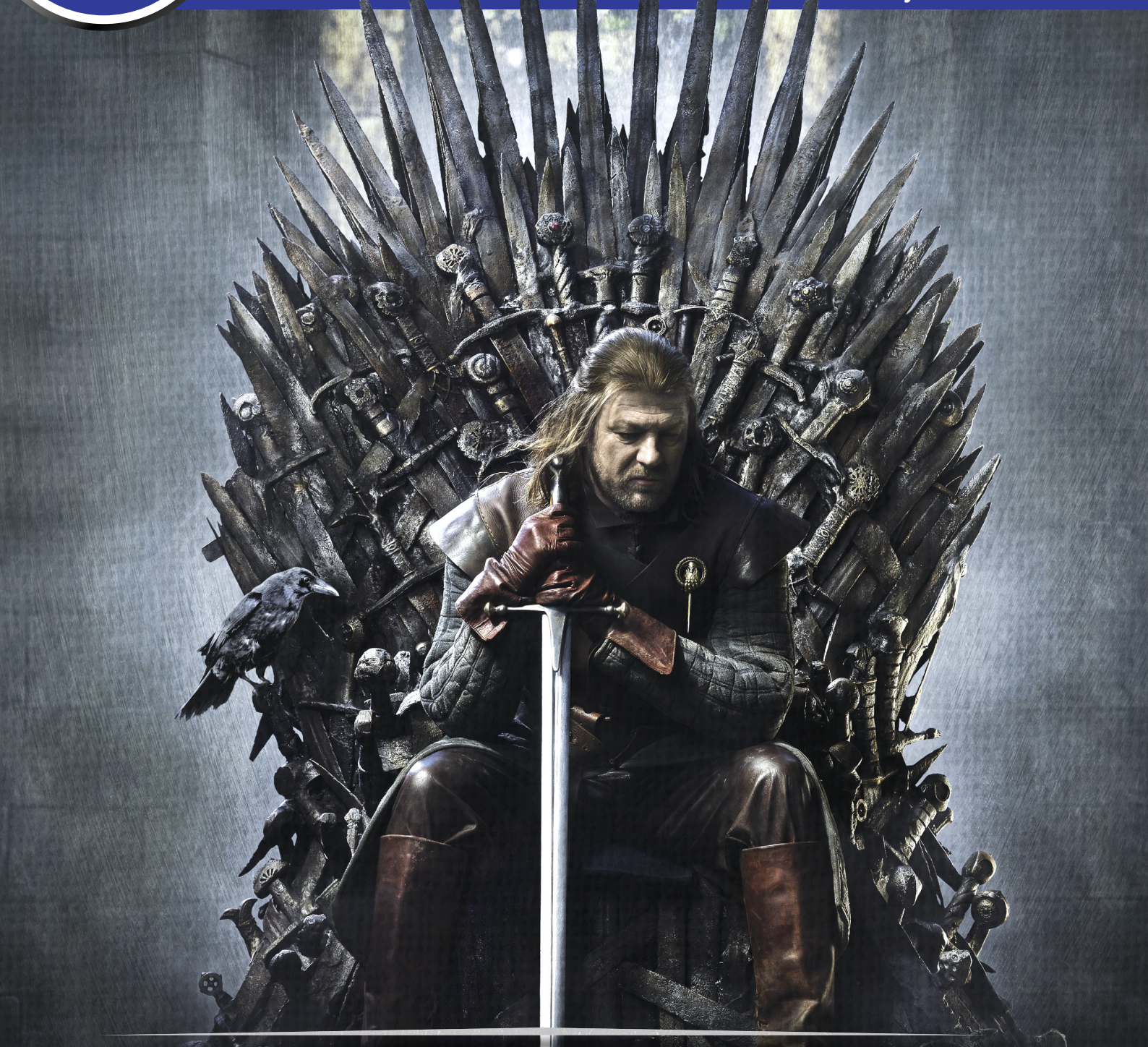
Exklusive Abo-Edition 5,50 EURO | 6,50 EURO (XL-Version)

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JANUAR 01/2015



GAME OF THRONES

Im Test: Das offizielle Spiel zur gefeierten Fantasy-Serie

Analyse: Der Weg vom Geheimtipp zum Kulturphänomen


ERHÄLTLICH AB 30.01.2015*
*Release-Datum vorerst nur für Österreich/Schweiz bestätigt.
JETZT VORBESTELLEN
DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK
XBOX ONE
PS4
PlayStation.Network
PC DVD ROM
DYING LIGHT © Techland 2015. Published and Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS4" is a trademark of the same company. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
TECHLAND
18
www.pegi.info

DVD XL-Inhalt 01/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

SPIEL-CLIENT

Shards of War

HD-TESTS

Assassin's Creed Unity

– Die Stärken

– Die Schwächen

Das Beste an Dragon Age: Inquisition

Das Schlimmste an Dragon Age: Inquisition

Dragon Age: Inquisition:

– Das Beste am Koop-Modus

– Das Schlimmste am Koop-Modus

Das Beste an Far Cry 4

Das Schlimmste an Far Cry 4

Far Cry 4: Machen Koop und Multiplayer Spaß?

HD-SPECIALS

Battlefield 4 Final Stand: Alle Karten in der Analyse

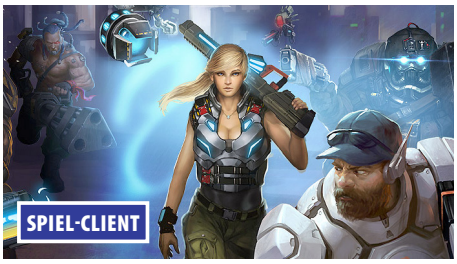
Dragon Age: Inquisition: Die fünf coolsten Begleiter

Was ist ... I am Bread?

PROGRAMME

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

DVD-HIGHLIGHTS



SHARDS OF WAR Mit unserem Client mischen Sie online in diesem kostenlosen MOBA-Spiel mit.



DRAGON AGE: INQUISITION Wir stellen die fünf coolsten Begleiter des Rollenspiels vor.



WAS IST ... I AM BREAD? Michael Graf und Johannes Rohe finden heraus, wie es sich anfühlt, eine Toastscheibe zu spielen.

DVD-Inhalt 01/2015



Patrizier 4

In der Fortsetzung der historischen Wirtschaftssimulationsreihe können Sie Ihr Handelsgeschick unter Beweis stellen. Kaufen und verkaufen Sie Waren und ziehen Sie ein Seehandelsimperium auf, um bis zum Edelmann der Hanse aufzusteigen. Doch Vorsicht: Profitgierige Konkurrenten, Piraten und die neuen Zufallsereignisse wie ausbrechende Hungersnöte machen Ihnen das Leben schwer!

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

DVD-HIGHLIGHTS



DRAGON AGE: INQUISITION Findet das Mammutrollenspiel wieder zu alter Serienstärke?



THE CREW Hält das Rennspiel-MMO, was es verspricht? Unser Test gibt die Antwort.



OVERWATCH Blizzard wagt sich an einen Team-Shooter im Stil von Team Fortress 2. Kann das gutgehen?



DIE TOP-SPIELE 2014 Wir präsentieren die zehn besten Spiele des Jahres.

VIDEOS

PREVIEWS

Battlefield Hardline

Overwatch

Starcraft 2: Legacy of the Void

TESTS

Assassin's Creed Unity
Dragon Age: Inquisition
Emergency 5
Far Cry 4
Lara Croft and the Temple of Osiris
The Crew

SPECIALS

Die Topspiele 2014

Die Flopspiele 2014

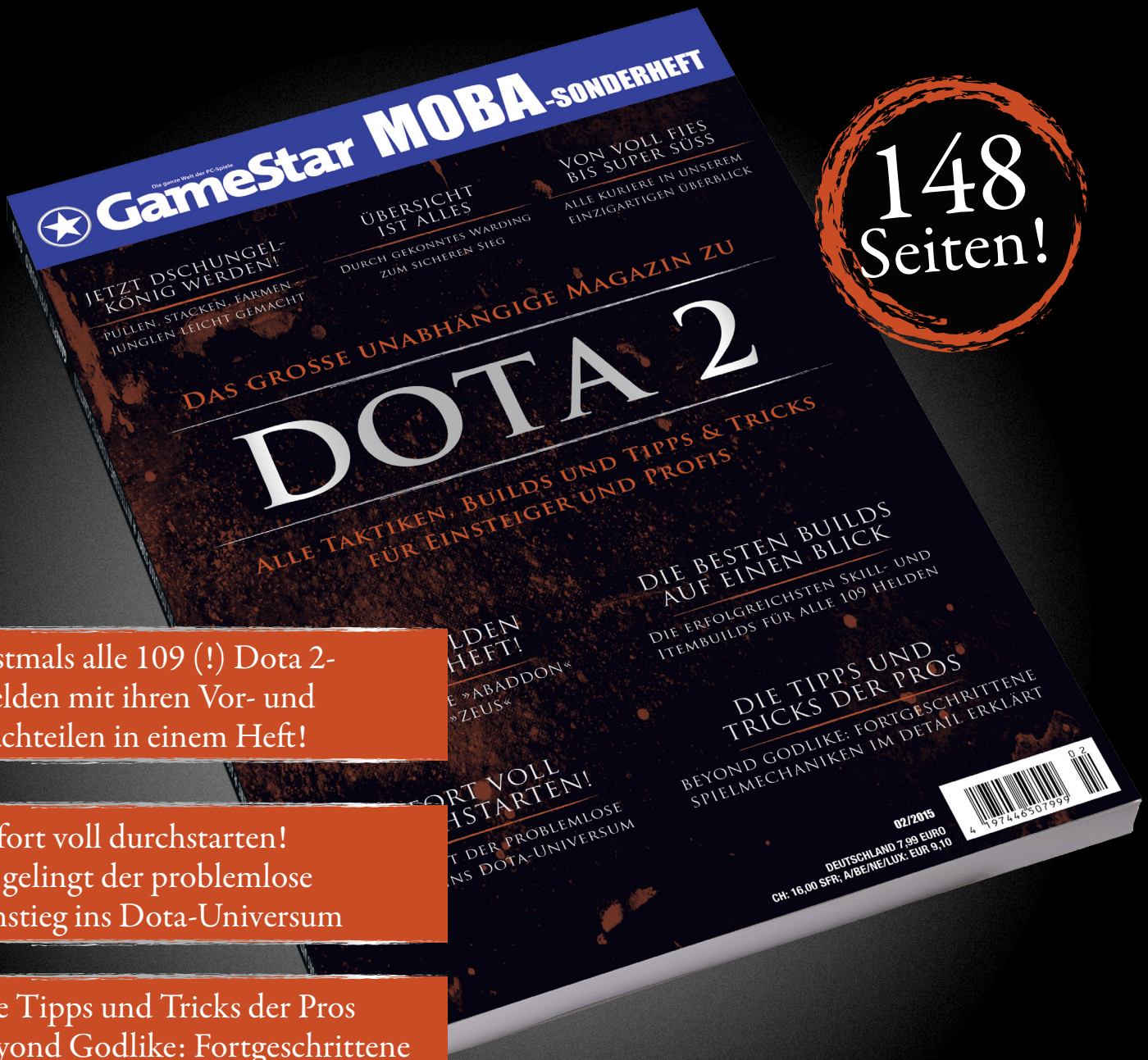
Die Geheimtipps 2014

Rückblick 01/2005

Bonus: Gratis paysafecard **5 Euro** für Goodgame Empire auf Seite 67

JETZT AM KIOSK!

ALLE TAKTIKEN, BUILDS UND TIPPS & TRICKS FÜR EINSTEIGER UND PROFIS



148 Seiten!

Erstmals alle 109 (!) Dota 2-Helden mit ihren Vor- und Nachteilen in einem Heft!

Sofort voll durchstarten! So gelingt der problemlose Einstieg ins Dota-Universum

Die Tipps und Tricks der Pros Beyond Godlike: Fortgeschrittene Spielmechaniken im Detail erklärt

Oder direkt bestellen GAMESTAR.DE/Dota2



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Mehr Mut zum Anderssein.

Heidewitzka, da habe ich gleich in meinem ersten Editorial ja mal so ein richtig sauberes Eigentor geschossen. Schreibe ich in der letzten Ausgabe doch glatt großspurig-chefredakteurig, dass wir Sie mit unseren neuen Headlines »auf die Spiele neugierig machen wollen, für die Sie sich unter normalen Umständen vielleicht nicht interessieren würden.« Es folgen genau sechs Tests zu Insidertipps wie Assassin's Creed Unity, Dragon Age: Inquisition und Call of Duty: Advanced Warfare. Genau so verkauft man redaktionelle Neuerungen, Herr Klinge! Nicht.

Zum Hintergrund: Solche Änderungen werden natürlich nicht von heute auf morgen beschlossen, sondern sind das Ergebnis vieler Meetings und Diskussionen und natürlich immer auch eine Teamentscheidung. Mein Vorgänger Jochen Gebauer und ich hatten das Thema entsprechend schon seit Monaten auf der Agenda. Letzten Monat konnte es dann endlich umgesetzt werden, und das war eben ausgerechnet die Ausgabe mit den Tests zu allen großen Weihnachts-Blockbustern. Da müssen wir Sie natürlich nicht mehr neugierig machen, sondern Ihnen »nur noch« eine möglichst detailreiche, fundierte und nicht zuletzt unterhaltsame Spielekritik liefern.

Diesen Monat wird unsere Intention mit den redaktionellen Überschriften vielleicht klarer. Ich vermute mal, dass nur wenige von Ihnen auf Anhieb erraten können, welches Spiel sich hinter der Headline »Der Roguelike-Messias« verbirgt. Aber ich hoffe, dass ganz viele von Ihnen nun neugierig geworden sind und dem dreiseitigen Test zum Indie-Phänomen The Binding of Isaac: Rebirth ihre Aufmerksamkeit schenken. Und gleich danach den Report »Kellerkind und Nintendo-Schreck« lesen.

Warum mir dieser Titel im Speziellen so am Herzen liegt? The Binding of Isaac ist quasi das spielerische Vorbild für die GameStar: Es traut sich anders zu sein, widmet sich ungewöhnlichen Themen, ist meinungsstark und eckt auch mal an, nimmt sich aber gleichzeitig nie zu ernst und bereitet Hunderttausenden von Menschen immer wieder aufs Neue ein paar Stunden lang ein wenig Freude. Jochen, meine Wenigkeit und das gesamte GameStar-Team sind der festen Überzeugung, dass guter Spielejournalismus mehr liefern muss als nur News, Previews und Tests mit einer Zahl drunter. Das können schließlich Hunderte andere Spielemagazine auch.

Aber – und so viel großspurig-chefredakteurig-sein ist hoffentlich erlaubt – nur wenige schreiben Kolumnen über die Anziehungskraft von Toastbrot (S. 16), entwickeln einen streng wissenschaftlichen Psychotest zu Elite: Dangerous (S. 10), streiten über den Sinn und Unsinn von interaktiven Geschichten der Marke »Game of Thrones« (S. 42), loben ein Spiel explizit dafür, dass es keinen Spaß macht (S. 76), oder gehen dem Reiz des Stumpfsinns auf den Grund (S. 106). Ganz normale Tests gibt's selbstverständlich auch weiterhin, aber es sollte idealerweise schon auf den ersten Blick zu sehen und zu lesen sein, dass es sich eben nur um einen GameStar-Test handeln kann. Falls nicht: Schreiben Sie uns, was GameStar für Sie von anderen Magazinen unterscheidet und was wir entsprechend künftig noch stärker betonen sollen!

Auf dem Weg zum »anderen« Spielemagazin sind wir natürlich noch lange nicht am Ziel. Diese Ausgabe haben wir etwa den Aktuell-Teil sowie die Leserbriefe etwas aufgefrischt. Und ja, auch das neue Wertungssystem biegt so langsam auf die Zielgerade ein. Sie sehen schon: Die GameStar bleibt spannend. Und anders.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge





The Binding of Isaac und der GameStar-Psychotest zu Elite: Dangerous haben beide das gleiche Ziel: Anders (= ein bisschen bekloppt) sein und Spaß machen.



Inhalt

Das Kulturphänomen Game of Thrones

34 Bücher und Serie begeistern Millionen, jetzt erobert Game of Thrones auch den Spielemarkt. Wir testen das Telltale-Adventure und klären im Report, warum die Fantasy-Reihe zum Welthit wurde.



The Crew

72 Machen die riesige Spielwelt und MMO-Features das Rennspiel zum Superhit?



Kellerkind und Nintendoschreck

88 Wir erzählen die Geschichte eines Spiels über einen nackten Jungen im Keller.

Titelstory

34 Game of Thrones: A Telltale Game Series, Episode 1
38 Das Kulturphänomen Game of Thrones
42 Lame of Thrones – Ist das noch ein Spiel?

Aktuell

12 Assassin's Creed Victory
12 Deus Ex: Universe
12 Street Fighter 5
12 Total War Battles: Kingdom
13 Thimbleweed Park
13 Dying Light
14 Deathtrap
15 Dungeon Defenders 2
16 Kommentar: Einen Toast auf das Brot!
18 Verlosung
20 Kommentar: The Game Awards
22 Hardware-News
24 Feedback
26 Umfrage: Assassin's Creed Unity

Previews

31 Termin-Update
64 ADR1FT

Tests

8 Elite: Dangerous
68 Das Team
70 Hitlisten / So testen wir
72 The Crew
76 This War of Mine
78 Lara Croft and the Temple of Osiris
82 Warhammer 40.000: Armageddon
84 Binding of Isaac: Rebirth
88 Hintergrund: Kellerkind und Nintendoschreck
92 Emergency 5
96 Dead Island: Epidemic
98 Escape Dead Island
100 Tales from the Borderlands: Episode 1
102 Battlefield 4: Kontrollbesuch
104 Battlefield 4: Final Stand



Der Reiz des Stumpfsinns

106 Grinding ist in vielen Spielen Alltag. Aber warum?



Elite: Dangerous

8 Kann Entwickler Frontier die Weiten des Alls mit Spielspaß füllen? Wir finden es heraus.



Perfektion von der Stange

112 Auspacken, anschließen, losspielen: Komplett-PCs ersparen lästige Bastelarbeit. Wir vergleichen acht Modelle, um das das beste Rundum-sorglos-Paket zu finden.



Jahresrückblick 2014

44 Wir blicken zurück auf alle Hits, Flops, Aufreger und Trends des Spieljahrs 2014.

Magazin

44 Jahresrückblick 2014
48 Die Topspiele 2014
52 Die Flopspiele 2014
54 Die Geheimtipps 2014
56 Sonderpreise 2014
58 Schlagzeilen 2014
62 Unsere besten Spielemomente 2014
106 Report: Der Reiz des Stumpfsinns

Rubriken

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

Hardware

SCHWERPUNKT

110 Perfektion von der Stange: Vergleichstest Komplett-PCs

TEST DES MONATS

120 Eizo Foris FS2434

SERVICE

126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

ADR1FT ... Preview ... 64
Assassin's Creed Victory ... News ... 12
Battlefield 4 ... Kontrollbesuch ... 102
Battlefield 4: Final Stand ... Test ... 104
Binding of Isaac: Rebirth ... Test ... 84
Dead Island: Epidemic ... Test ... 96
Deathtrap ... News ... 14
Deus Ex: Universe ... News ... 12
Dungeon Defenders 2 ... News ... 15
Dying Light ... News ... 13
Elite: Dangerous ... Test ... 8
Emergency 5 ... Test ... 92
Escape Dead Island ... Test ... 98
Game of Thrones: A Telltale Game Series ... Test ... 34
I am Bread ... Kommentar ... 16
Lara Croft and the Temple of Osiris ... Test ... 78
Street Fighter 5 ... News ... 12
Tales from the Borderlands: Episode 1 ... Test ... 100
The Crew ... Test ... 72
Thimbleweed Park ... News ... 13
This War of Mine ... Test ... 76
Total War Battles: Kingdom ... News ... 12
Warhammer 40.000: Armageddon ... Test ... 82

Planlos im Weltraum

Vor allem für Elite-Veteranen ist David Brabens Epos wie ein unfassbar gigantisches, spielbares Planetarium. Aber hat er auch ein lebendiges Universum erschaffen? Von Martin Deppe



Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments**
Termin: **16.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **50 Euro (40 Euro für Vorbesteller)**

Gleich ist er da, unser großer Moment! Stundenlang sind wir mit unserer kleinen Sidewinder gependelt, haben Frachtaufträge und Kurierflüge angenommen, nebenbei Sterne gescannt, unser mageres Startkapital langsam aufgestockt. Sind neugierigen Sicherheitskräften ausgewichen, Piraten entkommen, haben ein paar schwächere sogar weggeschossen. Dann konnten wir ihn endlich einbauen: den Salvenlaser! Leicht schwenkbar montiert, sodass wir nicht mehr wie 1945 mit dem ganzen Flieger zielen müssen, sondern wie 3300: Grobe Richtung reicht, die Zielautomatik erledigt den Rest. Jetzt warten wir nur auf den ersten vorwitzigen Freibeuter. Der wird ganz schön blöd aus der Wäsche gucken!

Dogfights wie 1985 – super!

Wir müssen nicht lange warten. Kurz vor einer Station versucht eine KI-gesteuerte Cobra Mk. III, uns aus dem Supercruise-Flug zu zerren. Bisher sind wir dann meistens verduftet, aber damit ist jetzt Schluss! Die Cobra reißt uns aus dem Supercruise, aus 20facher Lichtgeschwindigkeit werden schlagartig schlappe 240 Meter pro Sekunde, also gut 860 km/h. Die Cobra taucht an Steuerbord auf. 1985 haben wir selbst noch in so einer gesessen, damals bestand sie aus ein paar weißen Strichen.

Onlinezwang auch im Solomodus

Sie können Elite Dangerous entweder im Massively-Multiplayer-Modus spielen (offenes Spiel), nur mit einer privaten Gruppe oder solo. Onlinezwang herrscht allerdings immer, da das Universum fortlaufend auf Spieleraktionen reagiert, etwa bei Handelspreisen. Dadurch dreht sich die Elite-Welt auch weiter, wenn Sie gar nicht spielen.

Falls Sie Elite ausschließlich mit Freunden spielen wollen, gibt's allerdings einen Dämpfer: Richtige Gruppenspielfunktionen sollen erst im Frühjahr eingebaut werden, momentan können Sie Freunde hinzufügen und mit ihnen chatten, aber zum Beispiel keine Kopfgelder oder Beute teilen.

Doch für Elite-Sentimentalitäten ist keine Zeit, der Pirat hat seine Waffenschächte ausgefahren, wir packen ebenfalls unseren Salvenlaser aus, zusammen mit dem ollen alten Impulslaser, die wir beide auf die primäre Feuertaste gelegt haben. Nehmen Tempo raus, damit wir eine engere Kurve fliegen können. Endlich ist die Cobra vor uns, unser großer Moment da. Wir drücken genüsslich den Feuerknopf, und ...

... uns bleibt die Luft weg. Wortwörtlich. Denn das Lebenserhaltungssystem macht die Grätsche, uns bleiben nur ein paar Minuten Sauerstoff. Warum? Weil wir doof sind! Vor lauter Salvenlaser-Gier haben wir beim Einbau die kleine eingeblendete Tabelle ignoriert, die sinngemäß sowas sagt wie »Klar kannst du mit deinem neuen Laser schießen –aber dann fehlt halt Energie für so unwichtiges Zeug wie Lebenserhaltung oder Schutzschilde«.



Der Mehrzweckraumer Adder ist neu dabei. Das Ausbauen und Testen unserer Schiffe motiviert.

Maus gegen Cobra

Hektisch schalten wir unsere Systeme durch und die Frachtraumversorgung ab, damit der Reaktor genug Saft liefert. Trotz der peinlichen Panne zerlegen wir die Cobra in einem rund zweiminütigen, hochspannenden Dogfight. Eigentlich war sie uns überlegen, aber ihr KI-Pilot hatte nur einen niedrigen Rang – das merkt man gleich. Erfahrene Piloten sind unberechenbarer, fliegen auch mal seitlich gedreht in die eine Richtung, während sie in die andere feuern. Das können wir auch, wenn wir die Steuerhilfe abschalten. Fliegen geht übrigens auch mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad prima, braucht dann aber Einarbeitungszeit.

Solche Szenen sind symptomatisch für Elite: Dangerous. Da ist zum einen der motivierende Schiffsausbau: Weil wir zig verschiedene Strahlen- und Projektilgeschütze, Raketen- und Torpedowerfer, Schilde, Sensoren, Reaktoren und so weiter verbauen können, sparen wir eigentlich immer auf das nächste Upgrade, um es dann gleich im Einsatz auszuprobieren. Zum anderen zeigt die Szene, wie wenig das neue Elite uns erklärt. Viel zu oft lässt uns das Spiel völlig im Dunklen tapsen, was die Zusammenhänge betrifft. Wir wissen zwar meistens, wie etwas funktioniert – aber nicht, warum wir das überhaupt machen sollen.

Die Uhr tickt – immer

Wer Elite: Dangerous bisher gar nicht gespielt hat, steht daher schnell wie der Ochs vorm Berg. Spielbare Tutorials erklären zwar Gefechte, Lande- und Startmanöver sowie das lichtschnelle Supercruisen, lassen einen danach aber schlagartig allein. Zum Beispiel bei den Aufträgen: Die holen wir uns auf Stationen in einem schnöden Text-Auswahl-

20fache Lichtgeschwindigkeit entspricht knapp sechs Millionen Kilometern – pro Sekunde!



Tief durchatmen! Nach dem Abschuss eines Frachters hat uns die Security zerpflückt, wir haben kaum noch Atemluft. Das war's dann wohl ...

menü ab. Idiotisch: Solche Missionen sind meistens mit Echtzeit-Zeitlimits versehen – und die Uhr läuft auch weiter, wenn wir gar nicht spielen. Das mag bei kurzen Lieferaufträgen noch in Ordnung gehen, doch wer zum Beispiel im X-System Y bestimmte Objekte suchen oder Z Piraten erledigen muss, braucht auch mal ein, zwei Stunden dafür – und wer's in der Zeit nicht schafft, hat nicht nur den Job vergeigt, sondern muss eventuell sogar eine Strafgebühr zahlen! »Mal eben zwischendurch eine Mission fliegen« wird dadurch zum Eiertanz, für eine Elite-Session sollten Sie eher eine Stunde Minimum einplanen. Denn nichts ist ärgerlicher, als kurz vor Abschluss aufhören zu müssen.

Zwei Stunden für einen Piraten

Mehrere Stunden für eine Piratenjagd? Richtig. Bei solchen Standardmissionen aus dem Zufallsgenerator patzt Elite immer wieder mächtig. Ein besonders krasses Beispiel: Sechs Piraten sollen wir einem System erledigen, das nur aus drei Sternen besteht, es gibt weder Planeten noch Stationen. Entsprechend wenig Verkehr ist hier, weder KI- noch Spielerschiffe kommen vorbei. Also müssen wir im Supercruise-Flug um die Sterne kreuzen und auf völlig zufällig auftauchende »Unidentifizierte Signalquellen« achten, das sind einfache Kreismarkierungen irgendwo im All. Kann mal zwei, drei Minuten dauern, bis so ein Signal auftaucht. Das steuern wir dann an, müssen dabei unseren Sprung aus dem Supercruise genau timen, das kann noch mal eine weitere Minute verschlingen. Nur um festzustellen, dass da kein Pirat ist, sondern nur eine Handvoll Giftmüllcontainer. Oder ein Bestattungsschiff, ein harmloser Frachter, eine Blackbox, noch mal eine Blackbox, Baupläne, mal wieder eine Blackbox, ein Container mit Rebellennachrichten, ein Polizeischiff. Einmal hat dieses Rumfliegen-Abwarten-Anfliegen-Prozedere 20 Minuten gedauert, bis wir überhaupt den ersten Piraten erspäht haben. Denn nur Verbrecher an diesen Signalquellen zählen für Missionen, die frei im System herumfliegenden hingegen nicht.

Warum keine finale Wertung?

Ein Universum, das sich verändert, auf Spieleraktionen reagiert. Eine Rahmenhandlung rund um drei große und zahllose kleine Fraktionen, die wir aktiv stärken oder schwächen können. David Braben hat viel versprochen. Wir haben für unseren Test jede verfügbare Sekunde bis zum Redaktionsschluss genutzt, deshalb finden Sie diesen Artikel auch an ungewohnter Stelle. Dennoch haben wir lediglich einen Bruchteil vom Spiel gesehen und haben deshab nur in den Disziplinen Einzelwertungen vergeben, bei denen wir auch sicher sein können – weil sie auch schon in den vorherigen Versionen bewertbar waren.

Unser erster Eindruck der finalen Version im Bereich Missionen, Fraktionen und Einflussnahme ist allerdings eher mau. Das Spiel begrüßt einen nicht einmal, in Missionstexten stehen teils noch Platzhalter wie $###AbaStationsName, die »Story« beschränkt sich auf Newsmeldungen. Auf der Plus-Seite gibt's schon ein Beispiel, wie Spieler zusammenarbeiten: Im System Lugh pushen sie gerade eine unbedeutende Fraktion – wer dort eintrudelt, wird von anderen Piloten mit »For Lugh!« begrüßt. Es wird spannend sein herauszufinden, ob sich dieses System durch Spielereinfluss von der Föderation lösen kann.





Rund 160.000 der 400 Milliarden Sternsysteme im Spiel existieren wirklich.

Jagd auf den Textbaustein

Die Sucherei wäre ja gar nicht mal sooo schlimm, wenn wir dafür etwas anderes Interessantes finden würden. Tun wir aber nicht: Das oben erwähnte Bestattungsschiff heißt einfach so und fliegt rum, die Baupläne bringen uns keine technischen Errungenschaften, sondern lassen sich simpel auf dem Schwarzmarkt verticken, auch die Artefakte bergen keine hochwertige Alien-Technologie. Nein, im Missionsbriefing werden einfach nur Wörter ausgetauscht.

Also konzentrieren wir uns auf lukrativere Aufträge: Transporte und – etwas später – die Kopfgeldjagd. Denn beides bringt deutlich mehr ein. Transporte gehen absehbar schnell, da wir das Ziel ja nicht erst suchen müssen, sondern auf der Galaktischen Karte

Psychotest: Ist Elite Dangerous das richtige Spiel für Sie?

Sie mögen Weltraumspiele – sind sich aber nicht sicher, ob Sie Elite Dangerous kaufen sollen? Unser Psychotest verrät Ihnen, wie gut das Weltraum-Epos von David Braben zu Ihnen passt. Beantworten Sie einfach die folgenden zwölf Fragen und notieren Sie sich die jeweilige Punktzahl.

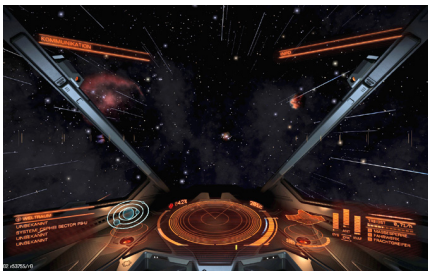


Frage 1: Welchen Rang hatten Sie damals im Original-Elite, Commander?

(4) Irgendwas zwischen »relativ harmlos« und »tödlich«.

(5) Sir, »Elite«, Sir!

(2) Keinen, hab's nie gespielt (und schämen Sie sich!).



