele-Extras wirklich wollen, zumal sich durch die Eingabeverzögerung und die begrenzte Auswahl nur bestimmte PC-Titel wirklich genussvoll mit dem Shield Tablet spielen lassen. Unabhängig davon macht sich das Nvidia-Gerät auch als klassisches Tablet sehr gut und bietet vom farbstarken Display über die solide Verarbeitung und den integrierten Stylus bis hin zu den Stereo-Lautsprechern viel, was bei der Konkurrenz nicht oft zu finden ist. Wer also gerne gamepadtaugliche PC-Spiele oder grafisch aufwändige Android-Titel auf einem Tablet (oder TV) spielen will, darf bedenkenlos zugreifen – denn genau das macht das Shield Tablet einzigartig auf dem Markt. **NR**

PREIS 300 Euro (mit LTE 380 Euro) HERSTELLER Nvidia

Shield Tablet

CPU / Kerne / Taktfrequenz	Tegra K1 / 4 + 1 / 2,3 GHz
Grafikeinheit	Tegra K1-GPU (Kepler-Basis)
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Display / Auflösung	8 Zoll / 1920x1200 Pixel
Speicher / Wechselspeicher	16 GByte / max. 32 GByte (Micro-SD)
Betriebssystem	Android (4.4.2)
Gewicht	390 Gramm
Abmessungen	221 x 126 x 9,2 Millimeter

DISPLAY

- sehr blickwinkelstabil
- präzise Fingererkennung
- hohe Auflösung
- hohe maximale Helligkeit
- spiegelt stark
- Farben könnten kräftiger sein

18/20

LEISTUNG

- extrem schneller Tegra-K1-SoC
- 2,0 GByte RAM
- Leistungsreserven für die Zukunft
- keine Ruckler
- Ladezeiten in aufwändigen Spielen

19/20

TECHNIK

- Kepler-Grafik
- GameStream und Shadowplay
- gute Verarbeitung
- Akkulaufzeit etwas kurz
- Tasten an der Oberseite schwammig
- leichte Eingabeverzögerung (GameStream)

18/20

AUSSTATTUNG

- Micro-SD-Slot
- Dual-Band WLAN
- Bluetooth 4.0
- GPS
- Stylus
- Micro-HDMI mit Full-HD-Übertragung
- Controller und Cover müssen separat gekauft werden

18/20

ERGONOMIE

- liegt sehr gut in der Hand
- gummierte Rückseite
- etwas schwer
- wird beim Spielen sehr warm

16/20

FAZIT

Das Shield Tablet bietet beeindruckende Technik, eine ruckelfreie Bedienung und viele Extras speziell für Spieler. Nur das relativ hohe Gewicht, die schwammigen Lautstärketaster und die teils zu kurzen Akkulaufzeiten trüben den Gesamteindruck leicht.

89

Preis/Leistung: Befriedigend



Hier spielen wir den PC-Titel Borderlands 2 mit dem Shield Tablet auf dem Balkon – Nvidia GameStream macht es möglich. Die starken Reflexionen des Displays trüben den Spielspaß im Sonnenlicht allerdings auch bei maximaler Display-Helligkeit deutlich.

Die Strix-Grafikkarten von Asus (GTX 980, GTX 970) sichern sich souverän Platz 1 und Platz 3 bei den 3D-Beschleunigern über 300 Euro, somit setzt sich der Siegeszug von Nvidias neuen High-End-Platinen fort. Die Radeons sinken weiter moderat im Preis.

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+	
AMD FX 6300 Boxed	90 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	60 €
Arbeitsspeicher	
G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
HIS R9 270X Mini IceQ X ² 2,0 GByte	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	45 €
GESAMTPREIS	525 €
Schnelle SSD	+60 €
OCZ Vertex 460 SSD 120 GB	60 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	50 €

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	
Intel Core i5 4690K	175 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	85 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	185 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Black 512e 1,0 TByte	65 €
SSD	
OCZ Vertex 460 120 GByte	60 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
In Win G7	55 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	790 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	50 €
Blu-ray-Brenner	+50 €
LG BH16NS40	65 €

**Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4690K	210 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 12	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte H97 D3H	85 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	
XFX Radeon R9 280X DDissipation	215 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	75 €
Festplatte	
WD Black 512e 1,0 TByte	65 €
SSD	
Crucial MX100 SSD 256 GByte	95 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.010 €
Schnellere Grafikkarte	+145 €
MSI GTX 970 Gaming 4G	360 €
Übertakter-Mainboard	+20 €
ASRock Fatal1ty Z97 Killer	105 €

**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** **PREISTIPP**
► 81 ► 185 € ► 07/14 ► bit.ly/1li2nd4
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- HIS Radeon R9 280 IceQ X²** **UPDATE**
► 81 ▼ 185 € ► 08/14 ► bit.ly/1n6RsF6
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 285 Dual-X OC** **UPDATE**
► 81 ▼ 220 € ► online ► bit.ly/ZgFqzs
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 285 / 3,0 GByte
- XFx R9 280X DD Black Ed.** **UPDATE**
► 80 ▼ 215 € ► 03/14 ► bit.ly/1lICub2
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 2,0 GByte
- MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
► 79 ▼ 190 € ► 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 ▼ 195 € ► 11/13 ► bit.ly/14iYVCh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Gigabyte R9 280 Windforce 3x OC**
► 78 ► 185 € ► 08/14 ► bit.ly/1julvVw
schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Club3D R9 280 Royal King** **UPDATE**
► 78 ▼ 180 € ► 08/14 ► bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Palit GeForce GTX 760 Jetstream**
► 77 ► 190 € ► 11/13 ► bit.ly/11Q0Sr02
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte
- Asus GTX 760 DirectCU II OC**
► 76 ► 200 € ► 11/13 ► bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Asus GTX 980 Strix DC2 OC** **NEU**
► 96 ► 590 € ► online ► bit.ly/14cfCH6
extrem schnell, extrem leise / GeForce GTX 980 / 4,0 GByte
- MSI GTX 970 Gaming 4G**
► 95 ► 360 € ► 11/14 ► bit.ly/1rsGTsq
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 970 / 4,0 GByte
- Asus GTX 970 Strix DC2 OC** **NEU**
► 95 ► 365 € ► online ► bit.ly/1xLuoNO
sehr schnell, sehr leise / GeForce GTX 970 / 4,0 GByte
- Gigabyte GTX 970 G1 Gaming** **UPDATE**
► 94 ▼ 355 € ► 11/14 ► bit.ly/1twzNLbK
sehr schnell, sehr leise / GeForce GTX 970 / 4,0 GByte
- Palit GTX 970 Jetstream** **PREISTIPP**
► 93 ▼ 325 € ► 11/14 ► bit.ly/1sCtvHx
sehr schnell, sehr leise / GeForce GTX 970 / 4,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Gainward GTX 970 Phantom** **UPDATE**
► 92 ▼ 335 € ► 11/14 ► bit.ly/1sGyl7E
sehr schnell, sehr leise / GeForce GTX 970 / 4,0 GByte
- Zotac GTX 780 Ti AMP!** **UPDATE**
► 92 ▼ 440 € ► 03/14 ► bit.ly/1topclC
sehr schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte
- MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming**
► 90 ► 335 € ► 03/14 ► bit.ly/1gylzLQ
schnell, sehr leise / GeForce GTX 780 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 290X Tri-X OC** **UPDATE**
► 89 ▼ 330 € ► 03/14 ► bit.ly/1mvN91k
sehr schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte
- Palit GTX 780 Ti Jetstream** **UPDATE**
► 89 ▼ 455 € ► 08/12 ► bit.ly/1brlsGf
sehr schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ GL2450HT
►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
►79 ►155 € ►12/13 ►bit.ly/17NoAEI
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H
►76 ►170 € ►online ►bit.ly/14rCFko
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H
►74 ►155 € ►online ►bit.ly/1ciVC70
spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T **PREISTIPP**
►95 ►320 € ►online ►bit.ly/14rBVVJ
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T
►95 ►400 € ►07/13 ►bit.ly/17B0uLW
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421
►95 ►400 € ►12/13 ►bit.ly/1XI4m8
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE
►89 ►280 € ►07/13 ►bit.ly/1cPKxvj
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB
►89 ►260 € ►12/13 ►bit.ly/1Cy6QJ
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 GB **UPDATE**
►94 ▼150 € ►09/14 ►bit.ly/XWcWdF
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