Frage 2: Wie lange können Sie stur geradeaus fliegen, ohne dass dabei etwas passiert?

(0) Höchstens eine Minute – dann dreh ich ab.

(4) Bis zu drei Minuten.

(6) Wenn's sein muss, auch mal fünf Minuten – wenn's dazu schöne Musik gibt.

Frage 3: Wie heißt unser Nachbar-Sternsystem?

(3) Alpha Centurio

(5) Alpha Centauri

(1) Alpha Bet

Frage 4: Welche Aussage trifft für Sie zu?

(0) Elite soll mich gleich an die Hand nehmen und durchs Spiel führen – am besten mit großen, roten, blinkenden Pfeilen.

(6) Ich lege meine Ziele am liebsten ganz allein fest – und wie ich sie erreiche.

(3) Open World gut und schön, aber ein bisschen roter Faden sollte schon sein.

Frage 5: Wie wichtig sind Ihnen Zwischensequenzen, egal in welcher Form?

(3) Naja, ein paar kurze wären schon nett ...

(6) Zwischensequenzen nerven, klicke ich sowieso weg.

(0) Superwichtig! Das Spiel dazwischen nervt!

Frage 6: Wann und wie lange haben Sie ungefähr Zeit zum Spielen?

(6) Fast jeden Tag mindestens eine Stunde.

(4) Nur ab und zu, aber dann ein paar Stunden, etwa am Wochenende.

(2) Alle paar Tage mal, aber höchstens eine halbe Stunde.

Frage 7: Thema Steuerung – welche der drei Aussagen passt zu Ihnen?

(4) Maus und Tastatur reichen mir für ein Weltraumspiel völlig.

(6) Ich habe ein Gamepad, einen Joystick, Flightstick oder eine HOTAS-Kombi.

(1) Vorwärts, rückwärts, rechts, links, schießen – mehr kann ich mir nicht merken.

Frage 8: Wie viel Einarbeitungszeit sollte ein Spiel erfordern?

(0) Fünf Minuten, dann muss ich alles wissen und können.

(3) Eine Stunde, danach sollten keine Fragen offen sein.

(6) Ein paar Tage sind okay, ich lerne gern immer was dazu.



Frage 9: Sie springen das zwanzigste Mal aus dem Hyperraum, direkt auf eine Sonne zu. Was denken Sie?

(0) Gar nichts. Nach dreimal Sonne hatte ich keine Lust mehr.

(6) »Boah! Diese Sonne ist ja drei Grad wärmer als die anderen! Und wie sie leuchteeeeeet!«

(3) »Toll. Noch ne Sonne ...«

Frage 10: Irgendwo in Ihrem Sternsystem trudelt eine Blackbox herum. In den letzten zehn Minuten sind Sie schon fünf potenzielle Positionen angeflogen – nix. Fünf liegen noch vor Ihnen. Was denken Sie?

(6) »Mann, ist das spannend! Wo steckt diese Box wohl? Und was mache ich mit der Belohnung? Hole ich mir den Raketenwerfer? Oder soll ich auf die Viper sparen?«

(2) »$%&*#§!!! Wenn ich am nächsten Punkt nichts finde, breche ich ab!«

(4) »Auftrag ist Auftrag! Aber beim nächsten Job suche ich mir was Spannenderes!«

Frage 11: Wie sollte eine Story erzählt werden?

(1) In Videosequenzen mit sprechenden Menschen.

(4) Textfenster reichen, Menschen sind doof.

(2) Durch Funksprüche mit eingebauten animierten Porträts.



Frage 12: Sie haben ein neues Raumschiff gekauft. Was erwarten Sie?

(3) Eine Kamerafahrt rund um mein neues Schiff, mit epischer Musik untermalt.

(5) Kein Grund, emotional zu werden! Gleich mal testen, was die Kiste so draufhat!

(2) Ich will drumherum laufen, es streicheln, ihm einen hübschen Namen geben. Vielleicht »Nostromo«?

Ihr persönliches Ergebnis:

Jetzt noch alle Punkte zusammenzählen – und hier ist Ihr Ergebnis:

0 – 10 Punkte: Entweder haben Sie sich verrechnet oder geschummelt – Sie müssen mindestens 11 Punkte haben.

11 – 30 Punkte: Elite Dangerous ist eher nicht Ihr Ding. Vermutlich liegt's an der langen Einarbeitungszeit, der steilen Lernkurve oder den arg zufallsgenerierten Missionen. Oder an allem zusammen.

31 – 40 Punkte: Momentan können wir Ihnen das neue Elite nicht empfehlen. Aber es wird nach dem Release ja ständig erweitert, zum Beispiel mit mehr Spielerschiffen sowie Landungen auf Planeten. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

41 – 50 Punkte: Es wird Momente geben, da werden Sie Elite hassen. Und es wird welche geben, da werden Sie es lieben. Ihrem Ergebnis nach werden Letztere aber überwiegen.

51 – 66 Punkte: Sie sind über 40, haben das Ur-Elite geliebt und kriegen Ihr Auto auch mit verbundenen Augen und Sturmböen durchs engste Garagentor, stimmt's? Mit diesem Ergebnis passt das neue Elite prima zu Ihnen. Denn ein guter Schuss Nostalgie fliegt immer mit!

Genau 67 Punkte: Hallo Mister Braben! Schön, dass Sie hier mitmachen – und dass Ihnen Ihr eigenes Spiel so gut gefällt!

Die übrigen 399.999.840.000 Systeme basieren laut David Braben auf wissenschaftlichen Grundlagen.

herauspicken, sogar ganze Routen können wir hier planen. Selbst wenn wir mal angegriffen werden, dauert solch eine Tour in der Regel nur ein paar Minuten.

Die Kopfgeldjagd ist natürlich viel spannender: Mit einem Supercruise-Unterbrecher holen wir geortete Verbrecher aus ihrem Überlichtflug. Das folgende Duell kann schnell zu einem größeren Gefecht ausarten, wenn weitere Schiffe dazu stoßen, etwa Komplizen oder die Cops.

Schnappatmung am Arbeitsplatz

Elite: Dangerous versetzt uns bei Kämpfen wirklich in ein Raumschiffcockpit, wir können uns frei umschauen, bei Überhitzung qualmt's aus den Armaturen, beim Beschleunigen und Abbremsen schwankt das gesamte Cockpit vor und zurück. Wenn die Kanzel Treffer kassiert, beginnt die Scheibe zu knacken, dann zu springen, schließlich zu brechen, wir hören unser eigenes Schnaufen. Dann bleiben ein paar Minuten Zeit, eine Station zu erreichen – ganz coole Socken schießen vorher noch den Gegner weg.

Dazu kommen schicke Waffeneffekte wie ratternde Gatling-Guns oder die fetten Raketenwerfer, wir können Täuschkörper gegen anfliegende Raketen abwerfen oder die Abwehrarbeit automatischen Geschütztürmen überlassen.

Der Adler ist gestartet

Zum Spielstart gibt's 15 Spielerschiffe. Nach dem Einsteiger-Allrounder Sidewinder können wir uns nach ein paar Stunden den leichten Jäger Eagle leisten, dann ein kleines Frachtschiff, danach einen Erkunder – bis hin zur fetten Mehrzweck-Anaconda für schlappe 137 Millionen Credits (alle Schiffe stellen wir Ihnen übrigens auf GameStar.de genauer vor). Wann wir welches Schiff kaufen, bleibt ganz uns überlassen. Falls wir eins verlieren, springt eine Versicherung ein, wir müssen nur einen Bruchteil seines Wertes inklusive Einbauten bezahlen. Die Ladung ist allerdings futsch.

Nach dem Kauf dürfen wir detailliert an der Ausstattung schrauben. In den zahlreichen Foren sind schon Diskussionen entbrannt, welcher Schiffstyp für welchen Zweck wie am besten zu tunen ist. Denn das ist eine weitere große Stärke vom neuen Elite: Wir können aus einem Transporter ein Bergbauschiff machen, indem wir ihm einen Mining-Laser und eine Mini-Raffinerie verpassen. Oder wir vergrößern den Frachtraum rigoros, schmeißen dafür Schildgenerator oder Scanner raus – in sicheren Gebieten kann man das mal machen.

Apropos sicher: Unsere Befürchtung, dass sich hochgerüstete Spieler scharenweise an Hyperraum-Navpunkten sammeln, um schwächere abzufangen, hat sich bisher nicht bestätigt. Ganz im Gegenteil: Wir haben in den Monaten vor Release viele hilfreiche, nette Piloten getroffen. Man merkt, dass Elite Dangerous viele ältere Semester anzieht, die nicht nur ballern wollen. Hoffentlich bleibt der Umgangston so, denn er trägt viel zur Atmosphäre bei. Martin Deppe



Moderne Technik, altes Spiel

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Um eventuellen Missverständnissen vorzubeugen: Ich habe das Ur-Elite geliebt, spiele Dangerous seit der allerersten Alpha und brauche keine roten, blinkenden Pfeile, die mir das Spiel erklären. Zwischensequenzen sind mir wumpe, ich fliege per HOTAS-Kombi, arbeite mich gern in komplexe Spiele ein, und geduldig bin ich auch. Umso mehr ärgert mich, dass David Braben zwar ein riesiges, glaubwürdiges Universum erschaffen hat, das an jeder Ecke Elite-Feeling ausstrahlt, mit einem tollen Fluggefühl, spannenden Gefechten, interessanten Schiffen und viel Ausrüstungsknobelei. Und dann bei so Standardzeugs wie Zufallsmissionen patzt, Baukastentexte serviert, Zusammenhänge völlig unklar lässt und bisher kaum Überraschungen auffährt.

Klar, Elite war kein Wing Commander, und Dangerous ist kein Star Citizen. Aber die Welt des Gamesdesigns hat sich weitergedreht, die Spieler von damals mögen keine Echtzeit-Limits und überlange, frustrierende Suchmissionen aus dem Zufallsgenerator. Bevor die angekündigten Planetenlandungen, Gruppenspielfunktionen und weitere Spielerschiffe nachgereicht werden, bitte erst das vorhandene Spiel richtig rund machen, das ist so viel wichtiger! Ich bleibe auf jeden Fall dabei, denn das Grundgerüst ist richtig toll und Elite pur.



Auf der Galaktischen Karte planen wir unseren Handel – die farbigen Linien zeigen Warenflüsse.

TERMIN 16.12.2014 PREIS 50 Euro USK nicht geprüft

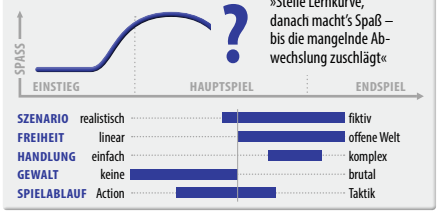
Elite: Dangerous

Weltraum-Simulation



Publisher	Frontier Developments
Entwickler	Frontier Developments
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung	Download (Boxed Edition gegen Aufpreis)
Kopierschutz	Kontobindung

GENRE-CHECK ACTION



»Steile Lernkurve, danach macht's Spaß – bis die mangelnde Abwechslung zuschlägt«

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

GRAFIK 9/10
⊕ tolles, effektreiches Cockpit-Design ⊕ starke Waffeneffekte ⊕ riesige, glühend wabernde Sterne ⊕ große Stationen ⊕ freier Cockpit-Rundblick ⊖ magere Explosionseffekte

SOUND 8/10
⊕ gute Waffensounds ⊕ gute Effekte (Cockpitglas-Knirschen!) ⊕ sehr gute Musik ... ⊖ ... die sich schnell wiederholt ⊖ nur der Bordcomputer hat (etwas) Sprachausgabe

BALANCE ?/10
⊕ verschiedene Spielweisen möglich ⊕ jederzeit speicherbar ⊕ gute Tutorials ... ⊖ ... die aber keine Zusammenhänge erklären ? Wird der Spieler immer noch allein gelassen?

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ modernisierte Elite-Nostalgie ⊕ viel Weltraumstimmung ⊕ glaubwürdiges Universum ⊕ echte Sternsysteme ⊖ Kommunikation nur über Textfenster ⊖ null Zwischensequenzen

BEDIENUNG 8/10
⊕ unterstützt jedes Eingabegerät und Oculus Rift ⊕ mit Maus und Tastatur gut steuerbar (braucht aber Übung) ⊕ alle Funktionen frei belegbar ⊖ nerviger Supercruise-Anflug

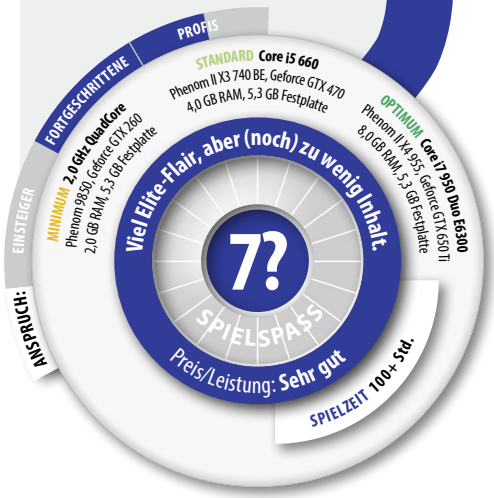
UMFANG 7/10
⊕ derzeit 15, später 30 Spielerschiffe ⊕ Spiel wird stetig kostenlos erweitert ⊕ unfassbare 400 Milliarden Sternsysteme ... ⊖ ... von denen Sie vielleicht ein Milliardstel sehen werden

MISSIONSDESIGN ?/10
⊕ offene Spielwelt ⊕ Ziele selber setzbar ⊕ viele Aufträge zur Auswahl ⊖ Echtzeit-Zeitlimits ⊖ einige Missionstypen noch langatmig ? Bleiben die Missionen so abwechslungsarm?

KI ?/10
⊕ hochstufige KI-Piloten kämpfen spürbar besser ⊕ andere KI-Schiffe greifen oft ein ⊖ KI-Piloten sondern nur Textbaustein-Geschimpfe ab ? Wie realistisch agieren die Fraktionen?

EINHEITEN 9/10
⊕ großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal ⊕ sehr unterschiedliche, aufrüstbare Spielerschiffe ⊕ viele Elite-Klassiker ⊕ man kann mehrere Schiffe gleichzeitig haben ⊖ keine Außenkamera

ENDLOSSPIEL ?/10
⊕ verschiedene, kombinierbare Betätigungsfelder ⊕ sehr motivierender Schiffskauf und -ausbau ? Motiviert das Spiel auch langfristig, oder hat man schnell alles erlebt?

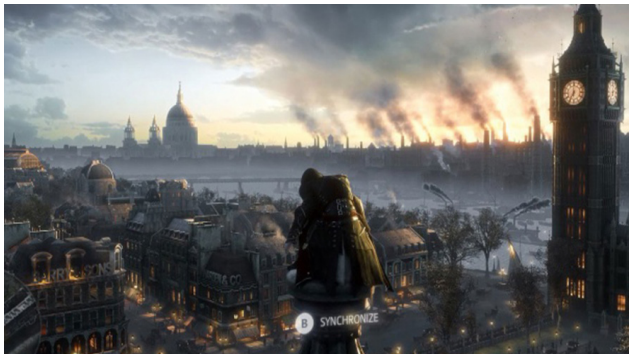


Cooles Easteregg: Auch die echte Raumsonde Voyager 2, 1977 gestartet, fliegt durchs Spiel. Genau da, wo sie im Jahr 3300 sein wird.

Assassin's Creed Victory

Meucheln in London

Nach einem Leak beim Onlinemagazin Kotaku hat der Publisher Ubisoft die Entwicklung von Assassin's Creed Victory bestätigt. Das Actionspiel soll im Herbst 2015 für PC, Xbox One und PS4 erscheinen und ist in England, genauer gesagt im viktorianischen London angesiedelt. Eine konkrete Jahreszahl ist noch nicht bekannt, diese Epoche reichte immerhin von 1837 bis 1901. Allzu viele Informationen zum Titel gibt es ebenfalls noch nicht. Der Spieler wird in die Rolle eines neuen, noch namenlosen Assassinen schlüpfen. Fest steht zudem, dass der Protagonist auf einen Greifhaken zurückgreifen kann, mit dessen Hilfe er sich über Abgründe schwingt. Außerdem wird es vermutlich Kämpfe auf einem fahrenden Zug geben. Für die Entwicklung von Assassin's Creed Victory ist das Studio Ubisoft Quebec zuständig, was nicht sonderlich überraschend ist. Dieser Entwicklerwechsel gibt den ursprünglichen Serienmachern in Montreal mehr Zeit, den übernächsten Teil der Reihe vorzubereiten. Der Release von Assassin's Creed Victory ist derzeit für den Spätherbst 2015 geplant.



Assassin's Creed Victory: Lauern über den Dächern von London.

Street Fighter 5

Ryu haut rein!



Die Haudegen Ryu und Chun Li sind auch in Street Fighter 5 dabei.

Sony und Capcom haben Street Fighter 5 nun auch offiziell angekündigt. Schon im Vorfeld der von Sony in Las Vegas ausgerichteten PlayStation Experience sickerten erste Informationen zu Street Fighter 5 durch, das sich wohl schon seit einiger Zeit in der Entwicklung befindet. Jetzt veröffentlichten Sony und Capcom neben dem offiziellen Announcement-Trailer ein weiteres Video mit ersten Gameplay-Szenen. Außerdem wurde ein nicht unwesentliches Detail des Spiels bekannt gegeben: Es wird einen plattformübergreifenden Mehrspielermodus geben, der sogenanntes Crossplay zwischen PC- und PS4-Spielern ermöglicht. Erscheinen wird das Prügelspiel irgendwann 2015 für den PC und PlayStation 4.



Mal sehen, ob die Spielwelt von Deus Ex: Universe dann genau so gut aussieht wie die Fabrik auf dem Demo-Screenshot.

Deus Ex: Universe

Toller dank Dawn Engine

Das kommende Deus Ex: Universe wird auf Grundlage des Grafikgerüsts »Dawn Engine« entwickelt. Die Technologie basiert auf einer neuen und stark modifizierten Version der in Hitman: Absolution genutzten Engine und soll der Ausgangspunkt sämtlicher Projekte im Zusammenhang mit dem neuen Universum werden. Unter anderem soll die Dawn Engine mit verbesserten Rendering-Möglichkeiten, einer Echtzeit-Physikberechnung und einer fortschrittlichen KI-Programmierung aufwarten. Einen ersten Screenshot des neuen Grundgerüsts hat das Entwicklerstudio gleich mitgeliefert. Das Bild zeigt vermutlich das neue Deus-Ex-Spiel. Viel mehr weiß man zu Deus Ex: Universe bisher übrigens nicht. Ein MMO soll es aber schon mal nicht werden – das hat Eidos Montreal mittlerweile bekräftigt.

Total War Battles: Kingdom

Totaler Free2Play-Krieg

Der Publisher Sega und der Entwickler Creative Assembly haben das Strategiespiel Total War Battles: Kingdom angekündigt. Der Free2Play-Ableger erscheint für PC, Mac und Tablets als Crossplattform-Titel. Schauplatz ist das England des frühen Mittelalters, das sich durch die Wikingerinvasion bedroht sieht. Spieler übernehmen ein Lehensgut, tragen Schlachten aus, benutzen Spione und spinnen Intrigen gegen ihre Mitspieler. Zuständig für die Entwicklung ist ein eigenständiges Team, das nichts mit den »großen« Total-War-Titeln zu tun hat. Das Spiel soll deutlich besser aussehen als der Shogun-Vorgänger. Anfang 2015 soll die Betaphase des Spiels starten.



Die serientypischen Massenschlachten soll es auch in Total War Battles: Kingdom geben.



Was der Ballon-Hund mit der Leiche zu tun hat erfahren wir, wenn Thimbleweed Park irgendwann fertig ist.

Thimbleweed Park

Ron Gilbert pixelt wieder

Die beiden Maniac-Mansion-Designer Ron Gilbert und Gary Winnick wollen mit Thimbleweed Park ein echtes klassisches Point&Click-Adventure verwirklichen. Die dazu benötigten 375.000 US-Dollar hatten sie auf Kickstarter bereits nach wenigen Tagen zusammen. Gilbert und Winnick setzen bei ihrem Projekt komplett auf die Old-School-Karte: Sowohl die Grafik als auch die Steuerung sollen an das aus dem Jahre 1987 stammende Maniac Mansion angelehnt werden – was auch erste Konzeptgrafiken verdeutlichen. Ziel sei es, so die beiden Branchenveteranen, dass der Spieler beim Starten des Spiels das Gefühl bekomme, ein bislang unentdecktes LucasArts-Adventure vor sich zu haben. Thimbleweed Park soll die Geschichte zweier Detektive erzählen, die damit beauftragt werden, den Fall eines im Fluss außerhalb der Stadt gefundenen Mordopfers aufzuklären. Insgesamt soll es fünf spielbare Charaktere geben. Um die deutsche Übersetzung von Thimbleweed Park wird sich Boris Schneider-Johne kümmern, er war unter anderem bereits für die deutsche Fassung von Monkey Island verantwortlich. Ein Releasedatum für das Spiel gibt es noch nicht, technische Probleme dürften jedoch kaum auftreten.

Dying Light

Oculus-Zombies

Das Zombie-Survival-Spiel Dying Light wird über kurz oder lang die VR-Brille Oculus Rift unterstützen. Dies gab der Lead Designer Maciej Binkowski jetzt in einem Interview mit dem Magazin PCGamesN bekannt.

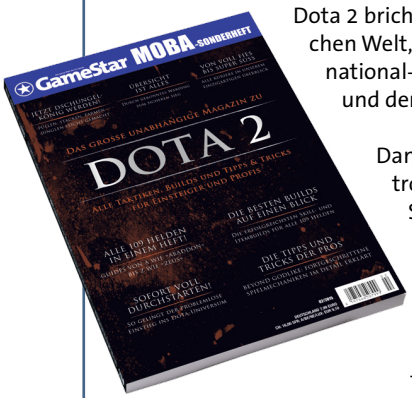
Demnach arbeite der Entwickler Techland bereits seit mehreren Monaten am Oculus-Rift-Support und sei mit den bisher erzielten Ergebnissen sehr zufrieden. Man könne die VR-Brille bereits aufsetzen und in der Welt von Dying Light herumlaufen. Allerdings sei laut Binkowski noch viel zu tun: »Es gibt noch einige Dinge, die wir anpassen müssen. Zum Beispiel die Kamera, die Benutzeroberfläche und einiges mehr. Ich denke, es ist das absolut perfekte Spiel, um es mit VR zu erleben. Ich freue mich schon sehr darauf, da es sich einfach intuitiv anfühlt.« Allerdings ist es möglich, dass der Oculus-Support noch nicht in der Release-Version von Dying Light im Januar 2015 enthalten sein wird, sondern erst später per Update kommt. Dying Light ist eine Mischung aus Parkour-Spiel im Stil von Mirror's Edge und Zombie-Survival, wie man es aus früheren Techland-Spielen wie den Dead-Island-Titeln gewohnt ist.



Mit der VR-Version von Dying Light kommt man diesen netten Herren ganz besonders nahe, allerdings erst einige Zeit nach Release.

GEJÖRT

GameStar-Sonderheft: Dota 2





Dota 2 bricht Rekorde: 2013 meistgespieltes PC-Spiel der westlichen Welt, jetzt zehn Millionen Dollar Preisgeld beim Dota 2 International-Turnier. Legendär ist aber auch die Unzugänglichkeit – und der raue Umgangston in der Community.

Damit auch Neulinge sowie fortgeschrittene Einsteiger trotz der spröden Umgangsformen schnell maximalen Spaß und Erfolg in Dota 2 haben und Profis sich weiter verbessern können, gibt es jetzt dieses einmalige Sonderheft. Erstmals werden alle 109 (!) Dota-2-Helden mit ihren Vor- und Nachteilen in einem Heft verständlich beschrieben und erläutert. Damit ist das Magazin bei wirklich jedem Match eine echte Hilfe, denn zu allen Charakteren gibt es Anleitungen für die besten Skill- und Item-Builds. Dota-2-Profis finden ausgeklügelte Taktiken, um in diesem zunächst simpel wirkenden, aber taktisch unendlich tiefen Spiel ihr Können weiter zu perfektionieren. Auch der neueste Held, Oracle, ist schon mit Skill- und Item-Build am Start.

Dazu gibt es eine einzigartige Sammlung von wirklich allen Kurieren und viele weitere Anleitungen, Erklärungen und Tipps zu essentiellen Themen wie Warding, dem Jungle oder die Sprache in Dota 2. 148 Seiten Dota 2 ohne Werbung, verständlich erklärt, professionell präsentiert: jetzt am Kiosk oder direkt bestellen unter GameStar.de/Dota2.

Seiltanz überm Fleischwolf

Während wir tagsüber mit Parkour-Künsten über Zombiehorden hinweg springen, erwartet uns in der Nacht ein brutaler Überlebenskampf. Allein oder im Koop erleben wir eine ganz neue Bewegungsfreiheit. Von Christopher Reimers

Genre: **Action** Termin: **30.1.2015** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**



Am Tag lassen sich die langsamen Zombies noch relativ gut kontrollieren, mit dem Sonnenuntergang wendet sich das Blatt jedoch.



Mit unseren Parkour-Fähigkeiten erklimmen wir selbst Hochhäuser und Kräne. Weitsicht und Beleuchtung können sich durchaus sehen lassen.

Wir müssen verrückt sein! Da stehen wir auf dem Dach einer Wellblechhütte, umringt von Dutzenden Zombies, die uns jeden Moment bemerken können. Das kann man schon mal unter – zumindest latenter – Lebensgefahr verbuchen. Aber wir sorgen mit ein paar Böllern für Ablenkung und stürzen uns direkt in die Infizierten – in ziemlich akute Lebensgefahr. Jetzt schnell zum Auto! Motorhaube auf, Sprengsatz scharf machen und nix wie weg! In solchen Momenten verbreitet Dying Light Angst, Panik und gleichzeitig Euphorie. Dabei gehört das lebensgefährliche Vorbereiten der Sprengfalle gerade mal zu unseren ersten Schritten in Techlands Open-World-Shooter.

Aber erleben wir in Dying Light wirklich eine offene Welt? Tatsächlich bewegen wir uns frei durch die fiktive Stadt Harran. Gleich zu Beginn erfahren wir von der Krankheit, die Harrans Bürger in Zombies verwandelt. Die Regierung stellt die Stadt unter Quarantäne, die verbliebenen Menschen kämpfen ums Überleben, und wir geraten als Spezialagent zwischen die Fronten.

Ich gehe meinen eigenen Weg

Kaum sind wir mit unserem Fallschirm in Harran gelandet, fällt uns ein Infizierter an. Aber wir werden gerettet und arbeiten ab sofort für unsere Helfer, eine Gruppe Überlebender. Bei denen trainieren wir auch unsere Parkour-Fähigkeiten. Wir erlernen das Überwinden von Hindernissen durch Sprints, Sprünge und Klettereien. Die Bedienung ähnelt hier der Steuerung von Mirror's Edge oder Assassin's Creed. Wir rennen und hechten auf Objekte zu und passen den richtigen Moment für den Tastendruck ab. Dabei visieren wir zusätzlich die Kanten mit unserem Fadenkreuz an, punktgenaues Zielen ist aber glücklicherweise nicht notwendig.

Zwar locken überall diverse Rampen und Kisten, doch wir können stets eine individuelle Route wählen. Harran wirkt keineswegs wie ein vorgefertigter Hindernisparcours, sondern wie eine glaubhafte, südamerikanisch angehauchte Stadt. Die rustikale Spielwelt und ihre Charaktere erinnern uns unweigerlich an Stalker oder Metro, die völlige Bewegungsfreiheit ist hingegen neu – die gab es so in noch keinem anderen Zombiespiel. Auch die Technik präsentiert sich modern: Die Straßenzüge und düsteren Verstecke wirken durchweg authentisch.

Endlich wieder Nervenkitzel

Es macht einfach wahnsinnigen Spaß, wenn man in dieser hübschen Umgebung mit waghalsigen Sprüngen von Dach zu Dach hechtet, während man die Stadt entdeckt, Ressourcen plündert und vor den Untoten flüchtet. Dieser Nervenkitzel steigert sich noch mal, wenn wir zu ausgesucht unpassenden Momenten doch entdeckt werden. Mit selbst hergestellten Waffen bringen wir die Untoten dann um ihre abfaulenden Körperteile – bei der Gewaltdarstellung macht Dying Light wirklich keine Gefangenen. Legt sich aber die Nacht über die Welt, mutieren die Zombies zu noch schnelleren und gefährlicheren Bestien, vor denen wir uns verstecken oder halsbrecherisch flüchten müssen. Es bleibt abzuwarten, ob die Balance während der gesamten Kampagne gewahrt bleibt. Schließlich werden wir durch modifizierte Waffen und Fähigkeiten immer mächtiger – zudem können wir im Koop mit Freunden losziehen. Wenn Spielmechanik sowie Balance noch den letzten Feinschliff bekommen und uns die Missionen dauerhaft motivieren, wartet hier ein Zombiespiel, das endlich mal aus der Reihe springt.
Christopher Reimers



Da geht mir die Düse

Christopher Reimers
Freier Redakteur
brief@gamestar.de

Ich dachte, ich sei inzwischen abgehärtet. Ich lag falsch. Es kann sein, dass meine Aufregung mit zunehmender Spielzeit noch der Routine weicht, aber in den ersten Stunden hab ich mich gehörig gefürchtet. Zugegeben, zu Beginn traute ich der Steuerung noch nicht über den Weg, doch die hat Techland nun deutlich verbessert. Auch das rasante Erkunden, das Plündern seltener Vorräte sowie die Kämpfe mit wechselnden Kräfteverhältnissen bereiten mir viel Spaß. Jetzt hoffe ich auf den letzten Feinschliff und eine motivierende Kampagne samt abwechslungsreicher Missionen.

Action-Tower-Defense-Free2Play

Dungeon Defenders 2 kombiniert erneut Tower Defense und Action-Rollenspiel, ist aber ein Free2Play-Titel. Wir haben die spaßige Early Access-Version angespielt. Von Jonas Gössling

Genre: **Action** Termin: **4. Quartal 2015** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**



Die rosa Linie markiert die Marschroute der Gegner direkt zum Hauptkern auf dem Wagen, den wir verteidigen müssen.



Aktuell wählen wir einen von vier Helden, mit denen wir die Gegner dann direkt vermöbeln.

Die Story von Dungeon Defenders 2 ist simpel: Im Fantasiereich Etheria fällt eine Horde Orks ein, die es zu vertreiben gilt. Wir wählen einen von aktuell vier Helden und ziehen mit bis zu drei Mitspielern auf momentan zehn Karten in die Koop-Schlacht. Ziel dabei ist es Tower Defense-typisch, die einbrechenden Horden zu vernichten. Damit die Gegner es so schwer wie möglich haben, legen wir ihnen in einer Bauphase Fallen und Verteidigungstürme in den Weg und verkloppen dann die Schurken in der Angriffsphase aus der Schulterperspektive mit Nah- oder Fernangriffen.

Apparat zum Angriff!

Die Angriffsphase erleben wir recht actionreich aus der Schulterperspektive. Neu im Vergleich zum Vorgänger sind dabei Angriffsapparaturen, die fest im Level implementiert sind wie Eiskanonen. Jeder Held verfügt neben den normalen Schlägen auch über spezielle Attacken. Mit dem Druck auf einen Hotkey stampft etwa der Mönch mit einem flächendeckenden Angriff auf den Boden. Wer clever ist, kombiniert die Umwelt mit passenden Waffen oder Rüstungsteilen. Nasse Gegner erleiden etwa durch einen Blitzspeer mehr Schaden. Besiegte Feinde hinterlassen Rüstungsteile, Geld und Erfahrungspunkte.

Beschwerde beim Barkeeper

In der Taverne kaufen wir neue Ausrüstung oder werten die alte auf. Dort schmieden wir auch Waffen und Rüstungen und individualisieren die Fähigkeiten unseres Helden. Käufer der Early-Access-Version erhalten zudem Ingame-Währung im Wert von 30 Dollar, mit der sie später unter anderem weitere Helden kaufen können. Wer Bugs findet, redet in der Taverne einfach mit dem Barkeeper und meldet sie so dem Entwicklerteam. Jonas Gössling



Jeder Held hat eine Spezialfähigkeit, der Mönch haut zum Beispiel einfach kräftig auf den Boden und verursacht so massiven Flächenschaden.



Warten lohnt sich

Jonas Gössling
Freier Redakteur
brief@gamestar.de

Für rund 23 Euro bietet Dungeon Defenders 2 vier spielbare Helden, zehn Karten, 18 Gegnertypen, dutzende bis hunderte Waffen und Rüstungen und zahlreiche Individualisierungsoptionen und Statistiken. Für die Zukunft planen die Entwickler zudem noch Haustiere, richtige Bossgegner, einen lokalen Koop-Modus, weitere Spielmodi, ein Tausch- und Eventsystem sowie weitere Helden, Karten und Feinde. Das Spiel läuft sogar in der Early-Access-Version schon ohne gröbere technische Schnitzer. Wer warten kann, geduldet sich aber einfach, bis der Titel umsonst zum Download bereit steht.

Einen Toast auf das Brot!

Die Weißbrot-Simulation I am Bread klingt nach Youtube-Klamauk, bringt Michael Graf aber ganz schön ins Schwitzen. Und beweist, dass sich Witzspiel und Spielwitz nicht ausschließen müssen.

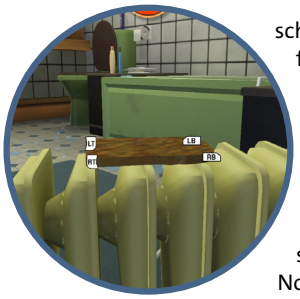


Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

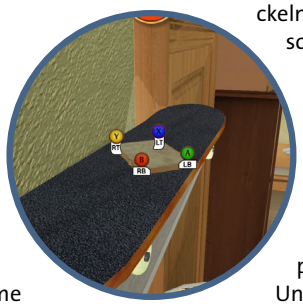
Es gibt Tage, da spüre ich, womit ich mein tägliches Brot verdiene. Etwa wenn ich drei Artikel, vier Videos und fünf Telefonate jongliere, die eigentlich alle schon gestern hätten erledigt sein müssen. Und dann gibt es Tage, da verdiene ich kein Brot – sondern spiele eins. Genauer gesagt eine Scheibe Weißbrot, die ich in I am Bread durch eine Wohnung bugsiere, weil sie so gern Toast werden möchte. Und dabei grinse ich nicht nur wie ein Pfefferkuchenmann auf Speed, sondern bekomme vor Anspannung sogar schwitzige Hände! Bitte lesen Sie die letzten Sätze noch mal, schütteln Sie den Kopf und seufzen Sie: »Ist der Graf noch ganz gebacken?« Okay, I am Bread klingt nach klassischem Let's-Play-Futter, nach Hype-Klamauk ohne spielerischen Nährwert. Der Trailer verzeichnet über 1,2 Millionen Youtube-Aufrufe, die Early-Access-Version (10 Euro) kletterte auf Anhieb auf Platz sieben der Steam-Verkaufscharts. Das Interesse kommt nicht von ungefähr, I am Bread stammt von den (natürlich) britischen Bossa Studios, den Machern der irrwitzigen Ärztepfusch-Fummelei Surgeon Simulator, die 2013 zum Let's-Play-Kult avancierte und über eine Million Käufer fand. Wenn ihn die richtigen Youtuber präsentieren, verkauft sich eben selbst Quatsch wie geschnitten … genau. Doch jetzt zeigt I am Bread, dass sich Witzspiel und Spielwitz nicht ausschließen müssen.

Die Brot gewordene Spannung

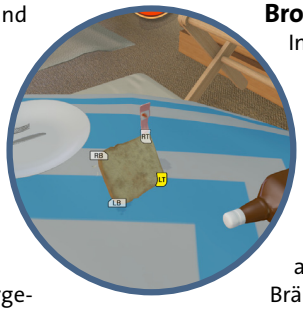
Nun habe ich ja kein Problem mit Witzspielen, der Surgeon und der Goat Simulator haben schon so manch lahme Party gerettet. Überraschenderweise jedoch ist I am Bread nicht nur ulkig, sondern auch ein spannendes Spiel! Also gut, wie geht das? Meine Brotscheibe kann über den Boden rutschen und sich mit ihren vier Ecken an irgendwas festsaugen, dann darf ich hin und her schwingen oder rotieren. Klingt einfach? Ha! Zum Festklammern muss ich für jede Ecke eine andere Taste (unbedingt mit dem Gamepad spielen!) gedrückt halten, was schon allein in Fingerverknotung ausartet. Noch dazu kann ich mich nicht ewig festhalten, dem Brot geht schnell die Puste aus. Das erzeugt Spannung – und Erfolgserlebnisse. Zum Beispiel klettere ich die Wand hoch, Ecke um Ecke, welche ist die richtige Taste, ah, rechter Trigger, rechte Schultertaste, linker Trigger, keinen Fehler machen, die Kraft schwindet, nur noch ein paar Sekunden, schnell ein Schwung nach links, rüber aufs Regal – verdammt noch Mehl, geschafft! Und erst mal die feucht geschwitzten Hände am Hosenbein abwischen.



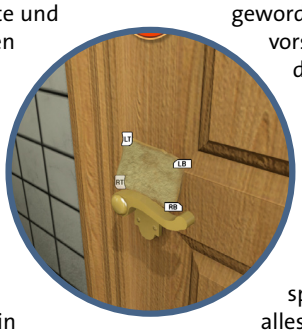
Noch komplizierter macht's die allgegenwärtige Physik, Stühle kippen, Teller zerklirren, gestapelte Pappkartons wackeln unter Brotberührung bedrohlich. Um Abgründe zwischen Möbelstücken zu überqueren, hole ich Schwung und schleudere mich todesmutig rüber. Ja, »mich«! Ich identifiziere mich mit einer dämlichen Brotscheibe, einfach weil's spannend ist! Jeder Fehler kann der letzte sein, denn der Kontakt mit dem Fußboden, mit Essensresten oder geschnittenen Fußnägeln verringert die »Essbarkeit« des Brotes, bei null ist Schluss. Und wer ins Spülwasser oder in den Mülleimer plumpst, hat's eh versemmelt. Da ist das Gefluche groß. Und die Motivation, es doch zu schaffen, noch größer.



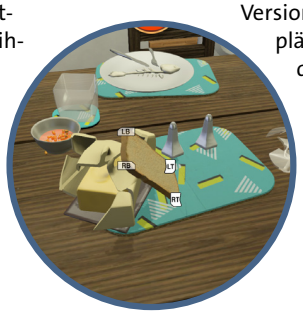
Brot und Spiele



In jedem der bislang vier Levels lautet die Maxime, das Brot zu toasten. Doch nur in der Küche, dem ersten Schauplatz, gibt es einen Toaster, später muss ich mich ans Bügeleisen schmiegen oder an eine Heizung, die vorher durch Reiben am Thermostat angefeuert werden möchte. Das ist spielerisch nicht allzu abwechslungsreich, im Goat Simulator etwa lässt sich mehr Unsinn anstellen. Herausfordernd aber ist I am Bread, zumal immer mehrere Wege zur knusprigen Bräune führen. Zum Beispiel kann ich wie der Backwerk gewordene Tarzan vom Regal zum Bügelbrett schanzen oder vorsichtig auf einer Stuhllehne hinüberkippeln. Und dann darf ich auch noch weitere Anläufe starten, um meine Levelnote zu verbessern, etwa indem ich das Brot in Marmelade reibe.



Noch mal: Die Early-Access-Version hat vier Levels, sie ist nur ein Fingerzeig, welches Potenzial in I am Bread schlummert. Es ist aber allein schon überraschend, DASS in I am Bread überhaupt Potenzial schlummert. Beispielsweise gibt's im Haus, in dem es spielt, angeblich eine Katze. Was mit dem Stubentiger alles möglich wäre! Sollte man sich also die Early-Access-Version kaufen? Um Himmels willen, nein! Die vier Schauplätze sind keine 10 Euro wert. Noch dazu gibt's Bugs und die Kamera zeigt gern mal alles, nur kein Brot. Es ist dennoch schön zu sehen, dass Witzspiele auch spielerisch kein Schuss in den Ofen sein müssen, mehr noch, dass selbst ein bescheidenes Konzept viel Spaß bereiten kann, wenn es durchdacht und fordernd ist. Wenn I am Bread weiter ausgebaut wird, kehre ich gern wieder auf eine Kletterpartie zurück. Das roggt!



Von oben nach unten: Das Brot toastet sich auf einer Heizung, fährt Skateboard, hat sich ein blutiges Pflaster eingefangen, dass den Essbarkeitswert senkt, ruht sich nach einer anstrengenden Kletterpartie auf der Türklinke aus und reibt sich an Butter, um seinen Köstlichkeitswert zu steigern.


WWW.SHARDSOFWAR.COM/GAMESTAR
WASD MEETS MOBA.
CAN YOU HANDLE THE REALITY?
SHARDS OF WAR

Mitmachen & gewinnen

Medimax und GameStar verlosen eine galaktische Reise nach London!



Ab 5. Februar im Kino!









MEDIMAX

www.jupiterascending.de

Jupiter Ascending

Channing Tatum und Mila Kunis übernehmen die Hauptrollen in Lana und Andy Wachowskis epischem Science-Fiction-Abenteuer **Jupiter Ascending**.

Jupiter Jones (Mila Kunis) wurde unter dem Nachthimmel geboren – man sagt ihr eine große Zukunft voraus. Als erwachsene Frau träumt Jupiter von den Sternen, wird aber immer wieder vom nüchternen Alltag eingeholt, denn sie bekommt nichts auf die Reihe und jobbt als Putzfrau. Erst als der genetisch manipulierte Ex-Soldat Caine (Channing Tatum) auf der Erde landet, um sie zu finden, beginnt Jupiter zu ahnen, welches Schicksal ihr von Geburt an vorherbestimmt ist: Ihre Gene weisen sie als Anwärterin auf ein außergewöhnliches Erbe aus, das den gesamten Kosmos aus den Angeln heben könnte.

Die Wachowskis spannen in **Jupiter Ascending** einen weiten Bogen – von Chicago bis zu den Galaxien in den unermesslichen Weiten des Alls. Dabei verantworten Lana Wachowski und Andy Wachowski die Produktion erneut gemeinsam mit dem zweifach für den Oscar nominierten Grant Hill (The Tree of Life, Der schmale Grat), der seit der Matrix-Trilogie ihr Partner ist. Als Executive Producers sind Roberto Malerba und Bruce Berman beteiligt.

Zur hochkarätigen internationalen Besetzung gehören neben Channing Tatum (Magic Mike) und Mila Kunis (Die fantastische Welt von Oz) auch Sean Bean (Der Herr der Ringe), Eddie Redmayne (Les Misérables), Douglas Booth (Noah) und Tuppence Middleton (The Lady Vanishes).

Gewinnen Sie zum Kinostart von **Jupiter Ascending** mit Medimax und GameStar eine galaktische Reise nach London! Entdecken Sie die Magie des Universums und erkunden Sie die Sterne im Royal Greenwich Observatory! Inklusive Übernachtung und Flug für zwei Personen. Teilnahmeschluss ist der 5. Februar, am 9. Februar geben wir und Medimax den Gewinner via Facebook bekannt.

JOURNEY TO THE STARS IN LONDON!

1. Tag: Ankunft in London
2. Tag: Besuch des Royal Observatory, Planetarium Show & Jupiter Telescope Viewing
3. Tag: Besuch und Ausblick vom The Shard, Natural History Museum, Abendessen im Mari Vanna Restaurant
4. Tag: Abreise aus London
3 Nächte in einem DZ inkl. Frühstück, Transfer und Eintritte (siehe oben)

So nehmen Sie teil

Um teilzunehmen, besuchen Sie einfach zwischen dem 3. Januar und 5. Februar unsere Website **www.gamestar.de/gewinnspiele.**

Gewinner 11/2014

J. Bradtka, Kromsdorf • C. Dörner, Geseke • J. Eikenbusch, Duisburg • T. Eschelbacher, Erlangen • S. Höflein, Ladenburg • O. Juschak, Mühltal • S. Klinger, Kaiserslautern • M. Kunkler, Kaiserslautern • S. Lips, Hamburg • D. Massone, Marpingen • M. Meier, Memmingen • M. Mönnich, Braunschweig • F. Müller, Ilsenburg • J. Obernolte, Erlangen • K. A. Rieve, Wiemersdorf • J. Roth, Eschborn • J. Scholz, Köln • M. Skopek, Ravensburg • R. Teller, Altdorf • T. Traudisch, Wolfratshausen • H. Weber, Darmstadt

Gewinner der Abo-Verlosung 01/2015

M. Gottstein, Renningen • J. Schumacher, Willich • M. Speck, Rossau • R. Sträter, Mönchengladbach • F. Thut, Stuttgart



©SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Atilla and the Total War: Atilla logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

The Game Awards
Mehr Werbeshow als Preisverleihung

Der Männer-TV-Sender Spike hat jahrelang die peinlichste Preisverleihung der Spielebranche auf die Beine gestellt. Mit The Game Awards wagt der Moderator Geoff Keighley einen Neustart. Unser Autor Dennis Kogel war in Las Vegas dabei und erlebte – eine Werbeveranstaltung.



Dennis Kogel, Freier Redakteur

Weltpremiere! #worldpremiere! Exklusiv, exklusiv, exklusiv, ganz neu und hier und heute zum ersten Mal! Wenn die Oscars wie die Game Awards wären, dann liefen dort nur Teaser-Trailer für alle Marvel-Superheldenfilme der nächsten fünf Jahre. Über drei Stunden lang hat der Moderator Geoff Keighley eine Show präsentiert, die Spiele auszeichnen soll, ihr Publikum dann aber vor allem mit neuen Trailern beschoss. Die Preise selbst waren Nebensache. Dabei verfolgte Keighley mit seinen Game Awards ein nobles Ziel: die Spiele-Preisverleihungen aus der Trash-TV-Tonne zu fischen. Das ist nötig. Der Vorläufer der Show hieß Video Game Awards (VGAs) und war eine Witzveranstaltung, die niemand in der Spieleindustrie ernst nehmen konnte, aber jeder gerne nutzte, um Trailer im Fernsehen auszustrahlen, genauer gesagt: auf dem Männersender Spike, irgendwo zwischen Reality-Shows über tolle Polizisten und Preisverleihungen an Sandra Bullock für »ein Jahrzehnt Hotness«. Moderiert wurden die VGAs von einem stets irgendwie deplatziert wirkenden Keighley und gelangweilten Stars wie Samuel L. Jackson.

Der Tiefpunkt kam letztes Jahr: Weil die Quoten niedrig waren, wurde der Award umbenannt. Von VGA zu VGX (weil ein »X« alles extremer, frischer, jugendlicher machtx!). Durch die Show führte Joel McHale (bekannt aus der TV-Serie »Community«), der nicht nur lustlos wirkte, sondern sich auch über die gesamte Preisverleihung lustig machte und den mitmoderierenden Keighley zu einem stammelnden Versager degradierte. Für die Spielebranche waren die Video Game Awards keine gute Imagepflege, vom Glamour und der Bedeutung einer Oscar-Verleihung ungefähr so weit entfernt wie Uschis Pommesbude vom Sternerestaurant. Mit Spielen werden weltweit Milliarden verdient. Dennoch hat es die Industrie bislang nicht geschafft, sich angemessen und würdevoll zu feiern. Dieses Jahr will es Keighley besser machen, fast in Eigenregie hat er die neuen Game Awards konzipiert und finanziert. Und mal ehrlich, es konnte ja nur besser werden.

Gamer, alles Gamer

Und, ja, es wurde besser. Die Game Awards sind eine professionell produzierte Show, die zeigt: Games-Kultur ist Mainstream. Über den Abend verteilt stellt der Late-Night-Superheld Conan O'Brien die Nominierten für den »Spiel des Jahres«-Award in kurzen, humorvollen Einspielern vor. Der 24-Star und Solid-Snake-Sprecher Kiefer Sutherland plaudert auf der Bühne mit Verehrung über seinen »Big Boss« Hideo Kojima und deutet an: Hollywood schaut auf Spieleentwickler. Mit Neid. Dan Reynolds, Frontmann der Chartband Imagine Dragons, erzählt wie Atari die Kindheit geprägt und League of Legends die Aufnahmen zum neuen Album torpediert hat – und spielt dann gemeinsam mit seiner Band und der Videospielmusik-Ikone Kōji Kondō (Super Mario Bros., The Legend of Zelda) »It's Time« auf der Bühne. »Normalerweise geht es hier um eine Sache … um die Stars, die bezahlt werden, um ein paar Minuten lang so zu tun, als ob sie sich für Spiele interessieren«, scherzt Tim Schafer, Chef von Double Fine und gern gesehener Industrie-Event-Moderator, bei der Preisverleihung für die beste Schauspieler-Performance in einem Spiel, »aber nicht dieses Jahr! Dieses Jahr ist alles echt und Ihr bekommt Moderatoren wie mich! Vielleicht nicht so hübsch, aber viel, viel … wie war das Wort noch mal? Billiger!«

Tatsächlich wirkt niemand, als müsse er da sein, als werde er gezwungen. Alle wollen, weil sie Spiele tatsächlich mögen. Geoff Keighley hat die Awards aus eigener Tasche finanziert, da gab's eben kein Budget für Samuel L. Jackson. Das ist okay.





Kōji Kondōs Musik ist beeinflusst von Deep Purple. Und Rachmaninoff.

Mehr noch: Das ist toll! Klar, die Bekundungen jedes Moderators zum Spielertum (»Bevor ich erfolgreicher Schauspieler wurde, war ich … ein Gamer!«) hatten etwas von einem konspirativen Treffen eines dunklen Kults: Yeah, wir sind Gamer, auch wenn wir's sonst nicht offen sagen. Es ist aber immerhin ein Fortschritt gegenüber Preisverleihungen, in denen die Moderatoren sich für das Medium Spiel offensichtlich nicht interessieren (Hallo, Deutscher Computerspielepreis!).

Preise ohne Begründung

Der Rahmen und der Ton der Game Awards stimmen also. Bleiben bloß: die Preise. Die sind nach wie vor ein Witz. Nur wenige Trophäen werden überhaupt auf der Bühne, der Rest unzeremoniell abseits vergeben, sodass das Publikum fast nichts mitbekommt. »Eine Sache, die ich noch erwähnen wollte, Reggie«, sagt Keighley zum amerikanischen Nintendo-Boss Reggie Fils-Aime, nachdem Hearthstone als bestes Mobile Game ausgezeichnet wurde. »Ihr habt übrigens noch den Preis gewonnen fürs beste Kampfspiel mit Super Smash Bros. U. Und noch was: Bester Entwickler seid Ihr auch.« Der Preis für den besten Entwickler des Jahres! An Nintendo! Was für ein Zeichen der Jury! Was für ein diskussionswürdiger Moment! Abgehandelt in einem Nebensatz. Keighley hätte loben können, dass Nintendo bei aller Todgesagtheit angesichts der schlechten Wii-U-Verkäufe immer noch ein Hort der Kreativität ist, ein Zauberland der bunten Ideen, die uns zurückversetzen in die eigene Kindheit, als wir mit großen Augen das neue Starfox über die Anspielstationen im Kaufhaus flimmern sahen. Beispielsweise. Doch stattdessen geschieht was? Reggie dankt, Keighley holt noch den Hearthstone-Entwickler Eric Dodds zum Danken zu sich, und gleich darauf läuft schon der Trailer für das neue 3DS-Taktik-Spiel Codename S.T.E.A.M. Hallo?

Die fehlende Diskussion ist eine vertane Chance, weil die Preise eigentlich von einer hochkarätigen Jury prominenter, internationaler Journalisten verliehen werden. Die werden ja wohl ihre Gründe gehabt haben. Bloß: Niemanden kümmert das. Selbst interessante Kategorien wie »Games for Change«, in der Spiele wie This War of Mine nominiert waren und Ubisofts Erster-Weltkrieg-Drama Valiant Hearts gewann, werden nur ganz kurz angerissen. Stattdessen: Trailer. #worldpremiere. Wie früher sind die Preise, die ausgezeichneten Spiele, die besonderen Menschen – unwichtig. Wichtig ist das, was noch kommt. Denn nur das verkauft sich, nur das interessiert die Spieler. Scheint man in der Industrie zumindest zu denken.

Trailer statt Reflexion

Die Game Awards sind symptomatisch dafür, wie wir über Spiele denken und sprechen. Spiele sind Business, Spiele sind das nächste große Ding, sie sind irgendwie Kultur, aber nur, solange sie Geld und Jobs bringen. Sie sind so lange wichtig, bis sie tatsächlich erscheinen, irgendjemandem viel Geld einbringen oder floppen und viele Menschen den Job kosten. Es sei denn, sie sind League of Legends. Darüber zu sprechen, warum Dragon Age: Inquisition so viel Liebe für seine Charaktere bekommt, oder wie Valiant Hearts die Welt verändern sollte und ob das gelungen ist, dafür ist kein Platz. Oder zumindest: dafür bleibt lediglich zwischen zwei Trailern Platz.

Umso absurder ist, dass weder ein geldgeiler Keighley noch ein dämlicher Männersender diesen Rhythmus diktieren. Es sind die Entwickler selbst! Auf der Bühe dürfen sie sagen, was sie wollen. Und meist ist das eben: »Danke, liebe Fans, hier ist unser neuer Trailer.« Man stelle sich vor, Alfonso Cuarón hätte bei der Entgegennahme seines Regie-Oscars (für Gravity) einen Trailer zu seiner Fernsehserie Believe gezeigt – absurd! Im Gespräch mit einem Entwickler, der auf der Show eine #worldpremiere gezeigt hat, fällt einen Tag später der Satz: »Das war ein schöner Abend, es hat sich gar nicht nach Werbung angefühlt.« Doch! Hat es! Keighley hat die Preisverleihung nicht neu ausgerichtet, der Grund liegt auf der Hand: Das System funktioniert. Reflexion und Rückschau, gefühlvolle Designer, die beim Gedanken an die stressige Entwicklungszeit in Tränen ausbrechen und ihren Familien danken – das bringt doch keinen Hype, weder für AAA-Entwickler, deren explodierende Budgets nur noch massive Hits zulassen, noch für Indies, die um jedes bisschen Aufmerksamkeit kämpfen müssen. Dafür wurde diese Award Show geschaffen: um Presse und Fans ein weiteres Event zu geben, aus dem sich im traditionell ruhigen Dezember wieder Hype, News und Artikel schaffen lassen. Und klar, warum nicht? Jeder profitiert davon, Journalisten, Publisher, Entwickler, Geoff Keighley, Imagine Dragons und Kiefer Sutherland. Nur eine echte Auszeichnung ist es nicht, sondern Teil der Tretmühle.

Der Sierra-Lichtblick

Ein Lichtblick: Der »Industry Icon Award«, die Auszeichnung fürs Lebenswerk, ging an Ken und Roberta Williams, die Gründer von Sierra On-Line und die Entwickler, die wie kaum ein anderer das Geschichtenerzählen in Spielen geprägt haben. In einem überraschend langen, überraschend bewegenden Video werden die Leistungen des Ehepaars gewürdigt. Roberta Williams überreicht den Hut des King's-Quest-Helden Graham an zwei Mitarbeiter des Studios Odd Gentlemen, das gemeinsam mit Activision ein neues King's Quest entwickelt. Ein Brückenschlag zwischen den Generationen und ein schöner Moment, der einfach echt wirkt – und zugleich völlig deplatziert in einer großen Trailershow. »Ich wertschätze das wirklich sehr«, sagt Roberta Williams in das Mikro, das viel zu hoch eingestellt ist und ihr ganzes Gesicht verdeckt. »Und wir schätzen dich!«, brüllt es irgendwo aus dem Publikum.

Wir brauchen mehr davon. Mehr solcher Momente, mehr Gespräche darüber, wie Entwickler die Kultur prägen. Mehr Reflexion, mehr Rückblick, mehr Gefühl. Eine bessere Werbung für die Industrie könnte es doch gar nicht geben: Sie bewegt Menschen! Und vielleicht, wirklich nur vielleicht und nur, wenn Geoff Keighley, die Publisher und Kiefer Sutherland mitspielen, bräuchte man dann auch weniger Trailer.





Der Tiefpunkt von Geoff Keighleys Karriere: ein Foto des Journalisten vor einem Halo-Poster, zwischen Chips und Softdrinks.

Alienware Alpha in USA erschienen

Steam Machine ohne Steam OS

Dell hat in den USA mit der Auslieferung der Alienware Alpha begonnen. Dabei handelt es sich um eine Art PC-Konsole für das heimische Wohnzimmer. Im kompakten Gehäuse des Geräts stecken ein Intel Core i3 4130T mit zwei Kernen und Hyperthreading, eine aus Notebooks bekannte GTX 860M, 4,0 GByte RAM und eine 500-GB-Festplatte. In dieser 550 Dollar teuren Konfiguration bewegt sich die Spieleleistung auf relativ niedrigem Niveau, in Full HD und hohen Details sind damit in anspruchsvolleren Spielen keine flüssige Bildraten erreichbar. Die teureren Konfigurationen mit mehr RAM oder einem schnelleren Prozessor kosten bis zu 900 US-Dollar, weil die GTX860M-Grafikeinheit aber immer gleich bleibt, ändert das an der überschaubaren 3D-Leistung nur wenig.
Die Alienware Alpha war zunächst als Steam Machine mit SteamOS angekündigt, vor allem aufgrund des immer noch nicht fertigen Steam-Controllers hat Dell kurzerhand eine eigene per Controller bedienbare Oberfläche für Windows 8.1 entwickelt. Die bietet unter anderem einen direkten Zugang zum Big-Picture-Modus von Steam, Updates und weitere Installationen werden automatisch vorgenommen. Wahlweise steht aber auch der ganz normale Windows-Desktop zur Verfügung. SteamOS soll später manuell nachrüstbar sein – dann kann auch der noch nicht erschienene Steam Controller verwendet werden. Im Lieferumfang ist momentan stattdessen ein Xbox-360-Controller enthalten, aber auch andere Eingabegeräte wie Maus und Tastatur lassen sich an der Alienware Alpha nutzen. Für Vorbesteller gibt es einige Spiele dazu, in Deutschland sind das unter anderem Payday 2, Magicka und Gauntlet. Ursprünglich sollte die Alienware Alpha auch in Europa noch vor Weihnachten auf den Markt kommen, der Erscheinungstermin hat sich aber auf 2015 verschoben.



Die Alienware Alpha ist in den USA bereits ab 550 Dollar zu haben. Wann der Spielerechner im Konsolenformat in Deutschland erhältlich sein wird, ist noch unklar. Steam Machine ohne Steam OS



Mit ihren integrierten Sensoren soll die Mionix Naos QG beim Spielen die Herzfrequenz und die Oberflächenspannung der Haut messen. Via Software lassen sich die Daten auswerten.

Kickstarter-Kampagne

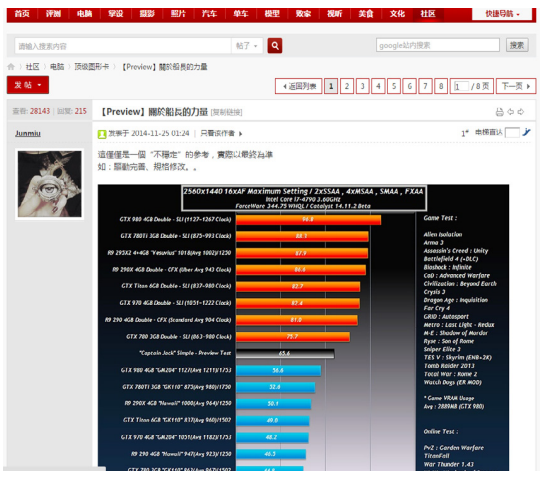
Maus wertet Biodaten aus

Das Auslesen von biometrischen Daten, um sich selbst zu optimieren, liegt spätestens seit den ganzen Smartwatches voll im (fragwürdigen) Trend; dass ein Maushersteller jetzt auch auf den Zug aufspringt, kommt aber unerwartet. Die Rede ist von Mionix und deren Kickstarter-Kampagne zu der »Naos Quantified Gaming Mouse«, die über biometrische Sensoren Vitaldaten messen soll. Bislang gibt es nur einen Prototypen, die Weiterentwicklung und eine für Mitte 2015 geplante Massenproduktion (Endkundenpreis: 100 Euro) hängen vom Erreichen des Gesamtziels von 100.000 US-Dollar ab. Da die Kampagne in wenigen Tagen bereits fast 40.000 Dollar eingespielt hat, könnte das Vorhaben durchaus gelingen.
Grundlage für die Mionix Naos QG bildet die Mionix Naos 7000, daher wird die Bio-Feedback-Maus über einen optischen Sensor (7.000 dpi) verfügen. Die biometrischen Sensoren messen den Herzschlag, den Hautwiderstand und die Mausaktionen pro Minute, auf Wunsch werden die Daten in Grafiken umgewandelt und direkt auf dem Bildschirm eingeblendet oder auch im Twitch-Stream integriert. Besonders stressige Momente hält die Software mit einem Screenshot fest und weist durch Licht- oder Ton-Signale auf das Erreichen bestimmter Schwellenwerte hin. Bislang nicht geplant, aber für besorgte Eltern aus unserer Sicht gut vorstellbar: eine Schutzfunktion, die Spiele bei all zu hochkochenden Emotionen und rasendem Herzschlag automatisch beendet und das erneute Starten erst dann erlaubt, wenn wieder unbedenkliche Werte von der Maus gemessen werden.

Benchmarks aufgetaucht

Radeon R9 390X schlägt angeblich die GTX 980

Im chinesischen Chiphell-Forum finden sich Benchmarks einer neuen AMD-Grafikkarte (http://bit.ly/132QRwU). Ihre Bezeichnung lautet »Captain Jack«, die Tests wurden in 2560x1440 Pixel durchgeführt. Die vermeintliche Radeon R9 390X liegt demnach etwa 15 Prozent vor der GTX 980, und das bei ähnlich niedrigem Stromverbrauch. Berücksichtigt man außerdem, dass es sich um ein vielleicht nicht besonders hoch getaktetes Vorserienmodell mit einem nicht optimierten Treiber handelt, könnte AMD mit »Captain Jack« an einer sehr interessanten Grafikkarte arbeiten – sofern die Benchmarks nicht gefälscht sind.



Gerüchte über Kopierschutz

SSDs beim Spielen in Gefahr?