2 Samsung SSD 840 Pro 256 GB
►91 ►140 € ►04/14 ►bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

3 Plextor M6e 256 GB **UPDATE**
►91 ▲220 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

4 OCZ Vector 150 240 GB
►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 ▲110 € ►04/14 ►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 **UPDATE**
►81 ▲1.400 € ►online ►bit.ly/1cCplyu
flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, laut in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H **PREISTIPP**
►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 ►430 € ►03/10 ►bit.ly/14rH0Ny
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E
►92 ►400 € ►online ► -
guter Klang, viele Anschlüsse, Digital Dekoder

4 Teufel Concept E 400
►90 ►400 € ►online ► -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z906
►86 ►280 € ►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
►90 ►130 € ►10/11 ►bit.ly/13LmXJs
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1
►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 Roccat Kova[+]
►92 ►45 € ►online ►bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccat Savu
►92 ►45 € ►online ►bit.ly/17bUzQi
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X
►91 ►40 € ►online ►bit.ly/1cj2fhr
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Drakonia Black **PREISTIPP**
►90 ►30 € ►online ►bit.ly/1kowZbD
präziser Laser, Gewichte, Makros, nur für rechte Hände

5 Logitech G402 Hyperion Fury
►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 **UPDATE**
►96 ▼75 € ►online ►bit.ly/16zrv10
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 Roccat Kone XTD
►95 ►85 € ►online ►bit.ly/1cznvwE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Roccat Tyon
►95 ►100 € ►online ►bit.ly/1sMFRND
extrem präzise, analoger Schubregler, nur für rechte Hände

5 Logitech G600 MMO
►94 ►60 € ►online ►bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
►83 ►45 € ►04/10 ►bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat Arvo **PREISTIPP**
►80 ►50 € ►03/10 ►bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2
►68 ►50 € ►online ►bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller
►66 ►15 € ►online ►bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100
►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 Roccat Ryos MK Pro
►91 ►170 € ►online ►bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

4 Razer Black Widow Ultimate 2014 **UPDATE**
►89 ▼125 € ►online ►bit.ly/1k0FONZ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Coolermaster CM Storm Trigger
►88 ►110 € ►online ►bit.ly/19R8dF
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless
►89 ▼30 € ►04/07 ►bit.ly/15TMosF
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller
►87 ▼25 € ►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 **UPDATE**
►84 ▼115 € ►08/10 ►bit.ly/16zvvIk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z **UPDATE**
►89 ▲75 € ►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 Extreme 3D Pro **NEU**
► - ►45 € ►bit.ly/1TfXyK0
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback
PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X
►73 ►25 € ►02/08 ►bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

Nur noch bis 30.11.: Chaos auf Deponia geschenkt

Im November veranstalten Gamesrocket und GameStar Chaos auf Deponia. Jetzt GameStar Plus-Mitglied werden und Spiel von Gamesrocket gratis downloaden.

**GAMES
ROCKET**

Der deutsche Spiele-Shop mit
den besten Deals für Steam & Co.

Sicher einkaufen
mit Geld-zurück-
Garantie.



GAMESTAR ONLINE BESSER LESEN
SCHON AB 1,99 € IM MONAT FÜR ABONNENTEN



10 % sparen bei Gamesrocket.de

Als Teil von GameStar Plus sparen Sie bei jedem Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket.de starke 10 % auf den ohnehin schon reduzierten Preis.



Zweimal pro Woche GameStar TV

Ausführliche Analysen, die neusten Trends und die aktuellsten Spiele gibt's nur mit GameStar Plus in GameStar TV - natürlich ganz ohne Werbeunterbrechung.



Zusatzpaket Heft- und Videoarchiv

Heft-Abonnenten bekommen unser Heft- und Videoarchiv inklusive »Die Redaktion« und »Raumschiff GameStar« bis zu 57 % preiswerter.