SSDs setzen viele Mechanismen ein, um mit hohen Schreibzugriffen gut umgehen zu können. Aktuelle Modelle wie die SSD 850 Pro von Samsung kommen dadurch auf eine zugesicherte Schreibleistung von 40 GByte pro Tag, die man bei normaler PC-Nutzung nie erreicht.

Der in Dragon Age: Inquisition eingesetzte Kopierschutz »Denuvo Anti-Tamper« soll SSDs angeblich mit extrem vielen Schreibzugriffen stark beanspruchen, zumindest laut diverser Berichte im Internet. Dort wird teilweise behauptet, dass Inquisition beim Spielen pro Sekunde etwa 15 MByte an Daten auf das Installationslaufwerk schreibt. In einer Stunde kämen so über 50 GByte zusammen, was die Abnutzung einzelner Speicherzellen von Solid-State-Laufwerken beschleunigen und ihre Langlebigkeit gefährden könnte.

Hohe Schreibzugriffe zerstören ein Solid-State-Laufwerke allerdings nicht direkt, sondern steigern zunächst nur die Abnutzung einzelner Zellen. Außerdem kennen die SSD-Controller dieses Problem und verwenden diverse Mechanismen, um die Abnutzung möglichst gleichmäßig zu verteilen und um Ausfälle einzelner Zellen zu kompensieren. Wie gut diese Mechanismen funktionieren, zeigt beispielsweise ein Stresstest bei Techreport, in dem aktuelle SSDs so lange beschrieben wurden, bis sie tatsächlich defekt waren. Alle getesteten SSDs von Herstellern wie Corsair, Samsung und Kingston überlebten mit einer Schreibleistung von mindestens 700 Terabyte um ein Vielfaches länger, als es die Hersteller garantierten. Selbst bei 15 MByte geschriebenen Daten pro Sekunde bei Dragon Age: Inquisition käme man so auf recht praxisferne 14.336 Stunden Spielzeit bis zum Ausfall der SSD.

Doch schreiben Spiele mit Denuvo Anti Tamper überhaupt wirklich so viel oder oft auf den Datenträger? Zur Analyse haben wir uns mit dem Tool »HWInfo« angesehen, wie viele Daten die Denuvo-Spiele Dragon Age: Inquisition und Lords of the Fallen im Vergleich zu Titeln ohne Denuvo wie Assassin's Creed Unity und Far Cry 4 tatsächlich auf die Installations-SSD schreiben. In allen vier getesteten Spielen liegen die Schreibzugriffe im Durchschnitt nicht einmal bei 0,1 MByte pro Sekunde, von den angeblichen 15 MByte pro Sekunde sind die Denuvo-Titel damit genau wie die anderen Spiele meilenweit entfernt. Die Gerüchte um durch Denuvos Anti-Tamper-Kopierschutz zerstörte SSDs sind also unseren Recherchen nach absolut unbegründet



Dragon Age: Inquisition ist neben Fifa 15 und Lords of the Fallen eines der wenigen Spiele, die zum Schutz vor Raubkopien auf Denuvos Anti-Tamper-Technologie setzen, die angeblich extrem hohe Schreibzugriffe auf dem Installationsdatenträger verursachen soll.

Kompakte Grafikkarten

Geforce GTX 970 im Mini-Format

Die neue Nvidia Geforce GTX 970 bietet hohe Leistung bei sehr guter Energieeffizienz und eignet sich daher auch für kleinere Spiele-PCs, die sonst bei Grafikkarten dieser Leistungsklasse Probleme mit deren Länge und Kühlung haben. Die Mini-ITX-Versionen der GTX 970 von Asus und Gigabyte verfügen dabei über dieselben grundlegenden Spezifikationen wie die großen Modelle, sind aber mit deutlich kürzeren Platinen und Kühlsystemen ausgestattet. Während die Geforce GTX 970 Strix von Asus etwa 28 Zentimeter lang ist, misst die DirectCU Mini nur 17 Zentimeter, das Pendant von Gigabyte fällt mit 18,3 Zentimeter nur geringfügig länger aus.

Durch die Verkleinerung müssen die Karten zwar mit nur einem Lüfter auskommen, auf die Leistung wirkt sich das aber kaum aus, sowohl die Gigabyte-Karte (1.076 MHz Grund- und 1.216 MHz Boost-Takt) als auch die Asus-Variante (1.088 / 1.228 MHz) sind sogar bereits ab Werk übertaktet. Die Stromversorgung erfolgt bei beiden Karten über einen einzelnen 8-Pin-Anschluss und auf dem Mainboard belegen sie jeweils zwei PCI-Express-Slots. Als Ausgänge stehen bei der Asus zwei DVI-Ports sowie jeweils ein HDMI- und ein DisplayPort-Anschluss bereit, die Gigabyte-Karte kann mit zwei zusätzlichen DisplayPorts aufwarten. Die Preise liegen wie bei den großen Modellen zwischen 320 und 350 Euro.



Um die beliebte Geforce GTX 970 auch in sehr kompakten Rechnern unterzubringen, bieten Asus und Gigabyte Mini-Modelle an.

Feedback

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



GameStar 12/2014

Nach jahrelangem stillem Lesen der GameStar fühle ich mich veranlasst, einen Brief an Sie zu schreiben. Warum? Nun ja, es sind die Veränderungen beziehungsweise die Weiterentwicklungen am Heft, die mich dazu veranlassen. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich begrüße eine stetige, positive Entwicklung. Mein Problem besteht in der Geschwindigkeit, mit der diese Veränderungen derzeit durchgeführt werden. So wurden in letzter Zeit viele Dinge wie Cover, Layout, DVD-Layout, Wertungskasten, Themengebiete, Artikellängen, Papierqualität und mit der Ausgabe 12/2014 nun auch die Überschriften der Artikel geändert. Es ist durchaus löblich, dass Sie damit versuchen, den Leser auf eventuell für ihn auf den ersten Blick uninteressante Spiele hinzuweisen. Jedoch möchte ich nicht darüber belehrt werden, welche Spiele oder Spielinhalte für mich interessant zu sein haben, sondern ich möchte Informationen zu Themen oder Spielen, auf die ich mich schon länger freue. Als Beispiel interessiert mich das Spieleprojekt Kingdom Come: Deliverance, über das Sie in der aktuellen Ausgabe wieder berichten, sehr, und ich freue mich über jede Information, die ich in der GameStar darüber lese. Diesmal hätte ich jedoch den Artikel fast übersehen, da mich die Überschrift »Landwirtschafts-Simulator 1403« nicht nur nicht anspricht, sondern wegen der Assoziation mit dem Landwirtschafts-Simulator sogar abschreckt. Sie erreichen somit leider genau das Gegenteil von dem, was Sie beigentlich eabsichtigen. Zumindest ich entdecke so keine Spieleperlen, sondern verpasse eventuell sogar die für mich interessanten Informationen. **Alexander P.**

Ich finde, wie bereits mehrfach erwähnt, den Umbau der GameStar sehr gut. Aber mir ist es immer noch zu wenig: Interessieren mich die beiden Reportagen nicht (das war bei mir dieses und letztes Mal so), dann nehme ich das Heft nicht mit. Es bräuchte noch einen dritten oder gar vierten Artikel, dann macht es nichts aus, wenn die Hardware gerade völlig uninteressant ist und man mit Blizzard nichts anfangen kann. **Flughund**

Leider hat sich euer Magazin mit der Ausgabe 12/2014 extrem verschlechtert, was mir das Ergebnis einer seit Monaten vorliegenden Entwicklung zu sein scheint. Zuerst einmal wendet Ihr viele Seiten für Hintergrundberichte auf, deren Mehrwert in meinen Augen in keiner angemessenen Relation zur Artikelgröße stehen. Zum Beispiel »Gamergate«: Ihr seid nicht die Bunte und müsst nicht das Leben der Stars und Sternchen beleuchten. Selbst als Artikel zum Thema Emanzipation und Gleichberechtigung in Spielen ist er nicht geeignet, da Ihr keine eindeutige Stellung bezieht, und das sollte die vierte Gewalt im Staat aber tun. Oder »Blizzard 2015«: Ich benötige keinen sechsseitigen Artikel über den zehnten Geburtstag von WoW und auch keine drei Seiten über ein Spiel, dessen Entwicklung eingestellt wurde. Als Nächstes testet Ihr im Print-Teil gerade einmal sieben Spiele sowie drei Early-Access-Titel. Bei den Previews sieht es noch schlechter aus. Ich bezweifle, dass das alle Spiele sind, die gerade erscheinen, vor allem wo Ihr doch Anzeigen für Spiele schaltet, die Ihr nicht im Heft habt. Bei den gestiegenen Kosten der AAA-Titel erscheinen wahrscheinlich wirklich weniger Spiele als früher, aber so wenige? AAA-Titel ist schon das nächste Stichwort. Diese werden von Euch in einer Ausführlichkeit getestet, die man sich von den Bundesbehörden bei der Aufklärung des NSA-Skandals wünschen würde. Und zwar mit Preview, Pre-Preview, Pre-Pre-Preview, Test und Nachtest. Müssen solche Berichte dann über zig Seiten gehen? **Franz S.**



Unser österreichischer Leser Jürgen Braun genießt die GameStar im schönsten Swimmingpool der Welt – dem Indischen Ozean. Die GameStar-Redaktion wünscht einen sonnigen Urlaub!

Erst einmal vielen Dank für das ebenso umfangreiche wie fundierte Feedback zu den zahlreichen Heftanpassungen der letzten Monate. Wir haben sehr viel Lob bekommen, aber natürlich auch Kritik. Und uns ist bewusst, dass wir aktuell ein für unsere Verhältnisse gewaltiges Änderungstempo vorlegen – siehe auch die neuen Leserbriefe, oder besser gesagt das »Feedback«.

Die letzte Ausgabe war zugegebenermaßen ein schwieriger Zeitpunkt für das Einführen der neuen Headlines. Denn naturgemäß standen bei uns, wie bei jedem anderen Games-Medium auch, in erster Linie die Weihnachts-Blockbuster im Mittelpunkt. Das schaut in diesem Heft schon wieder anders aus, und vielleicht wird nun auch der Gedan-

ke hinter den neuen Headlines klarer. Grundsätzlich sind wir überzeugt davon, dass der eingeschlagene Weg zum noch vielfältigeren und meinungsstärkeren Magazin der einzig richtige ist. Natürlich sind wir noch lange nicht am Ende und selbstverständlich freuen wir uns auch weiterhin über jedes Feedback.
Heiko Klinge

Dragon Age: Inquisition

Ich habe es nicht glauben wollen. Stellenweise fühlt sich das Spiel an, als käme es von Ubisoft. Die Minimap ist extrem mit Markern vollgestopft. Da hilft auch die schönste Welt nichts, wenn man sie nur über die Minimap »erkundet«. Ewiges Rumlaufen und permanentes Bücken, um etwas aufzusammeln? Kompliment, so schafft man Content. Behalten die Entwickler das bei, war es das für mich mit der Reihe. **gs minus**

Ich finde, zu einem Mega-Test von Dragon Age 3 gehört auch ein amtliches Test-Video auf DVD! Ich bin doch enttäuscht. Geht bitte nicht davon aus, dass alle Leser die vorangegangenen Ausgaben kennen oder Gewohnheits-YouTube-Gucker sind. **Martin M.**

Dass das Testvideo fehlte, liegt am Produktionszyklus von Heft und DVD. Letztere muss bereits einige Tage vor den Heftseiten fertiggestellt und ins Presswerk geschickt werden. Dadurch kann es passieren, dass wir einen Test schreiben und ein Video dazu machen, es aber nur der Test ins Heft schafft. Die Videos liefern wir dann, genau wie im Fall von Dragon Age: Inquisition, in der darauffolgenden Ausgabe nach. **Sebastian Stange**

Ich war ziemlich aufgebracht, nachdem ich den Test zu Dragon Age: Inquisition in Ihrer aktuellen Ausgabe gelesen hatte. Wenn ich den richtig verstehe, finden Sie Inquisition besser als Dragon Age 2, kriegen es aber nicht hin, dem neuen Spiel eine bessere Wertung zu geben. Also erklären Sie die frühere Wertung zu einer Fehlentscheidung, die zurückgenommen werden muss, um das neue Spiel, das man nicht besser bewerten kann, zumindest besser dastehen zu lassen. Stehen Sie doch einfach zu Ihrer Meinung von damals. Ich glaube nicht, dass Sie 2011 einen Fehler gemacht haben, ich glaube Sie machen jetzt einen Fehler, und zwar einen viel schlimmeren. Ich erinnere mich an ein großes Spielvergnügen mit Dragon Age 2, Ihre Wertung von damals konnte ich völlig nachvollziehen. Ich erinnere mich aber auch an die Diskussion der Community von damals, die ich für äußerst infantil hielt: »Ich bekomme nicht, was ich erwartet habe, also muss ich mit Fäkalien danach werfen.« Und ich erinnere mich daran, dass dieser Shitstorm nicht sofort losbrach. Erst als das zeitnah erschienene Star Wars: The Old Republic offensichtlich ebenfalls den Erwartungen einiger Schreihälse nicht entsprach, zückte der Pöbel die Fackeln. Und als dann ein Jahr später auch Mass Effect 3 kein massentaugliches Finale präsentierte, war Bioware im Netzt zur verbalen Exekution freigegeben. Im Kanon der Hetze war dann auch Dragon Age 2 ja schon immer und überhaupt total scheiße. Und jetzt verlässt plötzlich die GameStar, der letzte Hort der Meinungsstärke, den Pfad des kritischen Journalismus und heult mit der namenlosen Netzmeute. Früher haben Sie Videospiele als unterschätzte Kunstform unterstützt und für eine breite gesellschaftliche Akzeptanz unseres Hobbys gekämpft. Die Herabstufung der Wertung von Dragon Age 2 ist aber Zeichen eines eklatanten Mangels an Respekt gegenüber den angeblich als Künstlern wahrgenommenen Spielemachern und ihrem Recht auf künstlerische Freiheit. Vom Brüll-Meinungs-Gesindel kann ich diesen Respekt nicht erwarten, von Ihnen aber schon. Gerade von Ihnen. **Holger B.**



An Dragon Age: Inquisition scheiden sich die Geister. Manche Spieler lieben, manche hassen es.

The Witcher 3: Wild Hunt erneut verschoben

Die Verschiebung war sowas von absehbar und überrascht mich gar nicht. Ich hoffe, dass die Gründe dafür »nur« Feinschliff und Bugfixing sind. Es wäre zu schade wenn die jetzt draufkommen, dass die Chose keinen Spaß macht beziehungsweise fundamentale Spielmechaniken nicht funktionieren. **bennylava**

Aus diesem Grund lohnt es sich heutzutage einfach nicht, sich auf bestimmte Spiele zu freuen. Verschiebungen kommen häufiger und häufiger vor. Liebe Entwickler, konzentriert euch doch mal darauf, ein Spiel fertig zu bekommen und ein realistisches Release-Datum festzulegen und nicht, das Spiel möglichst schnell rauszuhauen, um Kohle zu verdienen oder großkotzig irgendwelche Daten anzupeilen, die dann eh wieder nicht einhaltbar sind. Es nervt! **David F.**

Spieleleistung in 1440p

Da ich nun seit über einem Jahr in 1440p [Anm. d. Red.: Eine Auflösung von 2560 x 1440 Pixeln] spiele, würde ich mich sehr freuen, wenn ihr in eurem Technik-Check mit einem kleinen Kasten kurz auch auf höhere Auflösungen eingehen würdet. Größere Monitore mit Auflösungen jenseits der 1080p werden langsam bezahlbar. Selbst die ersten 4K-Monitore gibt es schon für um die 500 Euro. Ich erwarte keinesfalls, dass Ihr eure komplette Testtabelle umstellt – dafür dürfte der Prozentsatz an Spielern noch zu klein sein. Aber wenn ihr einen kleinen Hinweiskasten an die Seite pappt, aus dem hervorgeht, wie sich ein Spiel auf mittleren und hohen Einstellungen (Wer in 1440p oder höher spielt, hat wahrscheinlich weder den Anspruch, auf Ultra zu spielen, noch wird er sich mit niedrigen Details zufrieden geben) in den größeren Auflösungen verhält, dann wäre mir und sicherlich vielen anderen Spielern sehr geholfen. Vielen Dank im Voraus! **Mark Stephanides**

Fehler

Kaum schicken wir unsere Fehlerrubrik eine Ausgabe lang in den Urlaub, schon werden wir von Ihnen eines Besseren belehrt und schämen uns für all die dummen Fehlerchen, die uns in letzter Zeit unterkamen. So verwies Petra Schmitz im Heft 11/2014 auf die schneebedeckten Gipfel von Far Cry 3, wo doch in diesem Spiel tropische Temperaturen herrschen. Sie meinte natürlich Teil 4. Zur Strafe schicken wir sie im Strandoutfit in die nächste Schneewehe. Das dürfte den Unterschied verdeutlichen. Allein ist Petra übrigens nicht, schämen dürfen sich auch Christopher Reimers für die Wortschöpfung »fantastische Gesichte«, Sebastian Stange für »angefahrene Ideen«, Michael Graf für Sam Fishers Nebenberuf als »Rieseleiter« und Heiko Klinge, weil er all das in seiner neuen Rolle als Chefredakteur durchgewunken hat. Und jetzt, wo wir genauer drüber nachdenken, muss eigentlich nur Heiko in die Schneewehe. Willkommen auf dem Chefsessel, Chef!

Spiel ok, App doof

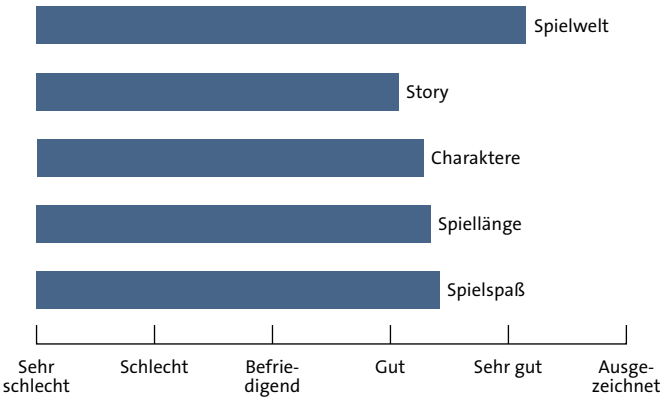
Wir wollten Meinungen zu Assassin's Creed Unity hören, über 12.000 Spieler haben geantwortet: Das Spiel geht in Ordnung, aber Apps und Ingame-Käufe nerven.

Ungewohnt für Ubisoft: Während die bisherigen Serienteile von Assassin's Creed in der Regel sehr gut bei Kritik und Spielerschaft ankamen, muss Assassin's Creed Unity teils herbe Kritik einstecken. Ingame-Käufe und nerviger Companion-App-Zwang stoßen den Käufern genauso sauer auf wie Performance-Probleme und Bugs.

Wir haben die User von GameStar.de und GamePro.de nach ihrer Meinung zu Assassin's Creed Unity und Ubisofts Serienpolitik befragt, über 12.000 Teilnehmer haben den Erhebungsbogen ausgefüllt. Wir wollten zum Beispiel wissen, wie viele Spieler denn nun tatsächlich die Companion-App benutzen und wie sehr die für Echtgeld käuflichen Helix-Credits den Spaß beeinträchigen. Auf dieser Seite hat nur eine Auswahl der Antworten Platz, die vollständigen Ergebnisse gibt es auf GameStar.de zu lesen. Wir raten den Verantwortlichen bei Ubisoft, sich die folgenden Ergebnisse genau anzuschauen, damit der Start von Assassin's Creed Victory erfolgreicher wird.

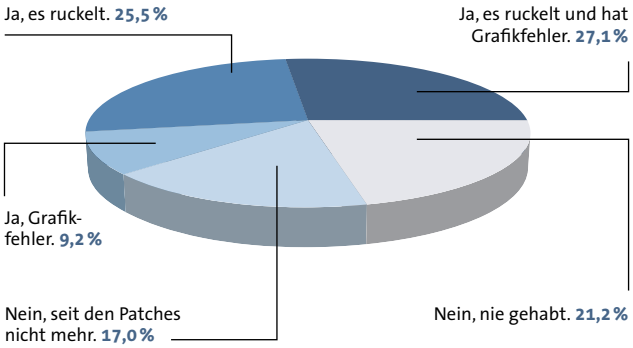
Wie würden Sie das Spiel insgesamt bewerten?

Ist Assassin's Creed Unity ein schlechtes Spiel? Nein, soweit würden unsere Umfrageteilnehmer nicht gehen. So richtig toll ist es aber auch nicht, Durchschnittswertungen dominieren das Meinungsbild.



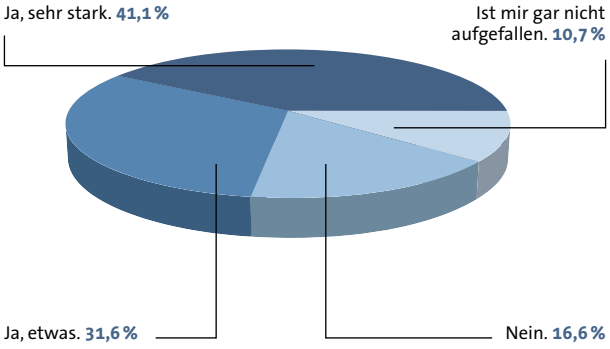
Haben Sie derzeit technische Probleme?

Assassin's Creed Unity hatte anfangs vor allem in der PC-Version mit technischen Problemen zu kämpfen, knapp 63 Prozent der Umfrageteilnehmer ärgerten sich über Ruckler und Grafikfehler. Immerhin: 17 Prozent spielen seit den Patches ungestört, während 21 Prozent von Anfang an problemlos meucheln konnten.



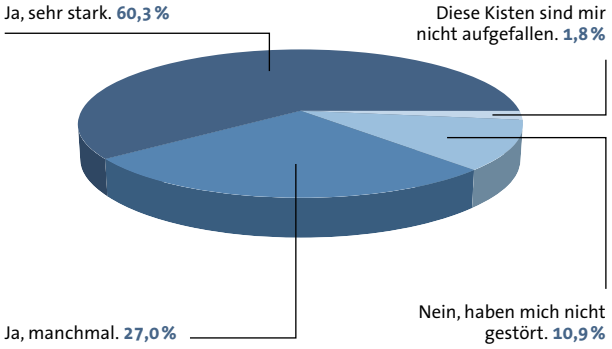
Empfanden Sie beim Spielen von Assassin's Creed Unity den Ingame-Shop als störend?

Die umstrittenen Ingame-Käufe von Assassin's Creed Unity sind auch bei den Umfrage-Teilnehmern unbeliebt: Über 72 Prozent fühlten sich durch den Shop gestört, 41 Prozent sogar sehr stark. Nur knapp 11 Prozent ist der Shop gar nicht aufgefallen.



Haben Sie die für die Companion-App und das Assassin's Creed Initiates-Programm reservierten Kisten im Spiel als störend empfunden?

Nicht überraschend: Über 87 Prozent der Teilnehmer fanden die blauen und gelben Kisten teils extrem nervig, sie sind für viele Spieler ein Hauptkritikpunkt an Assassin's Creed Unity.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

AB JETZT NUR IM KINO. IN MONUMENTALEM 3D.



Bitte beachten Sie unser Gewinnspiel zu EXODUS – Götter und Könige auf der folgenden Seite!



Taipan Battlefield 4 Gamingmouse

- Überragende Ergonomie für Rechts- und Linkshänder
- 8200 dpi 4G Dual Sensor System
- 9 programmierbare Hyperesponse-Tasten
- 1.000 Hz Ultrapolling

34.99 3) €

Art-Nr. 15323



G510s Gaming Keyboard

- GamePanel-Display
- Farbige RGB-Tastenbeleuchtung
- 18 programmierbare G-Tasten
- 6-Key-Anti-Ghosting

92.99 3) €

Art-Nr. 14699

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 28. Februar 2014 und nur solange Vorrat reicht!

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

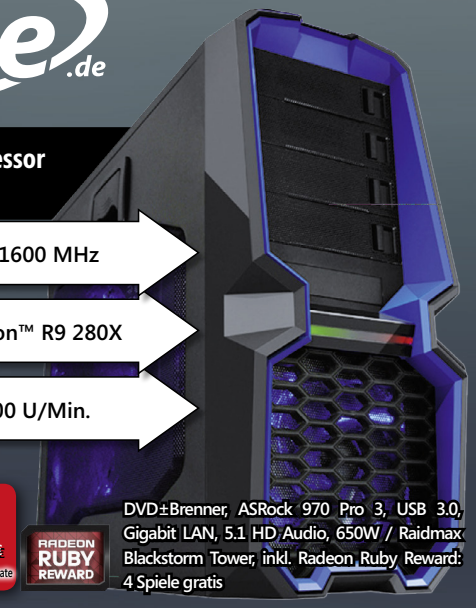
JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

Gewinnspiel** unter:
www.one.de/exodus

AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz



- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB AMD Radeon™ R9 280X
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22774

799.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

RADEON RUBY REWARD

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 650W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Radeon Ruby Reward: 4 Spiele gratis

GEWINNE mit ONE.de



1. Preis:
Zwei exklusive Eintrittskarten für die nächste Fox-Filmpremiere in Berlin.
+ zwei Übernachtungen im Mövenpick Hotel Berlin, inkl. Frühstück
+ Mietwagen von Hertz für die Fahrt nach Berlin

MÖVENPICK Hotels & Resorts

Hertz

2. bis 5. Preis:
Je ein Blu-ray-Filmpaket mit den beiden Ridley Scott Filmen „The Counselor" und „Königreich der Himmel"



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

AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz



- 4 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 8450
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

349.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,16 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Enermax Vostok Advanced Gehäuse

Art-Nr. 21817

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 Finanzkauf[2] 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

AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz



- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 500W / Enermax iVektor.Q Tower, inkl. Ingame-Bonus: Warthunder, Strife, Infinite Crisis

Art-Nr. 21945

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 Finanzkauf[2] 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, inkl. Ingame-Bonus: Warthunder, Strife, Infinite Crisis

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



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.

Art-Nr. 23042

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



EIGENTUM VON FOX. NUR ZUM GEBRAUCH IN DER WERBUNG, VERKAUF, VERVIELFÄLTIGUNG ODER WEITERGABE STRENG VERBOTEN.



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

849.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 16,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 450W Corsair / IN WIN GT1 Tower

Art-Nr. 23077



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, 7.200 U/Min.

949.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 17,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / Enermax Fulmo ST Tower

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
- 1000 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

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

Art-Nr. 22906

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

one.de



ONE Gaming Notebook K56-4M 39,62cm/15,6“

- Bis Intel® Core™ i7-4710HQ 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

NVIDIA® GEFORCE® GTX

ab 1149.-* €
oder Finanzkauf[2] z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

39,62cm/15,6“ Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Fingerprint-Sensor, Sound Blaster X-Fi

ONE Gaming NVIDIA 900er Notebook Serie



ONE Gaming Notebook K56-4D 39,62cm/15,6“

- > 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 Finanzkauf[2] z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 22877



ONE Gaming Notebook K73-40 43,94cm/17,3“

- > 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 Finanzkauf[2] z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 22913



ONE Gaming Notebook K73-4N 43,94cm/17,3“

- > 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

ab 1149.-* €
oder Finanzkauf[2] z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23071



ONE Gaming Notebook K73-4M 43,94cm/17,3“

- > Intel® i7-4710HQ Prozessor
- > 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- > 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 4096 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

ab 1199.-* €
oder Finanzkauf[2] z.B. 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23107

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. 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

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
NEU	**ADR1FT**	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	3. Quartal 2015
	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
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Visceral Games	07/14, 11/14	19. März 2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	2015
UPDATE	**Blackguards 2**	Rundenstrategie	Daedalic Entertainment	01/15	20. Januar 2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2015
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	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	2015
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	2015
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2015
	Dungeons 2	Echtzeit-Strategie	Realmforge	–	2015
	Dying Light	Ego-Shooter	Techland	10/14	30. Januar 2015
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	2015
	Evolve	Multiplayer-Shooter	Turtle Rock Studios	03/14, 10/14	10. Februar 2015
	Life is Feudal	Online-Rollenspiel	Bitbox Ltd.	–	3. Quartal 2015
	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	–	27. Januar 2015
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2015
UPDATE	**Hotline Miami 2: Wrong Number**	Action	Dennaton Games	09/13	1. Quartal 2015
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	2015
UPDATE	**Kingdom Under Fire 2**	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	1. Quartal 2015
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	2015
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	2015
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14	2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
UPDATE	**Ori and the Blind Forest**	Jump&Run	Moon Studios	–	1. Quartal 2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	1. Quartal 2015
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	20. März 2015*
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	2015
UPDATE	**Raven's Cry**	Action-Adventure	Reality Pump	–	30. Januar 2015
UPDATE	**Resident Evil: Revelations 2**	Action	Capcom	–	18. Februar 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	1. Quartal 2015
UPDATE	**Rust**	Action	Facepunch Studios	03/14	2015*
	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	2015
	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	–	4. Quartal 2015
UPDATE	**Starbound**	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	2015*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	King Art Games	–	Januar 2015*
UPDATE	**The Witcher 3: Wild Hunt**	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14	19. Mai 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
UPDATE	**Total War: Attila**	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	–	17. Februar 2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
UPDATE	**World of Warships**	Action	Wargaming.net	–	2015
	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.

ZALMAN



High Performance

Zalman Z11 Plus

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. fünf Lüfter • Window-Kit
- Front: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZ47

59,90



24,99

Zalman CNPS10X Optima

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, 1150, AM3+, FM1
- Abmessungen: 132x152x110 mm
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLZ53



37,99

Zalman ZM-VE300

- Laufwerksgehäuse • für den Einbau einer 9,5 mm hohen 2,5"-SATA-Festplatte
- gebürstetes Aluminiumgehäuse
- Anschluss extern: USB 3.0
- integrierte, virtuelle Laufwerk
- inkl. USB-Kabel

T2UZ08



46,99

80 PLUS BRONZE

Zalman ZM500-GV

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 9x Laufwerksanschlüsse • 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS, ATX12V 2.3

TN5Z01

safer TÜV SÜD shopping

DEUTSCHLAND TEST MONEY BESTER SERVICE

N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte DtGV

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | mail@alternate.de



12,99

APC Essential SurgeArrest P5B-GR

- 5x Schutzkontakt-Stecker, Ein-/Aus-Schalter
- Überspannungsschutz, Fail Safe Modus
- 1,8 m Zuleitung

TWZA64



749,-

Asus ROG SWIFT PG278Q NVIDIA G-Sync

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar
- Pivot • 3D Ready • G-Sync • DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6LO33



1.799,-

Asus G751JT-T7039H

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,50 GHz) • 16 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD, 2.000 GB S-ATA (5.400rpm) • NVIDIA GeForce GTX 970M 3GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A6K



169,90

Sound Blaster EVO ZXR

- faltbares Headset • USB • Bluetooth • NFC
- Audio Codecs: apt-X, AAC, SBC
- SB-Axx1 Multi-Core Prozessor
- ANC (Active Noise Cancelling)
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber • 32 Ohm
- SBX Pro Studio

KH#CAG



34,99

Sharkoon Gsone

- Headset • Frequenzgang: 10 Hz - 25 kHz
- Impendanz: 32 Ohm
- Schalldruckpegel: 103 dB
- 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Anschluss: 2x 3,5-mm-Klinke

KH#S26



49,99

Logitech G302 Daedalus Prime

- optische Lasermaus • 4.000 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 20 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- Tasten mit Federspannung
- Zero-Sensor-Technologie • USB

NMZLGP



129,90

Razer BlackWidow Ultimate 2014

- Gaming-Tastatur
- mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer für 60 Millionen Tastenanschläge
- Mit individuell hintergrundbeleuchteten Tasten

NTZR2A



59,90

Thermaltake London 550W

- 550 Watt Dauerleistung • 80 Plus Gold zertifiziert
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • Active PFC
- ATX 12V 2.3 & EPS 12V 2.92
- 5 Jahre Herstellergarantie

TN5T29



219,90

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



209,90

WD Red Pro

- 3,5"-Festplatte • WD4001FFSX
- für NAS-/RAID-Systeme mit 8-16 Schächten
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- SATA 6Gb/s • 24/7-Dauerbetrieb
- IntelliPower • 3D Active Balance Plus

AHBW09



259,-

GeIL DIMM 16GB DDR4-3000 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Quad-Kit
- GPR416GB3000C16QC
- Timing: 16-16-16-36
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 4x 4 GB

IEIG8R26



299,-

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

JEXS0B



369,-

GIGABYTE GTX970 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.178 MHz (Boost: 1.329 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A02

ALTERNATE
bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.01.2015

Game of Thrones - Episode 1: Iron from Ice

Das Spiel von Eis & Feuer



So spannend wie Bücher und Serie! Geschliffene Dialoge, dramatische Ereignisse, überraschende Wendungen – ja, Telltale kann erzählen! Der Rest hingegen ist eine andere Geschichte.

Von Benjamin Danneberg und Heiko Klinge

Genre: **Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Telltale Games**
Termin: **2.12.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**

Fast 18 Jahre ist es her, seit Schriftsteller George R. R. Martin den ersten Band seines mittlerweile weltberühmten Fantasy-Epos A Song of Ice and Fire (beziehungsweise Das Lied von Eis und Feuer) veröffentlichte. Das in der deutschen Ausgabe mittlerweile zehn Bücher umfassende Werk ist seit 2011 zudem als Fernsehserie unter dem Namen Game of Thrones zu bewundern. Und jetzt kommt Telltale und macht daraus einen Adventure-Mehrteiler mit dem gleichen Namen.

Parallelserie

Entwickler Telltale – unter anderem berühmt für The Walking Dead – startet die Adventure-Serie zu den Intrigen und Machtspielchen in Westeros mit dem Kapitel Iron from Ice. Anders als bei den bisherigen, eher mäßigen Game-of-Thrones-Spielen ist die Lizenzgrundlage nicht das Buch, sondern die HBO-Serie. Entsprechend hoch ist der Wiedererkennungswert von Tyrion, Cersei und Co. Und entsprechend clever ist es von Telltale, die Vorlagenfans genau dort abzuholen, wo sie schon einmal am Haken waren. In diesem Fall ist es ein Haken, der uns allen noch tief im Fleisch steckt und eine schwärende, vielleicht niemals heilende Wunde offen hält: die rote Hochzeit.

An den sogenannten Twins, der Burg Walder Freys, des Lords vom Kreuzweg, lagern die Truppen von Robb Stark, König des Nordens, während dieser drinnen Hochzeit feiert. Als Gared Tully, Knappe von Lord Forrester, erleben wir diese grausame Nacht im Heerlager vor den Toren der Burg. Gareds Lord und Mentor wird nicht überleben und schickt Gared in höchster Not mit dem Familienschwert auf die Rückreise nach Irongrath, dem Sitz des Hauses Forrester. So nimmt die Geschichte ihren Lauf, auf die wir wegen massiver Spoilergefahr nur ganz oberflächlich eingehen können.

Drei Blickwinkel

Wer die Bücher und Serie kennt, ist es gewohnt, dass die Kapitel beziehungsweise Szenen jeweils aus der Sicht eines anderen Charakters erzählt werden. Den gleichen Kniff verwendet Telltale natürlich auch. Drei Charaktere dürfen wir in der ersten Episode begleiten: den bereits erwähnten Knappen Gared Tully, den jungen Ethan Forrester, frisch gebackener Lord von Irongrath, sowie Mira Forrester, die im Dienst der designierten Königin Lady Margaery, in der Hauptstadt Kings Landing weilt. Genau: Kings Landing, nicht Königsmund- wie schon bei den letzten Telltale-Spielen gibt es bei Game of Thrones weder deutsche Sprachausgabe noch Untertitel. Ein Armutszeugnis und absolut unverständlich angesichts der Popularität von Game of Thrones auch in Deutschland.

Zurück zur Story: Während Gared auf dem Heimweg vom Schicksal nochmal kräftig eingeschenkt bekommt, muss Ethan schon als junger Bursche den ermordeten Vater er-

Warum keine Wertung?

Bisher ist lediglich die erste von fünf geplanten Episoden zu Game of Thrones erschienen. Allerdings kauft man gleich alle zusammen, separat lassen sich die Kapitel nicht erstehen. Wir verzichten daher auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind.

2013 wurde eine neu entdeckte Schneckenart als Khaleesi benannt, weil das Rückenmuster an das Haar von Daenerys erinnert.



Die Story ist spannend und definitiv im Stil der Serie und Bücher.



Das Gameplay passt dafür auf einen Bierdeckel – unspektakulär.



Ethan muss um den Fortbestand des Hauses Forrester kämpfen.



Der Hof der Burg des Hauses Forrester.

setzen und mit Hilfe seiner Mutter und seiner Berater die Geschicke des Hauses Forrester lenken. Da sich das politische Blatt im Norden von Westeros in nur einer Nacht gewendet hat, steht der Junge mit dem Rücken zur Wand: Das Haus Whitehall hat nur darauf gewartet, dass die Forresters Schwäche zeigen und übt nun mit Unterstützung ihrer Verbündeten enormen Druck auf den unerfahrenen Lord aus. Und Mira, die in Diensten von Lady Margaery steht, versucht, ihre Freundschaft zur künftigen Königin zu nutzen, um ihrer Familie zu helfen.

Spannende Geschichte

Die Story arbeitet viel mit Querverweisen auf die Bücher und schafft es dadurch, Kenner der Materie geradezu beiläufig mitzunehmen. Zudem sind die Charaktere bereits existierenden Personen der Vorlage teils frappierend ähnlich. So finden wir sehr viele Gemeinsamkeiten des jungen Ethan mit Robb Stark. Und Gareds Geschichte kennen wir in ihren Grundzügen bereits von Eddard Starks Bastard, Jon Snow. Nein, Telltale hat nicht direkt Charaktere kopiert, die Figuren des neuen Spiels um Macht und Einfluss sind wirklich gut ausgearbeitet und gewinnen im Verlauf ihrer jeweiligen Geschichte durch die durchweg fantastisch geschriebenen Dialoge an Tiefe und Persönlichkeit. Auch die aus der Serie bekannten Charaktere sind bestens getroffen, wir erkennen ihre Eigenheiten wieder – und das ist aller Ehren wert, denn nicht Mr. Martin hat die Geschichte geschrieben, sondern Telltale-Autor Andrew Grant. Der setzt auf die bekannten Strukturen der Fantasy-Reihe und will dadurch dafür sorgen, dass die Fans sich heimisch fühlen. Das klappt erstaunlich gut.

Während die ersten 20 Minuten aufgrund großer Dramatik für etwas Überforderung beim Spieler sorgen können, vor allem bei denjenigen, die nicht mit Telltales »Spielmechaniken« vertraut sind, wird das Tempo im Verlauf ruhiger. Es weicht einer subtilen, stetig steigenden Spannung durch das allgegenwärtige Damoklesschwert einer nicht recht einschätzbaren Gefahr, die sich fortan nur noch in Gesprächen und Verhandlungen niederschlägt. Im wahrsten Sinne des



Töten oder leben lassen: Immerhin diese Entscheidung hat eine Auswirkung.

Die TV-Serie gehört zu den weltweit am häufigsten illegal heruntergeladenen Shows.



Kalt und schön: Die Königinmutter Cersei Lannister wie sie leibt und regiert und vertont von der Serien-Schauspielerin Lena Heady.



Typisch Telltale
Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dieses Spiel – oder was auch immer es eigentlich ist, ich bin mir da nämlich wirklich unsicher – ist eigentlich kein Spiel, auch wenn ich vereinzelt mal was anklicken kann. Die Storyline ist vorgegeben und durch unsere Entscheidungen nicht veränderbar. Werden die Auswirkungen in späteren Episoden zu sehen sein? Ich weiß es nicht, aber ich bezweifle es.

Soweit, so typisch Telltale. Sie tun das, was sie am besten können: grafisch ausnehmend hübsch untermalte Geschichten erzählen. Sie präsentieren mir eine ganz hervorragende Geschichte im Game-of-Thrones-Universum mit großartigen Dialogen, von denen sich diverse Spiele eine dicke Scheibe abschneiden können. Dann noch ein bisschen Interaktivität draufgepappt und schon ist das ... ähem ... Spiel fertig. Aber ist das wirklich noch ein Spiel? Kann ich dieses Spiel so bewerten, wie ich es bei einem anderen Rollenspiel mit vielen verschiedenen Spielmechaniken tun kann? Und wenn ja, welche Maßstäbe setze ich dabei an?

Darüber müssen wir reden.

Wer ausgefeilte Spielmechaniken erwartet ... naja, Sie wissen schon: Bitte weitergehen, hier gibt's nichts zu sehen. Wer Game of Thrones liebt, auf Geschichten abfährt und einigermaßen Englisch versteht, der kann und sollte zugreifen. Denn Iron from Ice ist der Auftakt einer Erzählung, die – wenn sie das Niveau hält und vielleicht sogar noch steigert – sich weder vor der Serie noch vor den Büchern verstecken muss. Ein größeres Kompliment kann man Telltale eigentlich kaum machen.

Wortes. In Anbetracht der Tatsache, dass Action in Telltale-Spielen nur aus Quicktime-Events besteht, dürfte das den Serienenthusiasten entgegenkommen. Telltale machen ihrem Namen alle Ehre – sie erzählen eine wirklich gute Geschichte, die mit zunehmender Dauer auch immer mehr Game-of-Thrones-Atmosphäre entwickelt. Bravo, Note Eins!

Spiel? Welches Spiel?

Totalausfall, Note Sechs: Die Spielmechanik ist ein Witz. Jedes Daedalic-Adventure bietet in 20 Minuten ein paar tausend Prozent mehr Gameplay-Elemente, als das Game-of-Thrones-Adventure. Oft ist die Interaktivität nur aufgesetzt und dient derartig offensichtlich als Alibifunktion, um dem Spiel das »Spiel« nicht ganz zu nehmen, dass man unwillkürlich schmunzelt – oder den Kopf schüttelt. So dürfen wir, obwohl wir schon unter einem Fuhrwerk liegen, noch einen halben Meter »in Sicherheit« robben, damit das Fuhrwerk über uns zusammenbrechen und das nächste Quicktime-Event auslösen kann. Hier ein Klick, dort ein bisschen WASD. Das ist alles.

Nein wirklich. Das ist alles.

Die Mär von der Entscheidungsgewalt

Zu Beginn tischt man uns auf, dass sich unsere Entscheidungen auf das Spiel auswirken und wir unsere eigene Story schreiben würden. Nun, über die nächsten Episoden mag das vielleicht noch wahr werden, das können wir derzeit noch nicht beurteilen. Für die erste Episode ist das – freundlich gesagt – eine extreme Übertreibung. Wir haben zwei Spielverläufe getestet: einmal den diplomatischen Weg und beim zweiten Mal einen etwas direkteren, emotionaleren Weg.

Was ändert sich? Mit etwas Glück der jeweils nächste



Die Twins. Die rote Hochzeit. Reines Entsetzen.



So jung und schon so viel Verantwortung: Ethan muss jetzt regieren.



Mira versucht vom Königshof aus, ihrer Familie zu helfen.

Satz. Die Gesprächsoptionen sind zwar super und die Dialoge, wenn sie sich denn leicht verändern, immer auf Top-Niveau – aber am Spielverlauf ändert sich nichts. Wir bekommen regelmäßig Einblendungen, dass sich unser Gegenüber an unsere Aussage oder Entscheidung erinnern wird, Auswirkungen hat das aber – zumindest in dieser Episode – nicht. Unfreiwillig komisch wird es dann, wenn wir von einem Charakter, der in den nächsten Sekunden ganz offensichtlich sowieso ins Gras beißt, die Meldung bekommen: Er wird sich daran (also an unsere Antwort, Aussage oder Entscheidung) erinnern. Nein, das ist doch sehr unwahrscheinlich. Der Fairness halber müssen wir sagen, dass wir auf ein paar Dinge Einfluss haben: Wir können uns beispielsweise entscheiden, ob wir eine unwichtige Nebenfigur opfern oder nicht. Oder wer Ethans rechte Hand wird. Oder wo und wie wir einen Gast empfangen. Ganz interessant und bekannt aus den anderen Telltale-Spielen: Am Schluss des Spiels gibt es globale Statistiken dafür, wie sich die Spieler in fünf verschiedenen Punkten entschieden haben. Vielleicht haben diese fünf Punkte Auswirkungen auf die nächsten Episoden?

Die Spielmechanik, die es eigentlich nicht gibt und die Entscheidungen, die eigentlich keine sind, fühlen sich genauso an wie diese Puddingbecher, deren Inhalt mit Luft aufgeschäumt ist: schmecken großartig, wir können auch locker zehn davon verputzen, wir werden aber nie satt.

Und die Technik?

Viel Technik – zumindest was die Spielmechanik angeht – gibt es ja nicht, aber selbst das vorhandene Bisschen ist mangelhaft. Die Charaktersteuerung ist fummelig und die Maussteuerung extrem schwammig. Okay, wir brauchen beides kaum, daher fällt das nicht ins Gewicht. Viel unnötiger ist der unsägliche Zeitbalken, der bei Dialogen abläuft. Warum dürfen wir nicht in Ruhe überlegen, was wir sagen wollen? Ja, das war schon immer so in Telltale-Spielen. Und es spielt meistens auch keine echte Rolle was wir sagen. Aber wenn wir das ganz ignorieren – was bleibt dann noch vom Spiel? Das Problem lässt sich übrigens – wie immer bei Telltale-Spielen – mit der Pausentaste lösen und führt damit den Countdown ad absurdum.

Die handgezeichnete Grafik sieht toll aus, die Charaktere – vor allem aus der Fernsehserie bekannte Namen wie Tyrion oder Cersei – sind großartig getroffen. Die Gesichter sind sehr gut modelliert und passen in Ausdruck und Lippenbewegungen durchgehend zur Situation beziehungsweise zum Gespräch. Auch die Vertonung durch die englischen Sprecher ist bestens gelungen. Und die Inszenierung schlägt trotz etwas hölzerner Animationen in puncto Atmosphäre gekonnt den Bogen zur Fernsehserie, was diese Episode in Fragen guter Unterhaltung zu einer runden Sache macht.

Benjamin Danneberg / HK



Auf wen soll er hören? Ethan sitzt zwischen den Stühlen.



Fanboy-Leiden

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Obacht, Fanboy-Alarm: Ich habe »Das Lied von Eis und Feuer« schon Ender der 90er abgefeiert, als es noch nicht »Game of Thrones« hieß, keine HBO- sondern eine Buchserie war und nur absolute Fantasy-Nerds es kannten. Seitdem warte ich auf eine würdige Spieleumsetzung. Nun sind fast 20 Jahre vergangen, »Game of Thrones« ist Mainstream ... und ich warte noch immer auf eine würdige Spieleumsetzung.

Nicht falsch verstehen: Rein handwerklich gesehen hat Telltale – zumindest so wie sie Spiele definieren – hervorragende Arbeit abgeliefert. Die Story packt von der ersten Sekunde, fügt sich nahtlos in die bekannte Handlung ein, und in Sachen Dialoge sollte man ohnehin alle Spieleentwickler auf Lehrgang zu Telltale schicken. Selbst die Gespräche eines Dragon Age: Inquisition wirken im Vergleich wie Seifenopergeplapper.

Nur was nützt das alles, wenn ich mich als Spieler (!) nicht abgeholt fühle. Die Minispielchen wirken auf mich merkwürdig deplatziert und fügen sich nur selten so logisch in die Handlung ein wie bei The Walking Dead. Und auch wenn der ständige Charakterwechsel zur Vorlage passt, verhindert er dennoch, dass ich mich mit meinen Helden identifiziere. Gerade habe ich mich an eine Figur gewöhnt, schon werde ich wieder in eine andere Haut gesteckt. Durchspielen werde ich's als Fanboy natürlich trotzdem. Aber mit einem weinenden Auge.

Kings's Landing liegt in Kroatien – zumindest in der TV-Serie. Drehort ist die malerische Küstenstadt Dubrovnik.



Phänomen Game of Thrones

Siegeszug der Meuchelmörder

Das Lied von Eis und Feuer und die TV-Serie Game of Thrones fesseln Millionen Fans. Woher rührt die Faszination – und wie steht's mit den Spielen? Von Jochen Redinger

Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage, das ist normal, so haben wir's gelernt. Denn Märchen und Fantasy-Geschichten unterscheiden sich meist nur im Umfang voneinander: Der tapfere Held überwindet Unglück und Gefahr, erschlägt den Drachen, befreit die Prinzessin und gründet eine neue Dynastie, die das Königreich noch lange Jahre nach seinem Tod wohlwollend regiert. Wo das Märchen sich auf eine schlanke, wirkungsvolle und hundertmal gehörte Moralbasis beschränkt, müssen in der Fantasy-Literatur zwar auf dem Weg zum glücklichen Ende noch ein paar Begleiter dran glauben und politische Schwierigkeiten aus dem Weg geräumt werden, im Grunde bleibt die Botschaft jedoch gleich: Das Gute gewinnt, die Bösen verlieren; Friede, Freude, Eierkuchen. Immerhin ein ganzes Buch lang lässt der Romanautor George R. R. Martin seine Leser in dem Glauben, dass es auch diesmal wieder so laufen wird, dass sich Edelmut und Ehre über höfische Intrigen hinwegsetzen, auch wenn es Opfer erfordert. Und dann schlägt sie zu, die Realität von Westeros. Ob es nun die Leser der Romanreihe Das Lied von Eis und Feuer oder die Zuschauer der TV-Serie Game of Thrones sind, mit einem einzigen Hieb zertrümmert Martin die Illusionen seines Publikums und verschleppt es in eine Welt, in der edle Helden eben nicht ins Fangnetz aus Märchenkonventionen fallen, sondern in den Abgrund. Willkommen bei Game of Thrones.

Abschied vom Märchenhaften

Spätestens seit dem Serienstart von Game of Thrones im Jahr 2011 ist Westeros, ist diese abgründige Welt ein popkulturelles Phänomen geworden, um das niemand



Auch Zeitungen wie hier die Willamette Week springen gern auf den Erfolgszug von Game of Thrones auf und vergleichen den örtlichen Wahlkampf mit dem Kampf um Westeros.

Plastikritter und Pappintrigen: Die Brettspiele

Die großen Häuser von Westeros kämpfen nicht nur zwischen Buchdeckeln und auf DVD um den eisernen Thron. Neben einem eher unbekannten (und dennoch preisgekrönten) Sammelkarten- und Tabletop-Spiel kennen die meisten Fans vor allem die Brettspielumsetzungen des Lieds von Eis und Feuer. In »Der eiserne Thron« intrigieren und erobern sich bis zu sechs Spieler auf einer Strategiekarte von Westeros in Richtung der Königswürde, in den »Schlachten von Westeros« werden einige der bekanntesten Auseinandersetzungen der Romanvorlage ausgefochten. Aber Vorsicht: Wie in den Büchern gibt es keine zweiten Sieger, nur Könige und Besiegte. Wer das Spiel richtig spielt, muss auch damit leben können, dass die Freundin nicht mehr mit einem spricht oder ein guter Kumpel schmollt – und selbst ein dickes Fell haben, um die Demütigung der Niederlage zu ertragen.





Eines der Vorbilder für die Streitigkeiten um den eisernen Thron sind die englischen Rosenkriege (1455 bis 1485).







Auch wenn sich die Serienmacher bei HBO einige Freiheiten herausnehmen, ist die Welt von Westeros inzwischen untrennbar mit Jack Gleeson (Joffrey Baratheon), Peter Dinklage (Tyrion Lannister) und dem Rest der hochkarätigen Besetzung verbunden.

mehr herumkommt, der sich nicht konsequent allen News, Kolumnen und Preisverleihungen entzieht. Dabei hat der Kampf um den Thron von Westeros, das Lied von Eis und Feuer, bereits 15 Jahre früher begonnen, im August 1996. Der erste Band mit dem englischen Untertitel »A Game of Thrones« ist nicht bloß Dekonstruktion einiger liebgewonnener Fantasy-Kuschelklischees, sondern die Eskalation eines kompletten Machtgefüges, dessen Verfall Martin von da an in unregelmäßigen Abständen in weiteren Bänden vorantreibt. Aber warum quält sich jemand durch mittlerweile fünf – in der deutschen Übersetzung sogar zehn – dicke Wälzer, in denen reihenweise Menschen sterben, Regeln gebrochen und Hoffnungen zerschmettert werden? Weil hinter all den Morden und Intrigen nachvollziehbare Charaktere stehen, keine entrückten Lichtgestalten. Weil sich diese Menschen inmitten der Intriganten und Mörder und unter den Augen der Leser weiterentwickeln, zum Besseren oder Schlechteren. Weil Gut und Böse mit sehr wenigen Ausnahmen im Auge des Betrachters liegen und jede fiktive Biografie mehr als genug Ansatzpunkte für Sympathie, Unwohlsein und blanken Hass bietet.

Aus den alten Freunden Robert Baratheon und Eddard Stark etwa, die in ihrer Jugend eine Rebellion gegen den wahnsinnigen König Aerys II. vom Zaun brachen, werden ein fetter Alkoholiker, der seine Pflichten für Huren und Wein vernachlässigt, sowie ein nachdenklicher Herrscher, der einem Ehrencodex folgt, den schon lange niemand mehr beachtet. Vor allem die Geschehnisse um Eddard und seinen Stark-Clan sind für viele Fans der Dreh- und Angelpunkt der Faszination um Westeros und werfen eine der Kernfragen der Romane auf: Wie weit kommt ein guter Mensch in einer schlechten Welt, ohne selbst schlecht zu werden? Die Ungewissheit um die Antwort verschärft der Autor noch, indem er selbst beliebte Charaktere unrühmlich, grausam und urplötzlich untergehen lässt.

Hinzu kommt, dass Martin auf viele andere Fantasy-Stereotypen ebenso verzichtet wie auf das vom strahlenden Helden. Schlachten sind keine Gelegenheiten, um Tapferkeit zu beweisen und Ruhm zu erringen, sie sind Gemetzel, die in Blut und Dreck ersticken. Politik ist nicht die Sorge um das Wohl des Volkes, sondern das Bereichern an den Ärmsten und das Ausschalten jeglicher Konkurrenz am Futtertrog. Magie, wenn sie denn überhaupt vorkommt, ist nicht der Fachbereich freundlicher, pfeiferauchender Bartträger, sondern immer mit Okkultismus und Opfern verbunden – und für die meisten Bewohner von Westeros nicht mehr als Aberglaube und Hirngespinst. Für ihre Anwender dagegen erweist sich die Zauberei als zweischneidig: Feuerspeiende Drachen sind ohne Training nicht mehr als wilde Bestien, Visionen der Zukunft ungenau und vieldeutig. Wer sich einen Eindruck davon machen will, wie viel Spielraum für Interpretationen bleibt, der suche online nach dem »wahren Azor Ahai« und den vielen



Auch wenn die tatsächlichen Wahlergebnisse der US-Präsidentschaftswahl sich deutlich von den Ereignissen in den Büchern unterscheiden, passen die Charakterpaare erstaunlich gut.

In Cyanides Rollenspiel Game of Thrones (2012) taucht George R. R. Martin als verschrobener Maester auf.

Spiele, sie zu knecht … falsche Welt: Pixel-Thronräuber

Seit um Das Lied von Eis und Feuer kein Weg mehr herumführt, wollten sich schon etliche Spiele ein Stück vom Erfolg sichern und ihren eigenen Pfad durch die Geschichte von Westeros schlagen. Mit mal mehr und mal weniger Erfolg.

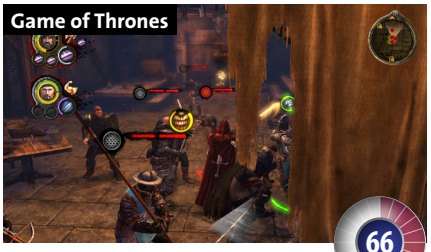
A Game of Thrones: Genesis



59

Cyanides interessanter Strategiespiel-Ansatz, mit Bündnissen, umgedrehten Agenten und Heiratspolitik Westeros zu vereinen, verliert durch die grauenvolle Umsetzung – optisch und spielerisch – leider schnell jeglichen Reiz.

Game of Thrones



66

Rollenspiel mit cooler, in die Handlung der Bücher verwobener Story. Um die Geschichte rund um den harten Grenzer Mors und den roten Priester Alester zu erleben, müssen wir uns jedoch durch Stunden repetitiven Gameplays quälen. Schade.

Game of Thrones: A Telltale Games Series



Noch keine Wertung

Die interaktiven Filme von Telltale gehen inzwischen höchstens noch als Alibispiele durch. Das ändert aber nichts daran, dass schon das erste Kapitel um das Schicksal der Forresters uns genauso tief erschüttert wie die Serie.

möglichen Weltenrettern von Westeros und Essos. Wer sich darauf einlässt, sollte allerdings auch alle Bücher gelesen haben: Die Nacht ist dunkel und voller Spoiler.

Nackte Brüste und wandelnde Spoiler

Dieses Konzept zieht, laut dem US-Magazin The New Yorker verkauft Martin alleine bis April 2011 über 15 Millionen Bücher. Im selben Monat erlebt das Lied von Eis und Feuer zudem seinen zweiten Frühling auf der TV-Bühne: Am 17. April 2011 startet die HBO-Adaption Game of Thrones, die einschlägt wie eine Bombe und mit durchschnittlich neun Millionen Zuschauern pro Folge (inklusive Zugriffen aus Mediathek und Wiederholungen) im Rekordtempo die Rangliste der weltweit erfolgreichsten Serien emporklettert. Und die Zahlen hören nicht auf zu steigen: In der zweiten Staffel liegt der Durchschnitt schon bei knapp zwölf Millionen Zuschauern, die vierte Staffel verzeichnet fast 19 Millionen. Alleine in den USA.

Das Erfolgsrezept der Serie fußt auf den Qualitäten der Bücher, also der glaubwürdigen, harschen Welt und den nachvollziehbar handelnden Charakteren sowie der TV-Expertise, die sich HBO mit modernen Klassikern wie der preisgekrönten Mafiasaga The Sopranos erarbeitet hat. Hochkarätige Stars wie Sean Bean (Eddard Stark), Lena Headey (Cersei Lannister) und Charles Dance (Tywin Lannister) verleihen den Charakteren der Romane ein Gesicht, daneben etablieren sich viele andere, bis dato unbekannte Schauspieler wie Kit Harrington (Jon Snow) erst durch Game of Thrones. Die Serie ist ein Sprungbrett; für junge Stars ebenso wie für Zuschauer, die noch nie etwas von der Romanvorlage gehört haben. Auch wenn die oft von Buchveteranen belächelt werden, machen sie nämlich den Löwenanteil des Publikums aus, der eben keine Lust hat, sich erst durch fünf dicke Wälzer zu wühlen, sondern jeden Sonntag bang auf die Überraschungen der neuesten Folge wartet. Und die lauern vor allem im Staffelfinale – traditionell in der neunten Episode.

Unter dem Stichwort »Fans react to …« zeigt Youtube, wie die Serie ihre Anhänger zu Tränen, Wut und Entsetzen rührt. Und selbst die Kenner der Romane bleiben nicht vor unerwarteten Wendungen gefeit, da sich die Drehbuchschreiber aufgrund der Format- und Übertragungsproblematik immer wieder die Freiheit herausnehmen, mehr oder weniger stark von der Vorlage abzuweichen. Das können einfache Namensänderungen sein, zeitliche Anpassungen (etwa plötzlich parallel verlaufende Handlungsstränge) oder gar vollkommen neue Charaktere – vor allem daran scheiden sich die Geister. Außerdem geizt die Serie nicht mit erotischen Reizen. Die Schäferstündchen sind in den Büchern zwar schon alles andere als handzahm dargestellt, scheinen in der einen Stunde Laufzeit jedoch noch expliziter, um bestimmte Handlungsstränge schneller voranzubringen – dass sich nackte Brüste und Sexszenen als gezielte Provokation gut verkaufen, schadet der Sache sicherlich auch nicht.

Stannis im Weißen Haus?

Die enorme Beliebt- und Bekanntheit der Serie führt sogar dazu, dass sie auch immer öfter als Beispiel für reale politische Verhältnisse herangezogen wird. An die Stelle des mittelalterlichen Europas, das Martin als Vorlage diente, treten etwa die Bewerber ums Präsidentenamt, die mit den fiktiven Thronanwärtern von Westeros verglichen werden. Der Mormone Mitt Romney wird zu Stannis Baratheon, weil beide eine »verquere Religion und absolute Unbeliebtheit bei allen« teilen, Al Gore und Eddard Stark »reden beide ständig über den Klimawandel«, Bill Clinton und Robert Baratheon sind für ihre Frauengeschichten und notorisch ehrgeizigen Gattinnen berühmt. Neben solchen eher spaßigen Darstellungen finden sich allerdings auch ernsthafte Analyseversuche, die die Aufteilung der Macht unter wenigen einflussreichen Familien (»Haus Clinton und Haus Bush«) und die gewaltige Schere zwischen Arm und Reich sowohl in Westeros als auch in Amerika diskutieren.

Game of Thrones ist deshalb längst keine bloße Adaption mehr, sondern vielmehr ein eigenständiger Meilenstein der Popkultur, der die unterschiedlichsten Fans aus ganz

World of Westeros

Gerade noch einem Lannister-Soldaten den Schädel gespalten, schon zieht am Horizont die Stark-Armee auf – in Bigpoints geplantem Online-Rollenspiel Game of Thrones: Seven Kingdoms sollen Spieler zwar nur für drei der sieben Königreiche in die Schlacht ziehen, dafür aber dynamische Eroberungskämpfe à la Dark Age of Camelot führen. Viel mehr Infos zum Spiel gibt's allerdings noch nicht, nur dass sich die Fraktionen durch pure Gewalt oder Hofintrigen bekämpfen. Ablaufen soll das Geschacher um die Krone direkt im Browser, und natürlich wird's Free2Play. Wenn Bigpoint es schafft, Westeros glaubwürdig (und ohne Pay2Win) darzustellen, könnte Seven Kingdoms aber durchaus einen Blick wert sein.



Intrigen-Nachschub

Während in Westeros alle auf das Ende des Krieges hoffen, wartet vor den Bildschirmen das Publikum ungeduldig auf die nächste Staffel – bei uns erscheint die DVD- und Blu-ray-Fassung der vierten Staffel jedoch erst am 26. März 2015.