Jetzt Mitglied werden:

www.gamestar.de/plus

(Vor)letzte Meldungen

Wenn Sie die folgenden News lesen, dann fragen Sie sich bitte eines: Wird eine Meldung weniger wahr, nur weil sie komplett erfunden ist? Von Michael Graf

News-Ticker

+++ **Microsoft:** Der Xbox-Chef Phil Spencer sagt, man wolle vorerst kein Minecraft 2 entwickeln. Stattdessen verfährt man wie bei Windows 10 und macht direkt Minecraft 3 +++ **Threshold Entertainment:** Die Produktionsfirma plant einen Kinofilm zum Thema Tetris. Der wird natürlich ein Porno: Erst alles aufeinander stapeln, dann den großen Langen in die Lücke +++ **GamerGate:** Auch wenn das in Onlinedebatten inzwischen zum guten Ton gehört, appellieren wir an Vertreter beider Seiten, keine Todesdrohungen mehr an brief@gamestar.de zu schicken. Dafür haben wir nämlich die Adresse todesdrohungen@gamestar.de eingerichtet +++ **Unity:** John Riccitiello, der Ex-Chef von Electronic Arts, hat als Geschäftsführer beim Engine-Hersteller angeheuert. Ab jetzt gibt's jedes Polygon einzeln per Mikrotransaktion +++ **Rockstar:** Angesichts von Betrugsversuchen mit gefälschten Zugängen warnen die Entwickler ausdrücklich davor, dass es vorab keinen Betatest von GTA 5 geben wird. Wie bei der PC-Version von GTA 4 beginnt die Beta selbstverständlich erst mit dem Verkaufsstart +++ **Bethesda:** Nach dem Erfolg von The Evil Within will der Publisher fortan in all seinen Spielen das Sichtfeld mit schwarzen Balken verengen. Den Anfang macht The Elder Squints: Eyerim +++ **Ubisoft:** Die Franzosen reagieren mit Assassin's Lid, Splinter Schiel, Far Crop und Prince of Basedow +++ **Electronic Arts:** Die Arbeiten an Balkenfeld und Need for Spectacles laufen auf Hochtouren +++ **Daedalic:** Aus Deutschland folgt noch Das Blaue Auge: Blickguards +++ **London:** Die britische Regierung will Internetnutzer, die andere bedrohen oder ausfallend beleidigen, mit bis zu zwei Jahren Haft bestrafen. Experten gehen davon aus, dass die Gefängnisse des Landes bereits nach einer halben Stunde League of Legends heillos überfüllt wären +++ **EA Sports:** Die Unterzeichner einer Onlinepetition fordern Frauenfußball in FIFA 16. Aber warum eigentlich? Das Spieltempo kann man doch auch im Optionsmenü herunterregeln +++ **Activision:** Hartmut Mehdorn übernimmt mit sofortiger Wirkung die Projektleitung von Destiny. Als Berliner Flughafenmanager kennt er sich mit unfertigen Großprojekten aus +++ **EA Sports:** Lothar Matthäus hat sich als Chefentwickler fürs Frauenfußball-FIFA ins Gespräch gebracht: »Wenn ich mich mit einem auskenne, dann ja wohl mit Frauen! Und Fußball hab ich doch auch mal gespielt« +++ **Kickstarter:** Weil die Nutzer immer weniger Geld für Spielprojekte ausgeben, haben die Betreiber der Crowdfunding-Plattform reagiert und die neue Seite Kickstopper.com gegründet. Die sammelt Geld, um Publisher zur Einstellung von Serien zu bewegen. Derzeit höchstfinanziertes Kickstopper-Projekt: Call of Duty +++ **Electronic Arts:** Die US-Regierung hat dem Publisher verboten, Die Sims 4 mit kostenlosen DLCs zu erweitern. Man fürchtet Massenselbstmorde, nachdem es mehrere religiöse Splittergruppen als Anzeichen des bevorstehenden Weltuntergangs gedeutet hatten, dass EA plötzlich etwas verschenkt +++ **Sony:** Ein Analyst der Bank of America hat vorausgesagt, dass Sony den Konsolenmarkt bald dominieren könnte. Danach stellte er die gewagten Thesen auf, dass sich dieses Internet durchsetzen, der FC Bayern deutscher Meister werden und das neue Jahr diesmal bereits am 1. Januar beginnen könnte +++ **Blizzard:** Die Kalifornier haben ihr MMO-Projekt Titan eingestellt. Trotz jahrelanger Verhandlungen