In Zusammenarbeit mit Warner Bros. verhelfen wir den beiden Lesern mit dem besten selbst gezeichneten Artwork zum Epos (**brief@gamestar.de**) jedoch zu einer Special Edition der Serie auf Blu-ray!





Dämlich, aber unterhaltsam: Die Memes zu Game of Thrones sind inzwischen zahllos.

verschiedenen politischen und gesellschaftlichen Gruppen anspricht. Die stecken ihre kreative Energie derweil in Unmengen von Vergleichen, Theorien über die Mysterien von Westeros und Memes. Jede Menge Memes. Die geflügelten Worte des Internets gibt es zwar nicht nur zu Game of Thrones, die Reichweite der Serie hilft bei ihrer Verbreitung jedoch ungemein. Es ist mittlerweile wohl fast unmöglich, zu überblicken, wie oft der Satz »Brace yourselves, Winter is coming.« umgeformt wurde, um irgendwelchen Blödsinn wie die herbstliche Kürbissaison anzukündigen. Um Game of Thrones kommt niemand mehr herum. Genauso wenig wie um Ramin Djawadis Soundtrack zur Serie, Parodien über den »Weihnachtsmann« (also grauhaarigen, korpulenten Bartträger) George R. R. Martin und sein Werk oder Berühmtheiten, die sich mit den Insignien von Westeros abbilden lassen; zuletzt besuchte die englische Queen den eisernen Thron am Serienset in Belfast.

Stoff für Diskussionen

Dass diese Erfolgsgeschichte auch auf den Videospielmarkt dringt, ist unvermeidlich. Gerade weil die Welt der Romane und der Serie so viele Ansatzpunkte, Wahrzeichen und Charaktere bietet, ist fast jedes Genre denk- und umsetzbar. Angefangen bei Facebook-Spielchen über die mäßige Strategieumsetzung A Game of Thrones: Genesis (59 Punkte im GameStar-Test) und das spielmechanisch monotone Rollenspiel Game of Thrones (66 Punkte) bis hin zur jüngsten Telltale-Versoftung Game of Thrones: A Telltale Games Series können Spieler etliche mehr oder wenige unterhaltsame Stunden in Westeros verbringen und sich selbst unter die streitenden Parteien mischen. Bei Bigpoint entsteht derzeit zudem das Free-2Play-MMO Game of Thrones: Seven Kingdoms. Doch warum springen nicht auch die Branchengrößen auf den Erfolgszug auf? Was ist mit Ubisoft, Electronic Arts, Activision? Nun, die Publisher konzentrieren sich lieber auf ihre eigenen Universen, weil die flexibler sind als eine Buch- oder Serienlizenz. Bei Dragon Age und Mass Effect kann Bioware die Story und die Charaktere so weiterentwickeln, wie sie möchten, bei Game of Thrones ginge das nicht. Ein klassisches Beispiel für rigide Rechtevergabe ist Der Herr der Ringe: Für das Echtzeit-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde plante EA seinerzeit Saruman als spielbaren Helden, durfte ihm aber laut Lizenzvertrag nur Fähigkeiten geben, die er in den Filmen zeigt. Und in der Kinofassung der Ringtrilogie macht Saruman – so gut wie nichts. Die Entwickler atmeten erst auf, als sie die Extended-Version von Rückkehr des Königs sahen. Da wirft der Zauberer einen Feuerball.

So oder so wären die vielschichtigen Möglichkeiten und moralischen Grauzonen des Liedes von Eis und Feuer der perfekte Nährboden für weitere Spieleumsetzungen. Vor allem für Abenteuer mit Entscheidungen à la The Witcher, weil die jede Menge Stoff zum Austausch und zur Diskussion bieten. Und zwar nicht nur mit hartgesottenen Nerds, sondern dank der beliebten Serie auch auf der nächsten Party: Wie habt ihr euch an dieser Stelle entschieden? Wie habt ihr jenes Problem gelöst? Diskutiert werden darf natürlich auch über die rechtmäßige Thronfolge (Position des Autors: Wer, wenn nicht Stannis Baratheon?!), die Unterschiede von Romanen und TV-Adaption sowie das mögliche Ende der Geschichte. Denn mindestens genauso ungewiss wie das Schicksal der Hoffnungsträger ist auch das von Westeros selbst. Das Ende der Romanreihe fehlt nämlich noch, und Martin schreibt trotz Welterfolg nicht schneller. Die Möglichkeit, dass er vor der Vollendung seines Lebenswerks abtritt, ist nicht undenkbar. Und auch wenn die Schreiber der Serie wohl bereits über das geplante Romanende Bescheid wissen, hoffen wir einfach, dass Martin sein Werk vollenden kann. Dieses großartig-schmutzige Universum hat einfach einen krönenden Abschluss verdient. JR



Wer Erfolg hat, wird unweigerlich auch durch den Kakao gezogen. Zum Beispiel in einer gesungenen Beschwerde über Martins viel zu langsames Schreibtempo.

Die Werke der Fans

Wenn es etablierte Entwickler nicht schaffen, die Faszination der Roman- und Serienvorlage virtuell einzufangen, schaffen sich die Fans eben ihr eigenes Westeros! Mods, die Spieler am Krieg der fünf Könige teilhaben lassen, gibt es zuhauf, drei davon stechen aber besonders hervor.



A Game of Thrones (Crusader Kings 2)

Aufgrund des Crusader Kings-Grundgerüstes müssen wir in dieser Riesenmod zwar auf Echtzeitgefechte verzichten, haben dafür aber bei der Diplomatie und Reichsverwaltung umso mehr Spielraum.



Westeros: Total War (Medieval 2: Total War)

Ebenfalls riesig, aber mit weniger Diplomatie und mehr Schlachtgetümmel: Die Total-War-Mod verbindet Stärken der Spielreihe mit dem Reiz, für das eigene Lieblingshaus die Krone zu erobern.



A Clash of Kings (Mount & Blade: Warband)

Ein bisschen direkter als in den beiden anderen Mods geht's in A Clash of Kings zur Sache: Wir befehligen unsere Truppen nämlich nicht nur aus der Luft, sondern direkt aus dem Schlachtgetümmel.

In einem Interview verriet der Westeros-Schöpfer scherzhaft sein alternatives Ende für Notfälle: Der rote Komet stürzt auf die Erde.

Schlichtheit von Game of Thrones

Lame of Thrones – Ist das noch ein Spiel?



Petra Schmitz

Die Brücke ins Spiel

Ich gestehe: Ich habe noch keines der neueren Telltale-Adventures komplett durchgespielt. Ich hab's immer nur versucht und dann recht schnell aufgegeben. Weil's mich nicht gereizt hat, hin und wieder mal von rechts nach links zu laufen, ein paar Dialoge zu führen und Quicktime-Events zu überleben. Das gestaltet sich in etwa so fordernd, wie Wasser zu kochen.

Manchmal komme ich mir deswegen ein bisschen seltsam vor. Alle Welt – so scheint es – dreht durch, wenn mal wieder der erste oder dritte Teil von irgendwas mit Zombies oder Werwölfen erscheint. Ich zucke zunächst die Achseln und denke dann immer: Ach ja, wenn alle Episoden erschienen sind, dann gehe ich es auch endlich mal richtig an. Was bisher nie passiert ist.

Jetzt nicht annehmen, ich würde ein Spiel nur als solches gelten lassen, wenn es voll die krassen Supatopcheckerbunny-Skills von mir fordert. Wenn ich also Finger und Hirn verknoten muss, um Erfolg zu haben. Mitnichten, bei solchen akrobatischen Übungen bleibt nämlich ganz schnell der Spaß auf der Strecke. Vielmehr ist es genau umgekehrt. Bei Solotiteln gilt für mich die Devise, dass die Story und die Atmosphäre die Mechanik immer schlagen. Immer! Wenn mich eine Handlung fesselt und eine Welt mich aufnimmt, dann verkrafte ich selbst noch so verkorkstes Spieldesign.

Große Momente als Belohnung

Aber dünnes beziehungsweise nicht vorhandenes Spieldesign, das verkrafte ich nur ganz schwer. Ich bin nicht nur Storyfan, sondern obendrein jemand, der mehr will, als hin und wieder von rechts nach links zu laufen, ein paar Dialoge zu führen und Quicktime-Events zu überleben. Ich will mir meine denkwürdigen Szenen, die Gänsehaut-Momente immer auch ein bisschen erarbeiten beziehungsweise verdienen. Ich will, dass mich das Spiel damit belohnt und ich will mich selbst damit belohnen.

Meine bis dato ungeschlagene Lieblingsszene ist der grandiose Dialog zwischen Shepard und der Wächter-KI Vigil auf Ilos relativ am Ende vom ersten Mass Effect. Ich bin mir aber zu 120 Prozent sicher, dass mich dieser Moment nicht so emotional mitgenommen hätte, wenn ich zuvor nicht zig Schlachten geschlagen und mit dem Mako nicht über zig Planeten gekurvt wäre. Es ist die Mechanik, die mich einem Spiel verbindet. Sie erst schlägt für mich die Brücke, über die ich in die Welt vor mir hineingehe. Die Brücke der Telltale-Spiele ist für mich keine. Die ist nicht mal ein brüchiger Steg.

Vielmehr fühlt sich meine Spielerseele von Telltale fast schon ein wenig veräppelt. Nach dem Motto: »Tja, wir könnten natürlich jetzt auch echt cooles Zeug einbauen. Rätsel, die den Spieler fordern und für die Lösung belohnen. Aber hey, wir haben hier die echt fetten Lizenzen mit netten Geschichten drumherum. Das wird schon reichen, damit genug Leute zugreifen und zufrieden sind.« Vielleicht wär alles ein bisschen anders, wenn ich The Walking Dead und Co in der Ego-Perspektive erleben könnte. Kann ich aber nicht. Und so wird wohl auch das Abenteuer in Westeros ohne mich stattfinden. Schade eigentlich, ich mag ja dieses Game of Thrones. PET





Game of Thrones: »Meine Spielerseele fühlt sich von Telltale veräppelt.



Mass Effect: »Es ist die Mechanik, die mich mit einem Spiel verbindet.«

Bei seiner Ankündigung vor einem Jahr wurde es bereits bejubelt, nun ist Telltales Game of Thrones endlich da – rechtzeitig zum Einbruch des Winters, wie sich's für die Vorlage gehört. Frostig geht's nun aber auch in der GameStar-Redaktion zu, denn unsere Redakteure streiten über die spielerische Vereinfachung der ersten Episode Game of Thrones: Iron from Ice. Während es in der ersten Staffel von Telltales The Walking Dead wenigstens noch dezente Item-Kopfnüsschen gab, regiert nun nämlich mechanische Monotonie, im Grunde klicken wir uns nur von A nach B. Game of Thrones ist mehr interaktiver Film (oder besser: interaktive TV-Serienfolge) als klassisches Spiel. Petra Schmitz und Michael Graf streiten darüber, ob das gut oder schlecht ist.





Es geht ums Gefühl!

Telltale hat mit Game of Thrones: Iron from Ice ein Adventure auf Schienen abgeliefert, eine Klickfolge bar jeder spielmechanischen Herausforderung. Es ist auf die Spitze getriebene Vereinfachung, ohne Puzzles, ohne Grips. Ich finde das legitim. Klar, Sid Meier hat einmal gesagt, ein gutes Spiel bestehe aus einer Abfolge interessanter Entscheidungen. Und wenn Sid Meier das sagt, dieser Johann Sebastian Bach des Spielemachens – wenn der das sagt, dann wird das ja wohl stimmen, oder? Ja, aber nicht nur. Sids Definition ist mir zu eng.

Bitte nicht falsch verstehen, sinnvolle Entscheidungen und eine durchdachte Mechanik können ein Spiel prägen, Vielfalt und Motivation befeuern. Was wäre ein Civilization 5 ohne die Wahl des nächsten Kriegsgegners und Bauprojekts, was ein Diablo 3 ohne die Wahl zwischen Talenten und Items, und was selbst ein Space Invaders ohne die Wahl des Ziels (Schieße ich auf das unterste Ufo oder das Mystery Ship ganz oben?)? Ja, Spiele sind ein interaktives Medium, ihre Stärke kann darin bestehen, dass man etwas tut, eingreift, gefordert wird. Ohne spielerische Herausforderung könnte man ja auch einen Film schauen oder ein Buch lesen, heißt es oft. Könnte man? Mitnichten. Spiele sind eine interaktive Erfahrung, die mich fordern kann, es aber nicht unbedingt muss, wenn sie andere Stärken entfaltet. Etwa erzählerische.

Beispiel To the Moon: Das Indie-Adventure aus dem Jahr 2011 entfaltet den spielerischen Anspruch eines Kinderpuzzles, ich sammle hier etwas auf, klicke da etwas an. Trotzdem erinnere ich mich bis heute an To the Moon, an seine mitreißende Geschichte. Und To the Moon hat nicht nur mich berührt, sondern offensichtlich auch viele andere Spieler, die Metacritic-User verliehen dem mechanischen Simpelspiel damals 9,5 (heute immer noch 8,9) Durchschnittspunkte.



Michael Graf

Interaktion = Emotion

Die Interaktivität war dabei kein Hindernis, im Gegenteil: Ich fand es an To the Moon gerade spannend, dass ich mir die Geschichte selbst erspiele, statt sie nur zu betrachten. Auch wenn ich nur klicken musste, versank ich viel mehr in der Welt als bei vielen Filmen, baute viel persönlichere Beziehungen auf zu Charakteren und Geschichten. Ich war Akteur, nicht nur Betrachter Und just diese emotionale Bindung ist doch der Kern jedes guten Spiels. Ja, sie kann durch Mechanik entstehen, durch ausgefeilte Spielsysteme à la Civilization, das aus einem Haufen Pixelstädte und -soldaten mein Imperium macht, weil ich entschieden habe, wen es bekriegt, was es baut, wie es sich entwickelt. Emotionale Bindung kann aber auch durch geschliffene Charaktere entstehen, durch packende Geschichten, schockierende Wendungen. Wie in Telltales The Walking Dead. Oder nun in Game of Thrones.

Statt der »interessanten Entscheidungen« plädiere ich für eine neue Qualitätswährung: große Momente, denkwürdige Momente. Ein Spiel ist doch vor allem dann gut, wenn es mir in guter Erinnerung bleibt – völlig egal, ob diese Erinnerung nun auf Mechanismen oder Geschichten basiert. Völlig egal, ob es nun die Freude über die erbeutete Superrüstung in Diablo 3 ist, die Angst vor der ersten Nacht in Minecraft oder der Schock über, äh, diverse Geschehnisse in Game of Thrones. Das Schöne am Medium Spiel ist ja, dass es beides kann, mechanisch herausfordern und emotional ansprechen – um in Erinnerung zu bleiben, reicht schon eines davon. Und wer die Mechanik im meierschen Sinne dann doch für entscheidend hält, der muss Game of Thrones & Co. ja nicht spielen. GR



Civilization 5: »Durch Mechanik kann empotionale Bindung entstehen.«

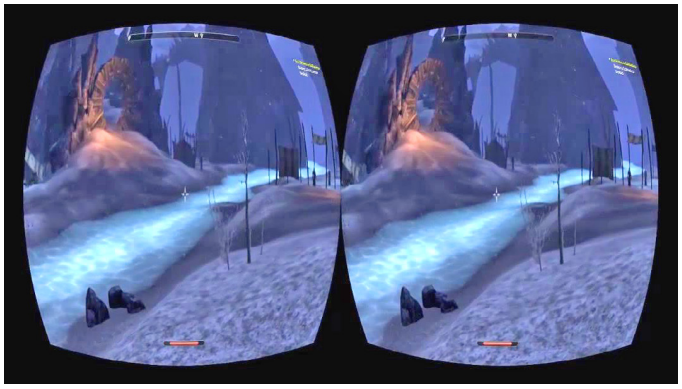


To the Moon: »Ich erinnere mich bis heute an die Geschichte.«

In To the Moon will sich ein Sterbender seinen Traum erfüllen, indem er sich die Erinnerung an einen Mondflug einpflanzen lässt.

Das Anlaufjahr

Einschneidende Veränderungen oder große, zukunftsweisende Trends bleiben uns 2014 verwehrt. Stattdessen üben wir uns hauptsächlich im Warten. Nur Blizzard überrascht uns. Im Kleinen. Von Petra Schmitz



So sieht der Zuschauer ohne Oculus Rift das, was der Spieler mit Brille erlebt. Optisch nicht sonderlich reizvoll.



Destiny: Wird es im sündteuren Singleplayer-Koop-Hybrid auch irgendwann mal eine gescheite Story geben?

Zu Beginn des Jahres wird Großes für die kommenden Monate prognostiziert. Doch vieles, mit dem wir rechnen, tritt nicht ein oder entpuppt sich als Seifenblase, Trends der vergangenen Jahre sind rückläufig. Vieles geht schief, über vieles wird geschimpft. Die neuen Konsolen weigern sich beharrlich, neue Impulse zu geben, die meisten Spielehersteller setzen auf allen Plattformen auf Bewährtes. Nur hier und da blinkt etwas auf, das kommende Spiele- und Spielergenerationen formen könnte. Trotzdem treten wir 2014 nicht in die Tonne. Es ist immerhin der – wenn auch recht lange – Anlauf für 2015. Wobei wir uns an dieser Stelle auf spielerische und technologische Trends konzentrieren wollen. Die wichtigsten Schlagzeilen und Aufreger von GamerGate bis Dungeon Keeper listen wir ab Seite 58 auf.

Die schlafende Hardware

Virtual Reality soll das nächste große Ding werden, bereits Ende 2014 will man die Oculus Rift fertig in den Handel stellen. Wir rechnen demnach mit einer E3 ganz im Zeichen der VR-Brillen. Auf der weltweit wichtigsten Spielemesse geht man allerdings recht verhalten mit dem Thema um, es gibt nur ein paar Titel, die man mit der neuen Technologie ausprobieren kann. Die Stimmen, die VR mit den 3D-Fernsehern vergleichen und ein ähnliches Scheitern prognostizieren, werden indes immer zahlreicher und lauter. Branchenanalyst Michael Pachter sieht beispielsweise nur dann einen Erfolg in dem Gerät, wenn der neue Rift-Besitzer Facebook auch Software-Anbieter mit erheblichen Finanzspritzen unterstützen würde. Dabei liegt das Problem unserer Meinung nach an einer ganz anderen Stelle: nämlich genau wie bei 3D in der Visualisierung der Technik. Wie soll man jemandem, der keine VR-Brille besitzt, die Faszination einer solchen übermitteln? In Videos lässt sich das nicht einfangen, eine immense und derzeit noch unnehmbare Hürde für die Werbung. Insbesondere auf Youtube, der inzwischen wichtigsten Werbeplattform, dürfte sich die Hardware deswegen eher schwer tun, demnach eine Randerscheinung und für die Abermillionen Let's-Play-Zuschauer unattraktiv bleiben. Immerhin werden die VR-Brillen längst nicht so teuer wie ein 3D-Fernseher sein, die Kaufhürde liegt deutlich niedriger. Die Rift soll bei Release 2015 zwischen 200 und 400 Dollar kosten, Samsungs Gear VR kann man sich inzwischen für 200 Dollar im Internet bestellen, Sonys 2014 angekündigtes PS4-Pendant Morpheus dürfte sich im gleichen Preisrahmen bewegen.

Mit den Steam Machines existiert ein weiterer Hardware-Software-Hybrid, der das Jahr verschläft. Valves System, so glauben viele, werde sich 2014 neben PlayStation, Xbox und Wii U unter den Fernseher kuscheln, Konsole und (Linux-)PC verschmelzen und Millionen Menschen von ihren Rechnern weg aufs Sofa locken. Passiert aber nicht. Ob das etwas damit zu tun hat, dass das Forbes Magazin die Machines und deren Betriebssystem SteamOS Anfang 2014 als »sinnlos und verstümmelt« bezeichnet? Eher weniger, Steam OS läuft bereits einwandfrei, die Steam Machines sind quasi fertig. Nur der Controller, der will nicht so recht. Zunächst nur mit zwei Trackpads ausgestattet, zeigen neuere Bilder aus dem August einen Prototyp mit einem zusätzlichen Analogstick. Der dürfte laut Valve den Umstieg von klassischen Gamepads erleichtern. Fertig ist das Eingabegerät damit aber immer noch nicht, immerhin sollen sich damit die meisten der auf Steam verfügbaren Titel steuern lassen. Der Plan, den Controller im Herbst des Jahres fertigzustellen beziehungsweise auf den Markt zu bringen, geht nicht auf. Vielleicht klappt es ja 2015 mit der Wohnzimmeroffensive. Und vielleicht dann auch mit Half-Life 3?

Klein schlägt groß

Half-Life 3, haha! Aber man wird ja wohl noch träumen dürfen. Dass Valve jemals einen dritten Teil der Geschichte um Gor-

Zahl des Jahres

4.000.000 Dollar

Im Juni wird bekannt, dass der weltweit erfolgreichste Let's Player Pewdiepie im Vorjahr ca. vier Millionen Dollar verdient hat. Nicht lange danach kocht eine Diskussion über von Publishern gekaufte Let's Plays hoch. Spätestens jetzt wird jedem Fan dieser Formate klar, dass es sich bei vielen Let's-Play-Kanälen nicht mehr nur um Spaßprojekte, sondern längst um ein Geschäft handelt.

 Pewdiepie heißt eigentlich Felix Kjellberg und ist ein 25 Jahre junger Schwede.



Zuerst hatte der Steam Controller nur Trackpads, das neuste Modell zeigt auch einen Analogstick.

don Freeman veröffentlicht, wird immer unwahrscheinlicher, auch wenn sich das Spiel prima dazu eignen würde, die Steam Machines und das Steam OS zu promoten, und Branchengröße Tim Willits (Boss von id Software) davon überzeugt ist, dass Valve daran arbeitet. Allerdings spricht ein Trend dagegen, der sich schon mit Team Fortress 2 und später mit Dota 2 andeutete: Valve hustet längst auf große und teure Produktionen und setzt lieber auf Kleines, Langlebiges und Ertragreiches, namentlich auf Free2Play. 2014 schwappt diese Denke auch auf einen anderen Big Player über, auf Blizzard. Das kleine, recht unspektakulär wirkende Hearthstone lockt seit Anfang 2014 Millionen Spieler vor die Rechner, die sonst mit Kartenspielen à la Magic: The Gathering rein gar nichts anfangen können. Und auf der Blizzcon Anfang November kündigen die World-of-Warcraft-Väter dann nicht etwa das nächste große MMO an (Titan, das ungeheimste Geheimprojekt der MMO-Geschichte, wird erst im September endgültig eingestellt), sondern ziehen zur Überraschung aller einen launigen und an Team Fortress 2 erinnernden Free2Play-Shooter namens Overwatch aus dem Ärmel. Ein Warcraft 4 rückt somit immer weiter in eine nicht zu greifende Ferne.

»Die Steam Machines sind witzlos und Valve muss sich anstrengen, um Steam OS relevant zu halten.«

Forbes Magazin

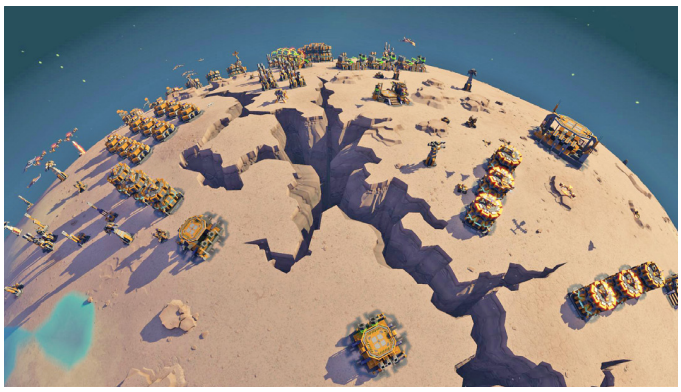
PS4, Xbox One, Wii U

Dass der Free2Play-Markt allerdings längst nicht der vielbesungene Heilsbringer ist, zeigt unter anderem der Fall Crytek im Juni des Jahres (auch dazu mehr in den Schlagzeilen ab Seite 58). Der für 2014 prognostizierte Boom der Kostenlos-Spiele für die Konsolen kommt auch nicht so recht in Schwung, auch wenn 3,8 Millionen neue Spieler für World of Tanks auf der Xbox 360 (Meldung vom August) so schlecht jetzt nicht sind, allerdings stehen die fast 100 Millionen registrierten PC-Panzerfahrern gegenüber. Sony und Microsoft gehen mit dem Angebot von Free2Play-Titeln noch recht verhalten um. Wir prophezeien: Das wird sich erst signifikant ändern, wenn mehr Menschen dazu übergehen, sich Spiele für die PlayStation oder Xbox runterzuladen, statt sie klassisch auf einem Datenträger zu kaufen, und so eine Bereitschaft für einen neuen Markt signalisieren. Jedoch dürfte der nach wie vor starke Gebrauchtspielehandel für Konsolentitel diesen Wandel noch für eine ganze Weile ausbremsen. Immerhin: Die Konsolenriesen haben die zumeist preiswerten Indies für sich entdeckt, wobei Sony hier die Nase deutlich vorn hat. Die meisten Entwickler veröffentlichen lieber auf der PlayStation 4, die Paritätsklausel von Microsoft schreckt viele ab. Die besagt, dass man entweder gleichzeitig für alle Plattformen veröffentlicht oder zuerst für die Xbox One. Dass Indie-Entwickler aber oft nicht das Geld haben, Versionen zurückzuhalten oder gleichzeitig mehrere Fassungen ihrer Titel fertigzustellen, akzeptiert Microsoft nicht. Das Ergebnis: Die PlayStation 4 darf 33 zumindest konsolenexklusive Indie-Ankündigungen seit September für sich verbuchen. Auf die Xbox One entfallen gerade mal vier.

Abgesehen von der schnarchigen Entwicklung im Free2Play-Bereich und dem Ungleichgewicht bei den Indies kann man den Konsolen allerdings ein erfolgreiches Jahr attestieren, zumindest wenn man die reinen Zahlenwerte anlegt. Allein in Deutschland wurden in den ersten sieben Monaten nach Markteinführung 23 Prozent mehr PS4s und Xbox Ones verkauft als von den Vorgängermodellen in einem vergleichbaren Zeitraum. Bei der Euphorie sollte man jedoch auch bedenken, dass die Next-Gen-Konsolen deutlich preiswerter als ihre Vorgänger angeboten werden und dass der Markt über die Jahre signifikant gewachsen ist. Ob das dann unterm Strich wirklich als Erfolg zu verbuchen ist, müssen Sony und Microsoft für sich selbst entscheiden. Und wie geht's der Wii U so zwei Jahre nach dem Start? Verhalten, aber die Konsole ist längst nicht so tot, wie schon mehrfach behauptet. Mario Kart 8 hat dem Gerät noch mal einiges an Aufwind beschert, auch wenn Nintendo mit inzwischen über 7,3 Millionen verkauften Geräten nur die Hälfte dessen erreicht hat, was ursprünglich für den jetzigen Zeitpunkt anvisiert war. Zum Vergleich: Weltweit hat sich die PlayStation 4 bis jetzt knapp 14 Millionen Mal verkauft, von der Xbox One wissen wir lediglich, dass etwa zehn Millionen Geräte an die Händler ausgeliefert worden sind. Wir sind gespannt, was The Legend of Zelda 2015 noch für die Wii U drehen kann. Und ob Microsoft mit Sony gleichzieht.

Nie mehr alleine

Außerdem sind wir gespannt, ob sich aus Destiny in den kommenden Jahren wirklich etwas entwickelt, das in Sachen Strahlkraft mit Star Wars oder Der Herr der Ringe mithalten kann, immerhin wurde uns die auf zehn Jahre angelegte Reihe im Vorfeld so schmackhaft gemacht. Bis jetzt ist davon



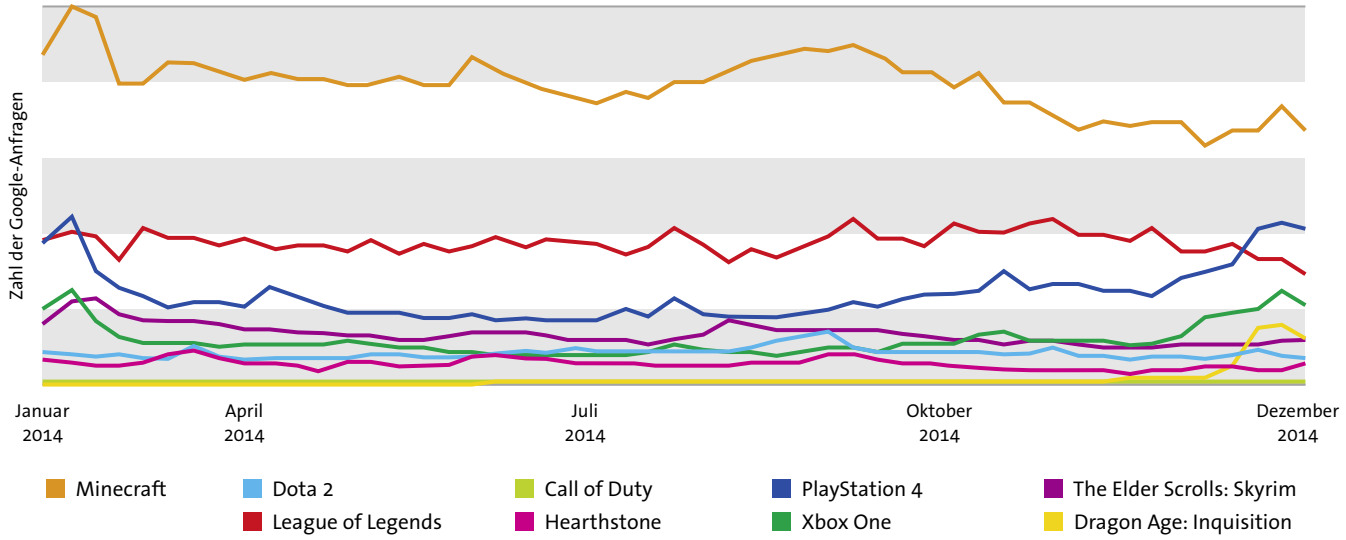
Auf den versprochenen großen 40-Spieler-Multiplayer warten die Backer von Planetary Annihilation bis heute.



Double Fines schräges Aufbauspiel Spacebase DF9, ehemals ein Early-Access-Titel, wurde inzwischen eingestellt.

Minecraft bleibt ungeschlagen

Die Google-Trends 2014 zeigen deutlich, dass sich in den vergangenen zwei Jahren nicht allzu viel an der Spitze getan hat. Noch immer dominiert Minecraft die spielerelevanten Suchanfragen im Netz. Alle anderen großen Themen erscheinen im direkten Vergleich eher unwichtig. Bis auf League of Legends, das kommt inzwischen gefährlich nah ran. Schön: Skyrim ist noch immer im Geschäft.



noch nichts zu sehen. Was Destiny jedoch wunderbar demonstriert, ist der Trend hin zum Singleplayer-Koop-Hybrid. Die Missionen des Shooters lassen sich prächtig alleine oder aber mit drei anderen erleben. Ähnliches auch in den großen Ubisoft-Spielen: Far Cry 4, Assassin's Creed Unity, The Crew und Watch Dogs bieten allesamt Mehrspielerinhalte, die nicht vom Solopart abgekoppelt sind, sondern in ihm stattfinden – wenn man es zulässt. Das ist zwar nicht unbedingt neu, aber in der Menge haben wir das in den Jahren zuvor selten erlebt. Neu indes: eine schleichende Müdigkeit gegenüber der Formelhaftigkeit der Ubisoft-Spiele. Zwar gehört den Open-World-Titeln generell ein riesiges Stück der Zukunft, aber wenn wie bei Ubisoft immer die gleichen Mechaniken (mit minimalen Varianten) angelegt werden, muss man sich nicht wundern, wenn es die Spieler irgendwann leid sind, auf Türme zu klettern, um Gebiete freizuschalten.

Die Crowdfunding-Krise

Und wenn vielversprechende Kickstarter-Projekte am Ende fehlerbehaftete Produkte sind, die nur einen Teil von dem bieten, was im Vorfeld angepriesen wurde, muss man sich nicht wundern, wenn die Zahl der Backer und somit auch die Zahl der finanzierten Spiele signifikant sinkt. Negativbeispiele 2014: Trotz über zwei Millionen Spendendollar veröffentlicht Uber Entertainment sein Planetary Annihilation verbuggt und unfertig, und der Crowdfunding-Boomlostreter Tim Schafer schafft für 3,3 Millionen nur die Hälfte seines Adventures Broken Age. Auch Elite: Dangerous (Vorabtest ab Seite 8), das nicht den versprochenen Offlinemodus bietet, dürfte für die kommenden Jahre Schaden verursacht haben. Dass es allenthalben mehr oder minder durchdachte Betrugsversuche auf Kickstarter schaffen (etwa der vermeintliche Stalker-Nachfolger Areal, dessen Entwickler offensichtlich viel zu viel versprechen), ist auch nicht gerade vertrauensfördernd. Und dass sich 2014 zudem nur wirklich prominente Designer auf Kickstarter wagen und es dementsprechend wenige strahl- und zugkräftige Projekte gibt, tut sein Übriges, um die Plattform und die Idee dahinter unattraktiver zu machen. Waren es 2013 nämlich noch 445 finanzierte Projekte, so werden für Ende 2014 nur etwa 350 prognostiziert. Das ist ein Rückgang von immerhin 20 Prozent. Die Aufbruchsstimmung, die wir in den vergangenen Jahren gespürt haben, ist der schalen Gewissheit gewichen, dass Enthusiasmus und die Liebe zum Spiel am Ende eben doch nicht reichen, um das Produkt zu erhalten, was wir uns erträumen. Nicht auszudenken, was passiert, wenn der leuchtenden Crowdfunding-Stern Star Citizen sich als schwarzes Spendenloch herausstellt!

Der Vertrauensverlust, den Kickstarter derzeit zumindest in Sachen digitale Spiele erlebt, lässt sich inzwischen auch auf Valves Early-Access-Programm anwenden. Ausgerechnet die schräge Aufbaustrategie Spacebase DF-9 muss als herausragendes Negativbeispiel herhalten und ist somit neben Broken Age ein zweites Spiel von Tim Schafer, das den Zorn der Spieler auf sich zieht. Ende September verkündet Schafer, dass das Spiel über Early Access nicht finanzierbar sei und die Entwicklung eingestellt werde. Ergebnis? Na klar, Shitstorm! Ungeachtet der Tatsache, dass Valve bereits im Juni seine FAQs angepasst und darin explizit darauf verwiesen hat, dass niemand garantieren kann, dass die im Programm angebotenen Titel auch tatsächlich fertig gestellt werden. Aber erstens: Wer liest sowas schon? Und zweitens: Das hilft auch nicht gegen die Enttäuschung.

»Early Access ist kein alternativer Entwicklungsansatz, es hat einen spezifischen Nutzen für sehr spezifische Spiele.«

Project Zomboid-Entwickler Andy Hodgett über das Scheitern von Spacebase

Enttäuschung, ein gleichermaßen passendes wie unfaires Urteil über 2014. Wir befinden uns in einer Phase des Wandels und der Unsicherheit. Tradition (große Studios) trifft auf Moderne (kleine Indies), Lichtbringer wie Kickstarter haben einen guten Teil ihrer Strahlkraft verloren und neue, möglicherweise zukunftsweisende Hardware lässt auf sich warten. Dass in diesem Umfeld keine großen oder gar marktumwälzenden Dinge passieren können, ist nur verständlich. Aber 2015, da wagen wir ganz sicher den Sprung in ein neues Spielzeitalter: Wir erleben unsere Spiele dank Oculus Rift nur noch mittendrin, die Steam Machines kommen raus und zwingen Sony wie Microsoft zu neuen, spielerfreundlichen Strategien und Preisen, Ubisoft verzichtet auf Türme, Destiny bekommt eine Handlung und Half-Life 3 erscheint. Half-Life 3, haha! Aber man wird ja wohl noch träumen dürfen. PET

Durchschnittswertung 2014



Insgesamt testen wir im Jahr 2014 154 Spiele*, den höchsten Schnitt haben die Sportspiele (85), den niedrigsten die Simulationen (68).

*Inklusive Kontrollbesuche und Onlinetests auf GameStar.de

Beratung & Bestellung 030/3009300

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 Filmton, 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

Gewinner des Jahres

Die Topspiele 2014



The Elder Scrolls Online

84 SPIELSPASS

Hersteller: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax**
Genre: **Online-Rollenspiel** Termin: **4.4.2014**

Das MMO zieht uns auf Anhieb in seine Welt, gibt uns eine Rahmenhandlung und abwechslungsreiche Quests, bei denen wir unter anderem dank der tollen Vertonung und Dialogführung mitfiebern. Der Trip nach Tamriel ist sowohl für Solisten als auch für Teamspieler interessant, Elder-Scrolls-Neulinge und Veteranen fühlen sich gleichermaßen wohl.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

81 SPIELSPASS

Hersteller: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard**
Genre: **Strategie** Termin: **21.1.2014**

Was sie anfassen, wird zu Gold. Der Erfolg von Hearthstone zeigt, dass Blizzard kein Mammutprojekt wie World of Warcraft braucht, um Millionen Spielerherzen zu erreichen. Schnell erlernt, aber schwierig gemeistert ist das kostenlose Kartenspiel für Kurzweilzocker und Sammelkartenprofis gleichermaßen interessant.



Dragon Age: Inquisition

85 SPIELSPASS

Hersteller: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **20.11.2014**

Mehr wie Origins, weniger wie Teil zwei: Inquisition strebt epische Breite an, gibt uns eine gigantische Spielwelt, ein taktisches Kampfsystem, Myriaden von Nebenquests und Bioware-typisch einen ganzen Haufen Entscheidungen, Handlungsstränge und Konsequenzen. Außerdem sieht's grandios aus. Der Frostbite-Engine sei Dank!



Wolfenstein: The New Order

86 SPIELSPASS

Hersteller: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames**
Genre: **Action** Termin: **20.5.2014**

Zurück zu den Wurzeln. Wolfenstein: The New Order überzeugt vor allem damit, dass es erfrischend altmodisch ist. Und das ist kein Widerspruch, sondern beschreibt die Doppelnatur von B.J. Blazkowicz' bisher bestem Abenteuer: ein klassischer Solo-Shooter in modernem Gewand, zwar linear, aber nicht schlauchig, der sich auf brachiale Action und herausragendes Leveldesign konzentriert.

Dark Souls 2

85 SPIELSPASS

Hersteller: **Namco Bandai** Entwickler: **From Software**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **25.4.2014**

From Software lernt aus seinen Fehlern und spendiert PC-Spielern mit Dark Souls 2 von Anfang an einen vernünftigen PC-Port. Lange können die Fans allerdings nicht in Freude schwelgen: Auch der zweite Teil ist ein knüppelhartes Rollenspiel, ein gnadenloses, aber grandioses Abenteuer, das nur die besten Ritter und Magier meistern können.



Mittelerde: Mordors Schatten



Hersteller: **Warner Bros.** Entwickler: **Monolith**
Genre: **Action** Termin: **2.10.2014**

Ja, Mordors Schatten bedient sich recht offensichtlich bei Assassin's Creed und der Arkham-Trilogie, verbindet Parkour-Kletterei mit dem kombo-lastigen Kampfsystem eines Batman. Aber warum auch nicht, wenn das Ergebnis sich sehen lassen kann und Spaß macht? Größter Pluspunkt: das Nemesis-System. Zwar hetzt uns das schon mal besonders starke Rivalen auf den Hals, aber dafür können wir mit ein bisschen Geschick die komplette Hierarchie der Ork-Armee unterwandern.



Divinity: Original Sin



Hersteller: **Daedalic** Entwickler: **Larian Studios**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **30.6.2014**

Divinity ist ein gutes Beispiel dafür, dass Crowdfunding echte Spieleperlen hervorbringen kann. Ein klassisches Rollenspiel, das viel Einarbeitung, Strategie und Tüftelei erfordert, mag für Publisher ein zu großes Risiko sein – bei den Kritikern und der Community stößt Original Sin dafür auf umso mehr Gegenliebe. Zusammen mit einem Koopmodus und einem komplexen Kampfsystem verbindet Divinity alte Tugenden mit gelungenen Neuerungen und ist eines der besten Rollenspiele des Jahres.



Far Cry 4

Hersteller: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Action** Termin: **18.11.2014**

Far Cry 4 setzt den Erfolgskurs des Vorgängers fort: eine lebendige und umfangreiche Spielwelt, zig abwechslungsreiche Missionen, Jagd und Crafting sowie ein exzentrischer Bösewicht, der der an sich schon spannenden Handlung ein Alleinstellungsmerkmal liefert. Sowohl spielmechanisch als auch erzählerisch überzeugt Far Cry 4; kein Wunder also, dass wir zahllose Stunden im fiktiven Kyrat totgeschlagen haben.



Watch Dogs

Hersteller: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Action** Termin: **27.5.2014**

Next Gen steht im Zeichen von Open-World-Spielen. Watch Dogs ist einer der ersten großen Vertreter dieser Marschroute: ein Chicago der nahen Zukunft, gezeichnet von Überwachung, Vernetzung und Unterdrückung. In zig Haupt- und Nebenmissionen schießen, klettern, fahren und hacken wir uns durch die Stadt, manipulieren den Verkehr, knacken Bankkonten und kämpfen gegen die Obrigkeit. Watch Dogs ist ein Spiel zum Austoben – und deshalb ein Heidenspaß.



Wasteland 2

Hersteller: **Deep Silver**
Entwickler: **Inxile Entertainment**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **19.9.2014**

Kickstarter-Hit, der Zweite: Branchen-Urgestein Brian Fargo spendiert mit Community-Unterstützung einen Nachfolger zu Wasteland von 1988. Komplexe Charaktererstellung, schwere Entscheidungen, viele Quests mit verschiedenen Lösungsansätzen und Auswirkungen – da schlägt jedem Fan das Herz höher. Zusammen mit den soliden Rundentaktik-Kämpfen ist Wasteland 2 eine große, atmosphärische und mitreißende Erfahrung und ein würdiger Nachfolger eines Genre-Großvaters.

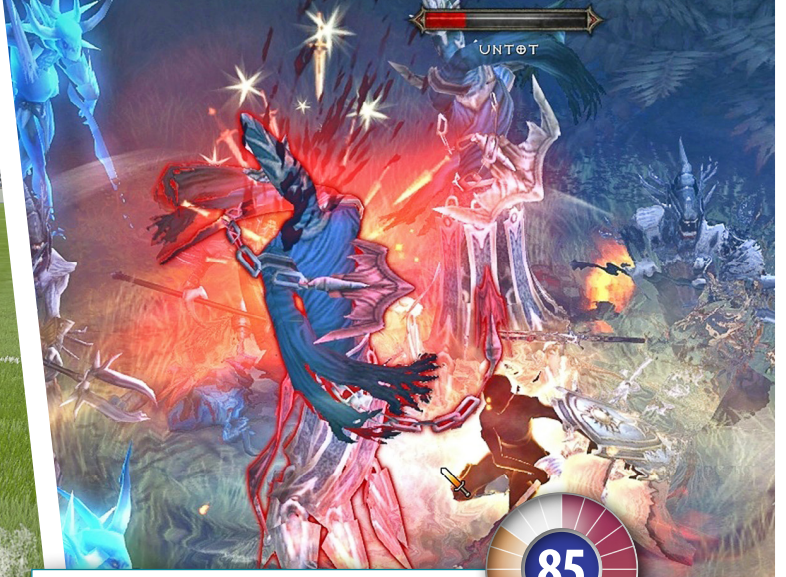


FIFA 15

Hersteller: **Electronic Arts**
Entwickler: **EA Sports** Genre: **Sportspiel** Termin: **25.9.2014**

Endlich überholt ein PC-FIFA wieder die Konsolen-Kollegen. Mit der leistungsstarken Ignite-Engine, höherer Auflösung und Kantenglättung sehen Spieler und Stadien einfach fantastisch aus. Aber die Auswirkungen sind nicht nur kosmetisch: Auch Ball- und Spielerphysik wirken in FIFA 15 deutlich realistischer als noch im Vorjahr.

88 SPIELSPASS



Diablo 3: Reaper of Souls

Hersteller: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **25.3.2014**

Als ob Diablo 3 nicht vorher schon genügend Motivationsspiralen geboten hätte! Mit Reaper of Souls kommen dann noch ein neuer Story-Akt, Kopfgelder, Nephalem-Dungeons, Abenteuermodus und diverse andere Belohnungskanäle dazu, die uns in der Monster- und Itemhatz versinken lassen wie nie zuvor.

85 SPIELSPASS

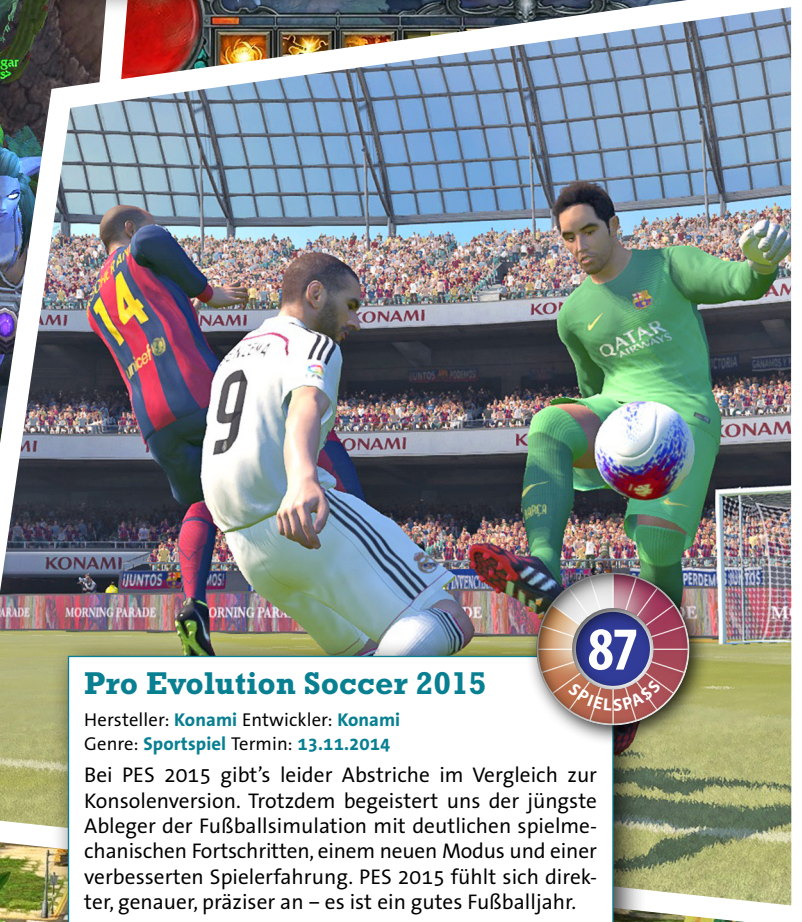


World of Warcraft: Warlords of Draenor

Hersteller: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard**
Genre: **Online-Rollenspiel** Termin: **13.11.2014**

Kaum wird der Zweifel laut, dass World of Warcraft nach zehn Jahren so langsam ausläuft, schickt Blizzard schon ein weiteres Addon ins Rennen und belebt die Server aufs Neue. Warlords of Draenor bietet zwar keine neuen Rassen und Klassen, dafür dürfen Spieler ihre eigene Festung bauen, sich neuen Abenteuern stellen und ein World of Warcraft erleben, das noch nie so schick und komfortabel war.

88 SPIELSPASS



Pro Evolution Soccer 2015

Hersteller: **Konami** Entwickler: **Konami**
Genre: **Sportspiel** Termin: **13.11.2014**

Bei PES 2015 gibt's leider Abstriche im Vergleich zur Konsolenversion. Trotzdem begeistert uns der jüngste Ableger der Fußballsimulation mit deutlichen spielmechanischen Fortschritten, einem neuen Modus und einer verbesserten Spielerfahrung. PES 2015 fühlt sich direkter, genauer, präziser an – es ist ein gutes Fußballjahr.

87 SPIELSPASS



Tropico 5

Hersteller: **Kalypso** Entwickler: **Haemimont Games**
Genre: **Strategie** Termin: **23.5.2014**

Tropico 5 erbt die Stärken des Vorgängers, baut auf selbstironischen Humor, ein motivierendes Questsystem und stimmiges Karibik-Flair. Mit dem neuen Epochensystem entwickeln wir unsere Inseldiktatur sogar durch vier Zeitalter. Wo unsere Männer am Anfang noch mit Handkarren Pfade in den Dschungel latschen, bedrohen wir am Ende den Westen mit unserem eigenen Atomprogramm. Grandios!

88 SPIELSPASS

Familienmitglied ist Manager...



The Evil Within

85 SPIELSPAß

Hersteller: **Bethesda** Entwickler: **Tango Gameworks**
Genre: **Action** Termin: **14.10.2014**

Lange war Survival Horror als Subgenre totgeglaubt. Dann kam die Indie-Welle – und The Evil Within. Das Spiel zeigt eindrucksvoll, dass auch ein großer Publisher nicht vor echtem Horror zurückschrecken muss. Beklemmende Atmosphäre, Munitionsknappheit, bizarre Kreaturen und eine fesselnde Schauergeschichte: Das sind die Zutaten, die aus The Evil Within einen modernen Meilenstein des Horrorgenres machen.



Sherlock Holmes: Crimes and Punishments

85 SPIELSPAß

Hersteller: **Focus** Entwickler: **Frogwares**
Genre: **Adventure** Termin: **30.9.2014**

Crimes and Punishments gelingt, was so viele Knobeladventures nicht schaffen: Wir fühlen uns wirklich wie ein Detektiv. In sechs abwechslungsreichen und spannend inszenierten Fällen sammeln wir Hinweise, verhören Zeugen und lösen Rätsel – wen wir als Täter überführen, ist letztlich aber unserer eigenen Auffassungsgabe überlassen. Denn auch wenn wir daneben liegen, geht die Story weiter.



Alien: Isolation

80 SPIELSPAß

Hersteller: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly**
Genre: **Action** Termin: **7.10.2014**

2014 ist ein gutes Jahr für Survival Horror. Nach dem miesen Colonial Marines ist Alien: Isolation ganz klar durch den ersten Alien-Film inspiriert. Als Tochter von Ellen Ripley fliehen wir auf einer abgelegenen Raumstation vor der tödlichen Kreatur. Statt auf Waffengewalt verlassen wir uns aufs Leisetreten. Ein erfrischender Schwerpunktwechsel, der für Daueranspannung sorgt.



The Binding of Isaac: Rebirth

85 SPIELSPAß

Hersteller: **Nicalis** Entwickler: **Team Meat**
Genre: **Action** Termin: **4.11.2014**

Ein Kleinkind, das vor seiner mordlüsternen Fanatiker-Mutter in einem Keller eingesperrt wird, der sich als Dungeon entpuppt? Bizarr! Um gegen die Kreaturen zu bestehen, muss Spross Isaac sich mit diversen Upgrades verstümmeln. Trotz oder gerade wegen dieser skurrilen Atmosphäre ist Rebirth ein echtes Indie-Kleinod, das uns mit über 300 freischaltbaren Gegenständen für lange Zeit im Keller gefangen hält.



Titanfall

83 SPIELSPAß

Hersteller: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn**
Genre: **Action** Termin: **13.3.14**

Titanfall hat Tempo. Als Multiplayer-Shooter erinnert die Mech-Ballerei an alte Quake-Zeiten, gibt uns als Pilot die Möglichkeit, entweder als akrobatischer Schütze über die Karte zu hasten oder eben hinter dem Steuer eines Titan-Roboters das feindliche Team aufzumischen. Zwar keine Genre-Revolution, dafür brachiale Kurzweil mit überdrehter Action.

Der Hardware-Sieger 2014 Geforce GTX 970

Mit Nvidias Geforce GTX 970 können Sie selbst in den anspruchsvollsten Titeln die Grafikregler auf Anschlag stellen. Das haben 2014 zwar auch die High-End-Radeons geschafft, allerdings schluckt die GTX 970 dabei erheblich weniger Energie und ist so leise wie kaum eine High-End-Karte bislang – ein rundum gelungenes Komplett-Paket!



Verlierer des Jahres

Die Flopspiele 2014



Assassin's Creed Unity

76 SPIELSPASS

Hersteller: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Action** Termin: **13.11.2014**

Echtgeld-Shop? Zig Schatzkisten, die man nur mit Companion-App öffnen kann? Obwohl es an sich ein gutes Spiel ist, zeigt Assassin's Creed Unity, wie man es als Publisher nicht machen sollte. Mehr als die Hälfte aller Outfits für Held Arno müssen über externe Programme oder DLCs freigeschaltet werden. Darüber hinaus beklagen sich gerade bei der PC-Version viele Spieler über Performance-Probleme. Immerhin: Als Wiedergutmachung verschenkt Ubisoft den ersten DLC gratis.



Transformers: Rise of the Dark Spark

56 SPIELSPASS

Hersteller: **Activision** Entwickler: **Edge of Reality**
Genre: **Action** Termin: **24.6.2014**

Die ersten beiden Transformers-Spiele haben geschafft, was dem Regisseur Michael Bay nie gelungen ist: Die Spielzeugroboter in einem anderen Medium zum Leben zu erwecken und dabei eine gute Figur zu machen. Da kann es nur eine schlechte Idee sein, für den dritten Teil das Michael-Bay-Universum der Filme mit dem der Spiele zu kombinieren. Mieses Leveldesign, eine katastrophale Story und altbackene Technik belegen: Ja, es ist definitiv eine schlechte Idee.

Jagged Alliance: Flashback

51 SPIELSPASS

Hersteller: **Namco Bandai** Entwickler: **Full Control**
Genre: **Strategie** Termin: **21.10.2014**

Wie schwer kann es sein, einen vernünftigen Nachfolger zu Jagged Alliance 2 auf den Markt zu bringen? Flashback fällt in die gleiche Kategorie wie all die anderen gescheiterten Remakes und Reboots des Taktik-Urgesteins. Die Story ist mies inszeniert, die Kämpfe kommen bei weitem nicht an den Klassiker ran und die horrenden Hardwareanforderungen werden der Optik an keiner Stelle gerecht.



Sacred 3

71 SPIELSPASS

Hersteller: **Deep Silver** Entwickler: **Keen Games**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **1.8.2014**

Sacred 3 trägt den Namen einer alten Rollenspiel-Reihe, mehr erbt es aber nicht. Statt umfangreicher Charakterentwicklung und einer riesigen Spielwelt gibt's kurzlebige Koop-Schnetzeleien und einen miesen Humor, für den sich die Autoren schämen sollten. Das ist ein Sacred, das seinen Namen nicht verdient.



Planetary Annihilation

67 SPIELSPASS

Hersteller: **Nordic Games** Entwickler: **Uber Entertainment**
Genre: **Strategie** Termin: **13.6.2014**

Planetary Annihilation ist ein Negativbeispiel: So sollte Crowdfunding nicht enden. Gerade wegen der großen Zahl an Kickstarter-Backern ist die Enttäuschung groß, als der geistige Supreme-Commander-Nachfolger viele der Versprechen bei Release nicht hält. Riesige Mehrspielergefechte, strategische Tiefe, saubere Performance – alles Aspekte, die auf sich warten lassen. Und statt sich der Probleme anzunehmen, kündigt Uber Entertainment lieber schon das nächste Projekt an.



Murdered: Soul Suspect



Hersteller: **Square Enix** Entwickler: **Airtight Games**
Genre: **Adventure** Termin: **6.6.2014**

Ein ermordeter Detective, der als Geist die Hintergründe seines Todes aufklären muss – klingt nach einem spannenden Szenario. Murdered: Soul Suspect macht aber einfach zu wenig daraus. Die Geschichte blubbert vor sich hin, Charaktere bleiben blass und plakativ, und auch spielerisch gibt's kaum Knobeleien, die irgendwen hinter dem Ofen hervorlocken. Das I-Tüpfelchen der Enttäuschung sind die aufgesetzten Actionpassagen.



Rambo: The Video Game



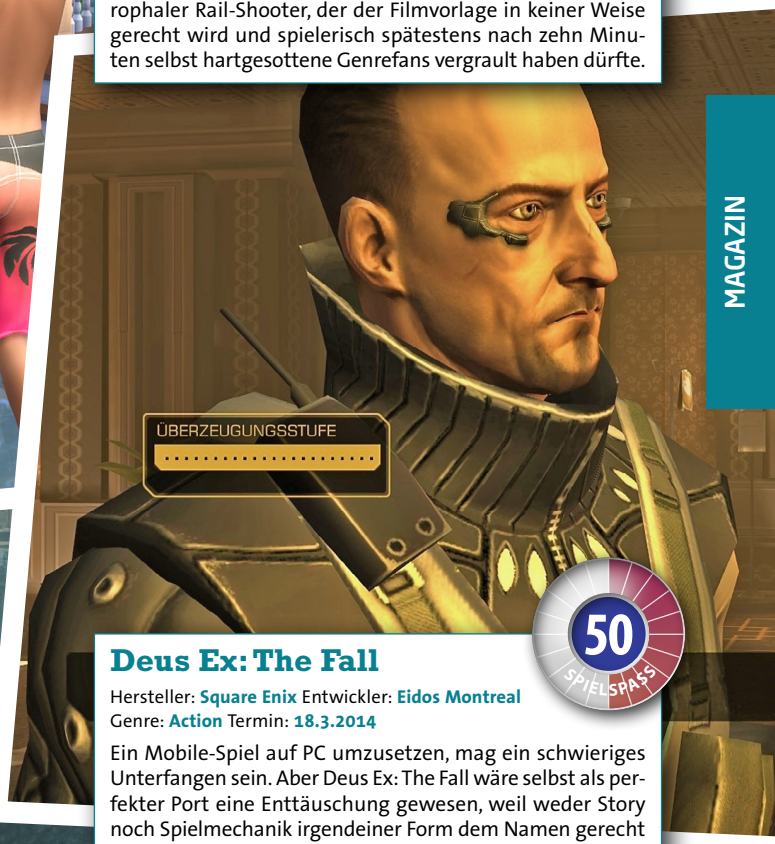
Hersteller: **Reef Entertainment** Entwickler: **Teyon**
Genre: **Action** Termin: **21.2.2014**

Ein heißer Anwärter auf den Titel »Schlechtestes Spiel des Jahres«. Rambo: The Video Game ist ein technisch katastrophaler Rail-Shooter, der der Filmvorlage in keiner Weise gerecht wird und spielerisch spätestens nach zehn Minuten selbst hartgesottene Genrefans vergrault haben dürfte.

Die Sims 4

Hersteller: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis**
Genre: **Simulation** Termin: **4.9.2014**

Die Sims 4 ist kein schlechtes Spiel, aber ein enttäuschender Nachfolger. Features, die selbst in der Basis-Version von Die Sims 3 schon enthalten sind – Kleinkinder, Pools, Geister – fehlen im vierten Teil. Zwar läuft das Spiel runder, dafür sieht es schlechter aus. Wenigstens hat Maxis das Problem erkannt und patcht fehlende Inhalte kostenlos nach.



Deus Ex: The Fall

Hersteller: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal**
Genre: **Action** Termin: **18.3.2014**

Ein Mobile-Spiel auf PC umzusetzen, mag ein schwieriges Unterfangen sein. Aber Deus Ex: The Fall wäre selbst als perfekter Port eine Enttäuschung gewesen, weil weder Story noch Spielmechanik irgendeiner Form dem Namen gerecht werden. Nun ist es aber bei weitem kein perfekter Port: Die Steuerung funktioniert nicht, die Menüführung ist eine Katastrophe. Da schämen sich sogar die Illuminaten.



Thief

Hersteller: **Square Enix**
Entwickler: **Eidos Montreal**
Genre: **Action** Termin: **28.2.2014**

Fast zehn Jahre haben Thief-Fans auf eine Fortsetzung gewartet. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an das Reboot Thief, zumal Schleichspiele derzeit nicht unbedingt Konjunktur haben. Am Ende ist es zwar nicht schlecht, aber auch keine echte Thief-Erfahrung. Weder gibt's viel Freiheit in den Missionen noch eine fesselnde Geschichte.

Spiele für Genießer

Die Geheimtipps 2014



Never Alone

72 SPIELSPAß

Hersteller: **E-Line Media** Entwickler: **Upper One Games**
Genre: **Adventure** Termin: **18.11.2014**

Never Alone macht zwei wichtige Dinge richtig: Es unternimmt den behutsamen Versuch, Inuit-Folklore zu übermitteln, und schafft es, dass das auch noch Spaß macht. Denn der Mix aus Knobelei und Hüpfabenteuer fesselt uns vor allem mit seiner Atmosphäre und der emotionalen Geschichte, auch wenn die Reise nach knapp zwei Stunden schon vorbei ist.

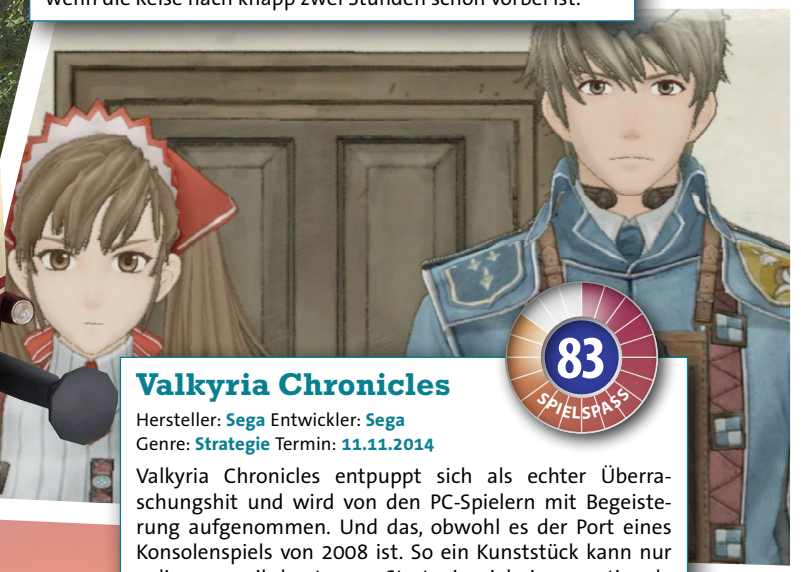


Train Fever

82 SPIELSPAß

Hersteller: **Astragon**
Entwickler: **Urban Games**
Genre: **Simulation** Termin: **5.9.2014**

Eine Infrastruktur aus Straßen, Schienen, Nahverkehr und Zuganbindungen zu errichten, um einer Kleinstadt beim Wachsen zu helfen – das erinnert ans gute alte Transport Tycoon. Und Train Fever kann sich in Sachen Spielspaß auch durchaus mit dem Klassiker messen. Ausgehend vom Jahr 1850 wirtschaften wir uns bis in die Gegenwart, schalten neue Züge frei und freuen und jetzt schon über den regen Mod-Support der Community.