wollte sich Oliver Kahn nicht als Titelheld zur Verfügung stellen +++ **Ubisoft:** Jade Raymond hat den Publisher verlassen. Auf die Frage, was sie als Nächstes plane, antwortet die Ex-Produzentin von Assassin's Creed: »Ich muss jetzt erst mal auf einen Turm klettern und neue Aufgaben freischalten, dann sehen wir weiter« +++ **Codemasters:** Der britische Publisher hat mit Toybox Turbos einen geistigen Nachfolger von Micro Machines veröffentlicht. Wir warten weiter auf einen geistigen Nachfolger des alten Codemasters, das richtige Rennspiele produziert hat +++ **Budapest:** Die ungarische Regierung plant eine neue Internetsteuer, pro heruntergeladenem Gigabyte soll man rund 0,49 Euro bezahlen. Im ungarischen Steam-Shop soll es bereits zu Hamsterkäufen gekommen sein +++ **Deep Silver:** Der Publisher hat Sacred 4 angekündigt. Laut Pressemeldung handelt es sich bei der Fortsetzung um eine Golf-Simulation auf dem Merkur. Ein Sprecher: »Jetzt is' auch schon egal« +++ **Ubisoft:** Für Rainbow Six: Siege verspricht Ubisoft »bedeutungsvolles, zielorientiertes Gameplay«. Schade, wir hatten uns eigentlich bedeutungs- und zielloses Herumhühnern erhofft +++ **Square Enix:** Beim Herumhühnern preschen stattdessen die Japaner vor und kündigen neben dem neuen Deus Eggs auch gleich Tomb Rooster und Henman: Absolution an. Letzteres ist wider Erwarten kein Tennisspiel +++ **Electronic Arts:** Die Amerikaner folgen dem Vogeltrend mit Gockelfeld, Titanfink, Dragon Ara, Meis' Effect sowie Need for Spatz +++ **Ubisoft:** Unter Hochdruck arbeitet man an Assassin's Kropf, Pirol of Persia, Splinter Zirp und The Crow. Tom Clancy's H.A.W.X. wird indes nicht fortgesetzt, das wäre zu einfach +++ **Activision:** Call of Dotter: Advanced Waldkauz und das Ziervogel-MMO Destinympensittich befinden sich bereits im Betatest +++ **Bethesda:** Der Konkurrent hat außer The Elster Scrolls (einem Programm für die elektronische Steuererklärung) nichts zu bieten +++ **Twitch:** Der Streaming-Provider fordert seine Nutzer auf, sich vor der Kamera »anständig anzuziehen«. Die notwendigen Klamotten könne man ja auf Amazon kaufen, zwinker +++ **Activision:** Laut Dave Anthony, dem ehemaligen Game Director von Call of Duty: Black Ops, soll die US-Regierung die Bürger mit Werbekampagnen einer »Gehirnwäsche« unterziehen und Soldaten an Schulen stationieren, um Amokläufen vorzubeugen. Jetzt wundert uns nichts mehr +++ **Facebook:** Das soziale Netzwerk möchte keinen »Gefällt mir nicht«-Button einführen, weil er »zu negativ« wäre. Die armen Datensammler bei der NSA haben's auch ohne diese emotionale Belastung schon schwer genug +++ **Activision:** Gerüchten zufolge möchte Anthony als Nächstes vorschlagen, dass im Kriegsfall statt gegnerischer Stellungen bevorzugt bekannte Wahrzeichen wie die Golden Gate Bridge bombardiert werden, pro Minute mindestens 15 Kampffjets oder Panzer in die Luft fliegen müssen (notfalls per Selbstzerstörung) und grundsätzlich alle Fässer auf einem Schlachtfeld mit explosiven Flüssigkeiten zu füllen sind, um Filmaufnahmen aus Krisengebieten unterhaltsamer zu gestalten und so die Zustimmung zu Militäreinsätzen zu erhöhen. Call of Duty habe ja gezeigt, wie ein richtiger Krieg aussehen müsse +++ **Blizzard:** Zum Release von World of Warcraft: Warlords of Draenor hat man in China mit McDonald's kooperiert und den Eingang einer Filiale als Dunkles Portal verkleidet. Wir lehnen derart offensichtliche Witze ab +++ **Visceral Games:** Die Entwickler versprechen, dass Battlefield: Hardline zum Release »funktionieren« wird. Logisch, schließlich läuft bereits seit einem Jahr die Beta. Sie heißt Battlefield 4 +++ GR

Die GameStar-Ausgabe 01/2015 erscheint am 31.12.2014

1



2



3



4



1

Grand Theft Auto 5 Preview

Was lange währt, wird endlich gut? Wir wagen kurz vor dem Release eine Prognose.

2

The Crew Test

Wir verraten, ob die Online-Raserei mehr als nur ein weiteres Rennspiel von der Stange ist.

3

Lara Croft and the Temple of Osiris Test

Aus zwei mach vier: Bedeuten mehr Spieler im Koop-Modus auch mehr Spielspaß?

4

Komplett-PCs für Spieler Hardware

Keine Lust zum Selbstschrauben? Wir testen zehn aktuelle Fertig-PCs bis 1.500 Euro.

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 Alleinigere 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 Heiko Klinge (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel, Andre Peschke
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Redaktion Dmitry Halley, Florian Heider, Florian Klein, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Mirco Kämpfer, Markus Lindner
Online Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Stephanie Schlottag, Stefan Selle
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, Martin Deppe, Christopher Reimers, Jürgen Stöffel, Maurice Weber, 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 Vervielfältigung 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 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@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Ansprechpartner Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheidl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (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:



www.gamepro.de



www.makinggames.de



www.sims-magazin.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



www.macwelt.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de

Art.Nr. 100081

kiebel.de empfiehlt Windows

Art.Nr. 100080



KCS GAMING TORNADO

- CPU** INTEL CORE I5 4590
4x3.3 GHz (Haswell)
- GPU** AMD RADEON R9 290X
mit Mantle, 4GB GDDR5
- RAM** 8 GB DDR3-1600
Markenspeicher
- SSD** 120 GB + 1000 GB HDD
Samsung 840 EVO



KCS GAMING INFERNO

- CPU** AMD FX-8370
8x4.0 GHz
- GPU** AMD RADEON R9 280
mit Mantle, 3GB GDDR5
- RAM** 8 GB DDR3-1600
Markenspeicher
- HDD** 1000 GB
SATA 3 (6gb/s)

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert
ASUS B85M-E, Sockel 1150, mATX, B85 | 22x DVD+/-Brenner
DoubleLayer | 600 Watt Cooler Master B600, 12cm
Cooler Master Hyper TX3 (supersilent)

Windows
Microsoft
999 €

Windows
Microsoft
1199 €

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert
ASUS Z97-K, Sockel 1150, ATX, Z97 | 22x DVD+/-Brenner
DoubleLayer | 630 Watt Thermaltake Berlin, 12cm, 80+



Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert
ASUS M5A97 2.0, AMD 970, AM3, ATX | 22x DVD+/-Brenner
DoubleLayer | 530 Watt Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+
Cooler Master Hyper TX3 (supersilent)

Windows
Microsoft
799 €

Windows
Microsoft
1599 €

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert
MSI X99S SLI PLUS, Sockel 2011-E, Intel X99, ATX
22x DVD+/-Brenner DoubleLayer
600 Watt Cooler Master B600, 12cm Lüfter
Cooler Master Hyper 4125 (supersilent)



KCS GAMING TSUNAMI

- CPU** INTEL CORE I7 4790
4x3.6 GHz (Haswell)
- GPU** NVIDIA GEFORCE GTX 970
4GB GDDR5
- RAM** 8 GB DDR3-1600
Markenspeicher
- SSD** 120 GB + 1000 GB HDD
Samsung 840 EVO



KCS GAMING SHOCKWAVE

- CPU** INTEL CORE I7 5820K
6x 3.3 GHz (Haswell-E)
- GPU** NVIDIA GEFORCE GTX 970
4GB GDDR5
- RAM** 16 GB DDR4-2133
Markenspeicher
- SSD** 120 GB + 1000 GB HDD
Samsung 840 EVO

Art.Nr. 100082

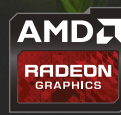
Art.Nr. 100083



WÄHLE DEINEN WEG.
HOL DIR EINES DER SYSTEME MIT EINER
GEFORCE® GTX™ GRAFIKKARTE UND
WÄHLE KOSTENLOS EINES VON 3 SPIE-
LEN VON UBISOFT® DAZU AUS



NEVER SETTLE SPACE
HOL DIR EINES DER SYSTEME MIT
EINER AMD RADEON® GRAFIKKARTE
UND WÄHLE KOSTENLOS 4 SPIELE
DAZU AUS.



PREISAKTION!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99
€/Monat*

Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat

~~14,99~~



☎ 02602/96 96



* 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

1und1.de