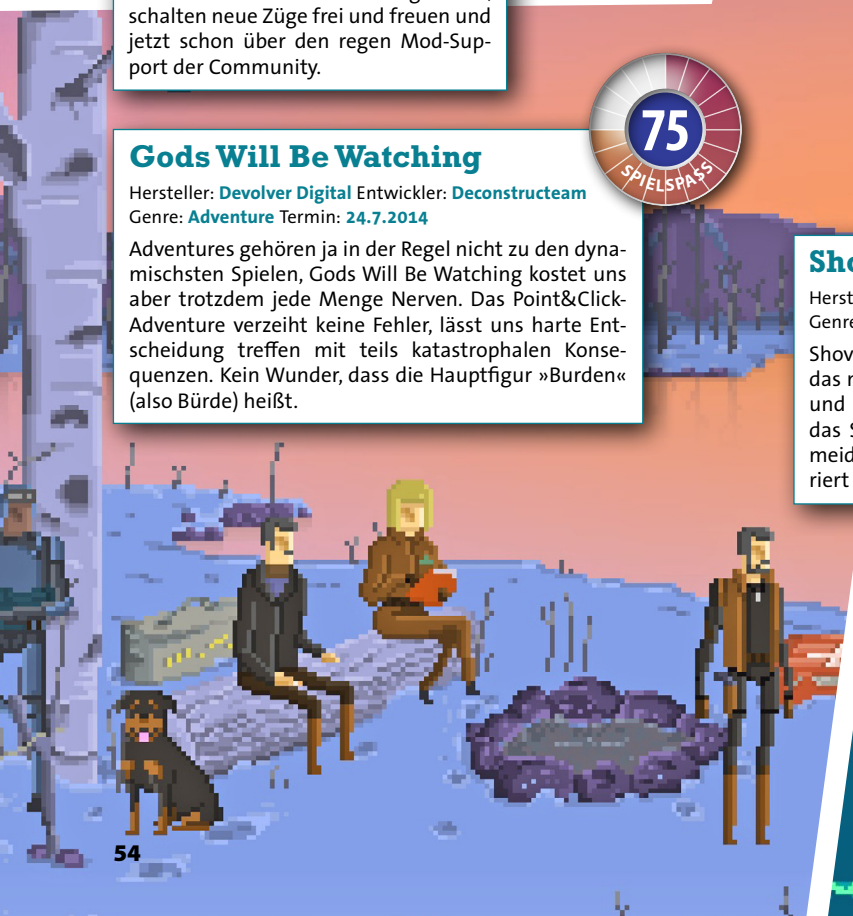


Valkyria Chronicles

83 SPIELSPAß

Hersteller: **Sega** Entwickler: **Sega**
Genre: **Strategie** Termin: **11.11.2014**

Valkyria Chronicles entpuppt sich als echter Überraschungshit und wird von den PC-Spielern mit Begeisterung aufgenommen. Und das, obwohl es der Port eines Konsolenspiels von 2008 ist. So ein Kunststück kann nur gelingen, weil das Japano-Strategiespiel eine emotionale Kriegsgeschichte mit Rollen- und Strategiespielelementen verbindet, die man in dieser Form nur selten findet.



Gods Will Be Watching

75 SPIELSPAß

Hersteller: **Devolver Digital** Entwickler: **Deconstructeam**
Genre: **Adventure** Termin: **24.7.2014**

Adventures gehören ja in der Regel nicht zu den dynamischsten Spielen, Gods Will Be Watching kostet uns aber trotzdem jede Menge Nerven. Das Point&Click-Adventure verzeiht keine Fehler, lässt uns harte Entscheidung treffen mit teils katastrophalen Konsequenzen. Kein Wunder, dass die Hauptfigur »Burden« (also Bürde) heißt.



Shovel Knight

82 SPIELSPAß

Hersteller: **Yacht Club Games** Entwickler: **Yacht Club Games**
Genre: **Action** Termin: **26.6.2014**

Shovel Knight ist laut der Entwickler eine »Ode an 8-Bit«, und das merkt man: Pixeloptik, Hüpfeinlagen, präzise Bedienung und ein stimmiger Chiptune-Soundtrack. Dafür verzichtet das Spiel auf einen knackigen Schwierigkeitsgrad und vermeidet Frust. Es ist wahrgewordene Nostalgie und konzentriert sich nur auf die schönen Seiten der alten Tage.

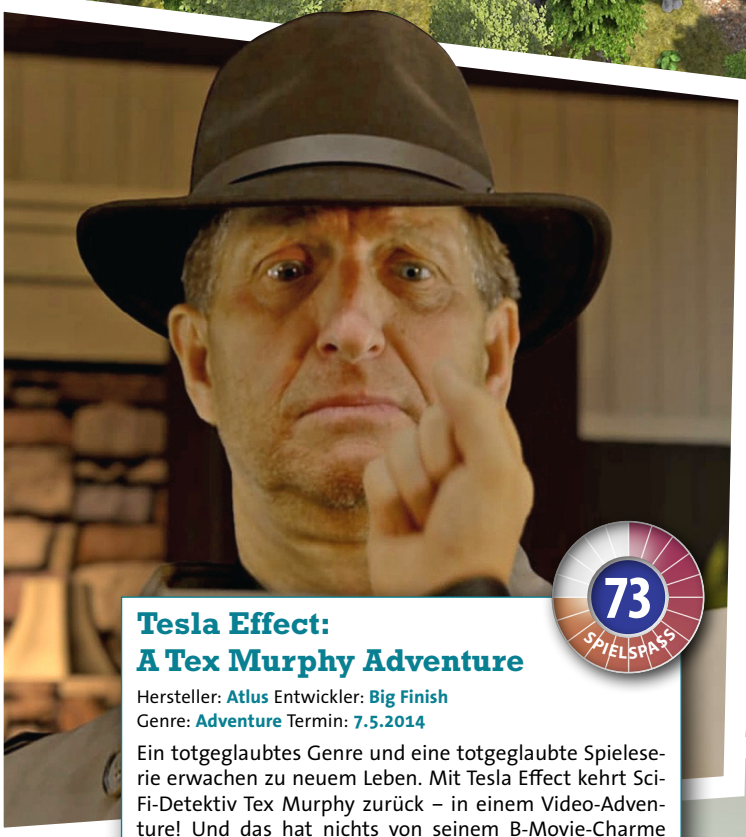


Banished

80 SPIELSPASS

Hersteller: **Shining Rock** Entwickler: **Shining Rock**
Genre: **Strategie** Termin: **18.2.2014**

Was SimCity nicht auf die Kette kriegt, schafft das Indie-Spiel Banished mit Bravour: einen Mikrokosmos aus eifrigen Bürgern zu simulieren, zwar nicht in der Großstadt, dafür aber im mittelalterlichen Dorf. Mit seiner Liebe zu dem Detail ist Banished Aufbaustrategie vom Feinsten – und das, obwohl es nur von einer Person entwickelt wurde.



Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure

73 SPIELSPASS

Hersteller: **Atlus** Entwickler: **Big Finish**
Genre: **Adventure** Termin: **7.5.2014**

Ein totgeglaubtes Genre und eine totgeglaubte Spieleserie erwachen zu neuem Leben. Mit Tesla Effect kehrt Sci-Fi-Detektiv Tex Murphy zurück – in einem Video-Adventure! Und das hat nichts von seinem B-Movie-Charme verloren. Sowohl für Nostalgiker als auch für jüngere Spieler ist der Detektiv-Trip deshalb eine tolle Zeitreise in die Tage der VHS-Kassetten.

Child of Light

82 SPIELSPASS

Hersteller: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **30.4.2014**

Die Far-Cry-Macher versuchen sich plötzlich an einem malerischen Rollenspiel japanischer Prägung und erschaffen damit ein tolles Märchen, das Hüpfpassagen und Rundenkämpfe miteinander kombiniert. Uns hat das 2D-Kleinod tief in seine magische Welt gezogen.





Valiant Hearts: The Great War

73 SPIELSPASS

Hersteller: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier**
Genre: **Action** Termin: **25.6.2014**

Klar, Valiant Hearts gewinnt keinen Preis für die komplexeste Mechanik, rein spielerisch ist es eher seicht. Aber es hat den Mut, sich einem unverbrauchten Setting, dem Ersten Weltkrieg, auf eine kritische und komplexe Weise zu nähern, indem es uns mitten ins Grauen versetzt, emotional an seine Figuren bindet und uns genau darüber die Schrecken des Krieges spürbar macht.



The Banner Saga

83 SPIELSPASS

Hersteller: **Versus Evil** Entwickler: **Stoic**
Genre: **Strategie** Termin: **14.1.2014**

Die Saga vom Kampf und Überleben der Nordmenschen gegen eine Monsterinvasion ist dank der stilsicheren Zeichentrickoptik ein atmosphärisches Meisterwerk. Aber auch die Geschichte mit harten Entscheidungen, Verlusten und moralischen Zwickmühlen trägt dazu bei. Kombiniert mit einem famosen Strategie-Kampfsystem ist The Banner Saga eine herausragende Spielerfahrung, die zum Glück 2015 einen Nachfolger bekommt.

Einzelleistungen des Jahres

Die Sonderpreise 2014

Der Gänsehaut-Trailer

Im November veröffentlicht CCP mit »This is EVE«, einen knapp vierminütigen Zusammenschnitt atemberaubender Szenen aus dem Weltraum-MMO, darunter Bombastmusik. Nichts Besonderes soweit. Die eine Sache, die den Trailer allerdings zum Gänsehautgaranten und zu unserem Lieblingswerbefilmchen des Jahres macht: die Originalstimmen von Spielern. Spätestens beim »Decloake, decloake, decloake! Torpedos on the Dominix, Dominix, Dominix!« will jeder, der es noch nicht getan hat, sofort mit EVE Online anfangen.



Gewinner: Sera



Verlierer: Erin

Sidekick-Duell

Elfin Sera trägt enge Lederklamotten, Diebin Erin trägt enge Lederklamotten. Sera fummelt lautlos mit Pfeil und Bogen rum, Erin fummelt lautlos mit Schneidwerkezeug rum. Aber wo Sera aus Dragon Age: Inquisition durch ihre burschikose Art und ihren wirren Humor gleich bei uns und unseren Lachmuskeln punkten kann, wollen wir Erin aus Thief umgehend ins Internat für schwer erziehbare Diebinnen stecken – und nie wieder rauslassen. Dass Garrett sich später für das Schicksal der wächtermordenden Nervgöre verantwortlich fühlt, können wir so gar nicht nachvollziehen, sympathisch wird sie uns nie. Sera dafür umso mehr, eine Romanze mit der dreisten Elfin steht aber nur Inquisitorinnen offen.



Verlierer: Aiden

Heldenduell

Unser Lieblingsheld 2014? Ein stark behaarter, kettenrauchender Kneipenschläger, der mit einem Schwein zusammen wohnt. Nebenbei ist Bigby aber auch noch Sheriff von Fabletown in Telltales The Wolf Among Us und hat das Herz am rechten Fleck. Eine Figur zum Liebhaben. Verlierer im Heldenduell: Aiden Pearce aus Watch Dogs. Selten haben wir einen unsympathischeren Charakter in einem Spiel verkörpert. Nicht nur, dass er zweifelhafte Moralvorstellungen hat (in etwa keine), er gefährdet während seines Rachefeldzugs auch noch seine Familie. Für Watch Dogs 2 sollte sich Ubisoft dringend vom Schirmmützenträger verabschieden.

Gewinner: Bigby



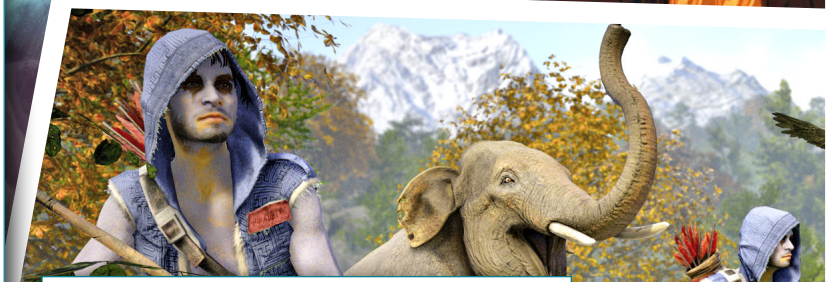
Verlierer: Malthael

Feindesduell

Unser Lieblingsfeind des Jahres? Der menschliche! Und zwar immer der, der uns in Dark Souls 2 das Leben schwer gemacht hat. Sobald sich ein ein PvP-Eindringling in einen Bosskampf wanzte, war die Anspannung eine fast schon körperlich schmerzhafte. Und der Triumph, wenn man die Situation doch irgendwie wuppte, mit nichts zu vergleichen. Als Quell vertaner Chancen senste sich hingegen der Todesengel Malthael durch Diablo 3: Reaper of Souls. Um die Welt zu retten, will der Himmelsbote die Kinder der Dämonen vernichten: die Menschen! Ein rechtschaffener Engel, der aus Fanatismus zum Schurken wird – was hätte man daraus machen können! Na ja, mehr als einen herumschwebenden Dampfplauderer, der uns lediglich einen harten Endkampf liefert.



Gewinner: PvP-Eindringling



Die beste Waffe

Zauberstab, Schwert, Pfeil und Bogen, Strahlenschneider. Alles cool, alles tödlich. Aber nichts ist 2014 so lässig wie ein Klumpen Fleisch. Den in eine Gruppe Gegner geworfen und schon kann man sich in Far Cry 4 zurücklehnen und zuschauen, wie Bär, Tiger, Wolf oder Leopard für Kyrat kämpfen. Die paar Feindhansel, die noch übrig bleiben, sind anschließend ein Kinderspiel. Oder Opfer für ein weiteres tapferes Tierchen, wenn man noch etwas Fleisch im Ködersack hat.



Der News-Dauerbrenner

Das Team wird vergrößert, das Team wird nochmal vergrößert, der kommende Patch macht dieses oder jenes, Entwickler Dean Hall macht die Biege, wenn's fertig ist. Im Schnitt gibt's 2014 alle sechs Tage eine neue Nachricht zum Survival-MMO DayZ. Das schaffen nicht mal Diablo 3 und das Addon Reaper of Souls gemeinsam. DayZ gewinnt Anfang des Jahres übrigens den GameStar-Award fürs beste Early-Access-Spiel 2013. Wir sind gespannt, ob das für 2014 auch wieder klappt. Und für 2015.



Der Lacher des Jahres

Fast dachten wir schon, wir müssten 2014 ohne auskommen, aber kurz vor Ende des Jahres lässt Xbox-Chef Phil Spencer in einem Tweet schließlich doch noch das los, was uns in ähnlicher Form in den vergangenen Jahren immer wieder zum Kichern gebracht hat. Spencer schreibt: »Ich werde mich im Januar darauf konzentrieren, was wir mit Windows 10 vorhaben – es wird Zeit, über Gaming auf Windows zu sprechen.« Wir lachen auf und übersetzen in der schlimmstmöglichen Variante: »Nur Windows 10 wird DirectX 12 unterstützen. Ätsch!« Na ja, und die Xbox One, auch wenn sich die minimal verringerte Prozessorauslastung dort kaum auswirken dürfte.



Das fehlendste Spiel

Ja, die Überschrift lässt stark an unseren Deutschkenntnissen zweifeln, aber besser lassen sich unsere Gefühle über Fallout 4 kaum zum Ausdruck bringen. Weder auf der E3, noch auf der Gamescom oder der Quakecon gibt's eine Ankündigung. Dabei sind wir uns ganz sicher, dass Bethesda an einem weiteren Teil der postapokalyptischen Rollenspielreihe arbeitet. Jetzt müssen es die Entwickler nur mal sagen, das Warten macht uns noch ganz mürbe. Ach ja, Half-Life 3 wurde auch nicht angekündigt. Aber das war eh klar.



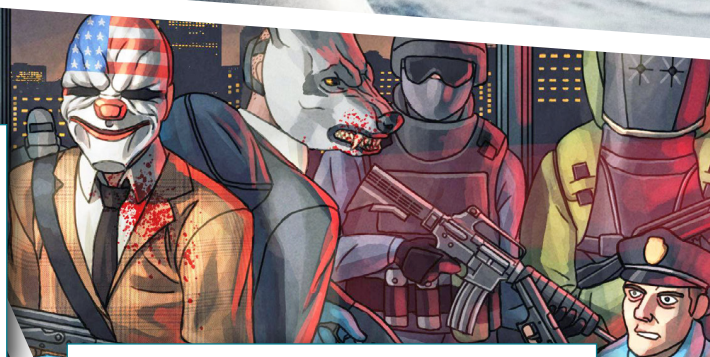
Die sinnloseste Lizenz

Da sichert sich Electronic Arts im vergangenen Jahr die Star Wars-Lizenz für zehn Jahre und kündigt genau wie viele Spiele dafür an? Eins. Nämlich »Battlefield: Star Wars«, besser bekannt als Battlefront 3, das natürlich bei Dice entsteht. Battlefront soll laut Dice-Boss Karl-Magnus Troedsson das beste Star Wars-Spiel aller Zeiten werden. Wir fragen uns ernsthaft, wie Troedsson das jetzt schon wissen kann. Immerhin hat Battlefield-Producer Patrick Bach Ende 2013 gegenüber dem Guardian gesagt, dass man alle weiteren Projekte für mindestens zwei Jahre anhalten werde, um Battlefield 4 zu fixen. Dabei wollen wir Star-Wars-Spiele! Jetzt!



Die Free2Play-Überraschung ...

... die nicht Hearthstone heißt, ist für uns Warframe. Als der Shooter Anfang 2013 erscheint, sind wir nicht sonderlich angetan davon. Zu wenig Inhalt, zu wirr, zu repetitiv. Inzwischen hat sich Warframe zu einem wundervollen Zeitvertreib gemausert, der nicht nur auf dem PC, sondern auch auf den Next-Gen-Konsolen beliebt ist. Warframe steht nach Dota 2 und Team Fortress 2 auf Platz 3 der beliebtesten Kostenlos-Titel bei Steam.



Der Multiplayer-Sonderpreis

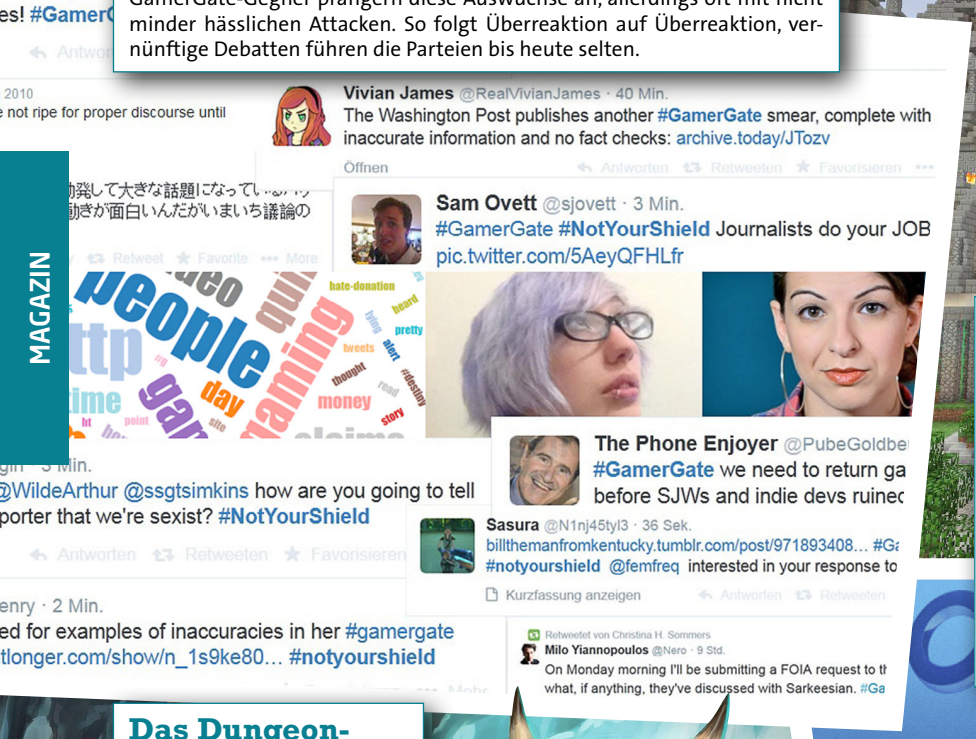
Der Sonderpreis fürs Multiplayer-Lebenswerk geht – Überraschung – weder an die Titanfalls noch die Call of Dutys dieser Welt, er geht nicht mal an ein Spiel aus dem Jahr 2014. Sondern an Payday 2. Seit seinem Release im August 2013 hat sich der kooperative Bankraub-Shooter im Spitzenfeld der Steam-Spielercharts festgesaugt. Auch dank seiner regen Versorgung mit kostenlosen (!) DLCs: Jede neue Karte lässt sich gratis spielen, bezahlen muss nur, wer eine eigene Partie erstellen (und ein paar Zusatz-Items abstauben) möchte. Fair!

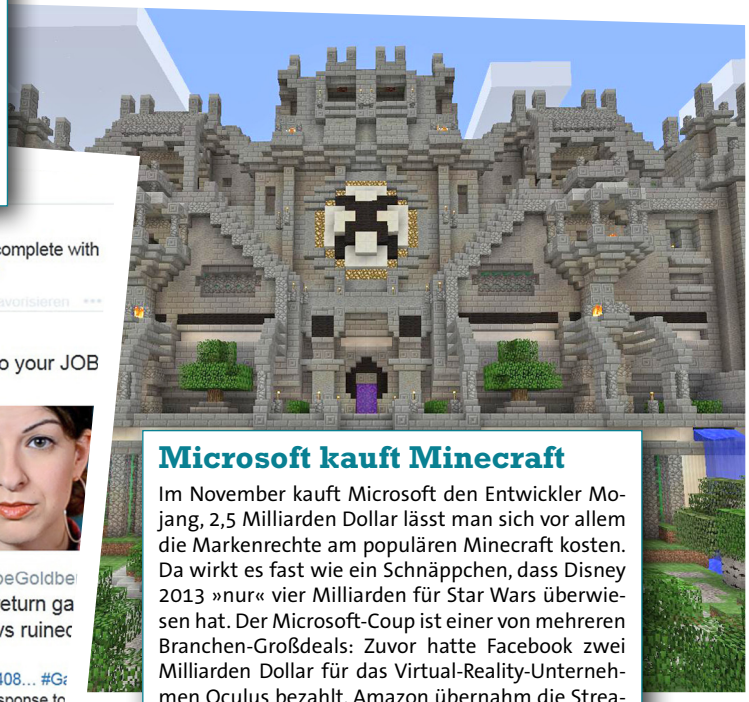
Die Schlagzeilen 2014

Von GamerGate bis Dungeon Keeper: Wir lassen die wichtigsten Schlagzeilen des Jahres 2014 noch einmal Revue passieren.

Die GamerGate-Eskalation

Der Vorwurf, eine Indie-Entwicklerin habe mit einem Journalisten geschlafen, entfacht im August einen rasant eskalierenden Proteststurm um Presseethik, Sexismus, Verschwörungstheorien und Hackerangriffe. Die Anhänger des Twitter-Schlagwort #GamerGate treten für eine ehrliche Presse und gegen die Bevormundung durch Spiele-Moralapostel ein – was aber auch in Morddrohungen mündet, etwa gegen die Feministin Anita Sarkeesian. Die GamerGate-Gegner prangern diese Auswüchse an, allerdings oft mit nicht minder hässlichen Attacken. So folgt Überreaktion auf Überreaktion, vernünftige Debatten führen die Parteien bis heute selten.





Microsoft kauft Minecraft

Im November kauft Microsoft den Entwickler Mojang, 2,5 Milliarden Dollar lässt man sich vor allem die Markenrechte am populären Minecraft kosten. Da wirkt es fast wie ein Schnäppchen, dass Disney 2013 »nur« vier Milliarden für Star Wars überwiesen hat. Der Microsoft-Coup ist einer von mehreren Branchen-Großdeals: Zuvor hatte Facebook zwei Milliarden Dollar für das Virtual-Reality-Unternehmen Oculus bezahlt, Amazon übernahm die Streaming-Plattform Twitch für 970 Millionen. Bei Minecraft stimmen wir einem zehnjährigen Mädchen zu, das Microsoft in einem offenen Brief anfleht: »Bitte ändert es nicht!«

Das Dungeon-Debakel

Im Januar legt Electronic Arts den Aufbauklassiker Dungeon Keeper neu auf – als Free2Play-Spiel für Smartphones – und erlebt ein Imagedebakel. Wer nicht bezahlt, muss quälend lange auf Fortschritte warten, der Serienschöpfer Peter Molyneux kritisiert das als »lächerlich«, auch wenn er später zurückrudert. Doch selbst der EA-Chef Andre Wilson nennt die unwürdige Klassiker-Abzocke eine »Schande« und fordert seine Entwickler auf, künftig der »Essenz« der alten Marken treu zu bleiben.





Das Jahr der Hacker

Wie in den Vorjahren kommt es auch 2014 zu Hacker-Angriffen auf Spieleplattformen, betroffen ist unter anderem Sonys Playstation Network. Als prominente Hackervereinigung tut sich der »Lizard Squard« hervor, der etwa Twitch-Streamer zwingt, sich den Namen der Gruppe auf die Stirn zu schreiben, wenn sie online bleiben wollen. Das Echsenkommando greift überdies real an: Im August 2014 bringen die Hacker nicht nur das PSN zum Absturz, sondern zwingen mit einer Bombendrohung auch den Linienflug des Sony-Chefs John Smedley zur Notlandung.



Das Flappy Bird-Rätsel

2013 veröffentlicht der vietnamesische Entwickler Dong Nguyen das kostenlose Mobile-Spielchen Flappy Bird, in dem man einen Vogel durch einen Hindernisparcours lenkt. An sich nichts Besonderes, doch im Januar führt die App plötzlich alle Download-Charts an, Nguyen behauptet, pro Tag 50.000 Dollar mit Ingame-Werbung zu verdienen. Schnell kursieren Betrugsvorwürfe, angeblich hat der Entwickler die Spielerzahlen manipuliert. Im Februar nimmt er Flappy Bird kommentarlos offline, der Erfolg bleibt ein Rätsel. Dennoch hinterlässt das Spiel seine Spuren, bis heute gibt es Hunderte Klone – und das Wort »Flappy« ist in den App Stores inzwischen verboten.



Der Swatting-Trend

Im Jahr 2014 zeichnet sich ein gefährliches, neues Phänomen ab: das »Swatting«. Im April wählt ein 15-Jähriger aus Frust über eine Online-Niederlage in Call of Duty den Notruf, gibt sich als sein Gegner aus und behauptet, seine Familie ermordet zu haben. Daraufhin stürmt ein SWAT-Team die Wohnung des Gegners. Im Juli und im August hetzen Scherzbolde dann SWAT-Teams auf Spieler, die Live-Streams betreiben. Das muss man nicht gleich als neuen Trend beschreien – beunruhigend ist es aber allemal. Dass ein solcher »Scherz« Menschenleben kosten kann, war diesen Idioten nämlich einfach egal.



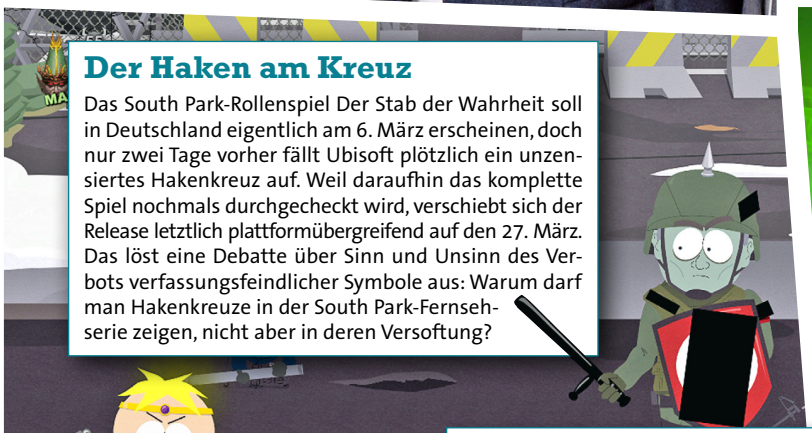
Crytek in Not

Im Juni berichtet GameStar über Geldprobleme beim deutschen Vorzeigeentwickler Crytek, der zunächst dementiert, seine Finanznot in den Folgemonaten aber nicht mehr kaschieren kann. Die Zweigstelle im englischen Nottingham wird erst bestreikt und dann geschlossen. Die Rechte an der Marke Homefront werden an Koch Media abgestoßen, das Crtyek-Studio in Austin, Texas feuert Mitarbeiter, namhafte Designer verlassen das Unternehmen. Nach dem Aderlass hat sich die Lage wieder stabilisiert, Gerüchten zufolge auch dank eines neuen Investors. Laut dem Firmengründer Cevat Yerli (Foto, Mitte) wurzelte die Schieflage im neuen Free2Play-Fokus des Studios, die zu »reduzierten Kapitalressourcen« geführt habe. So kann man's auch sagen.



Skandalspiel Hatred

Es ist eine kalkulierte Provokation: Im Oktober veröffentlicht das polnische Studio Destructive Creations einen Trailer für sein Amoklaufspiel Hatred, in dem man wahllos mordend durch die Gegend zieht. Die Designer verklären sich zu Rebellen, der Aufschrei ist groß. Selbst der Entwickler Epic distanziert sich von Hatred, weil es auf seiner Unreal Engine 4 basiert. Genauso schnell wie er hochkocht, flaut der Skandal jedoch wieder ab. Zumindest vorerst, Hatred soll 2015 erscheinen.



Der Haken am Kreuz

Das South Park-Rollenspiel Der Stab der Wahrheit soll in Deutschland eigentlich am 6. März erscheinen, doch nur zwei Tage vorher fällt Ubisoft plötzlich ein unzensiertes Hakenkreuz auf. Weil daraufhin das komplette Spiel nochmals durchgecheckt wird, verschiebt sich der Release letztlich plattformübergreifend auf den 27. März. Das löst eine Debatte über Sinn und Unsinn des Verbots verfassungsfeindlicher Symbole aus: Warum darf man Hakenkreuze in der South Park-Fernsehserie zeigen, nicht aber in deren Versoftung?



PS4 vs. Xbox One

Der Konsolen-Konkurrenzkampf beherrscht auch 2014 die Schlagzeilen, kaum ein Monat vergeht ohne neue Verkaufszahlen. Sony vermeldet im November 13,5 Millionen PS4-Käufer und verteidigt so seine Führung, Microsoft kontert mit nur zehn Millionen an den Handel ausgelieferten Xbox Ones, die ja noch nicht verkauft sein müssen. Zudem legt die Xbox einen desaströsen Japan-Start hin (nur 23.562 Verkäufe in der ersten Woche), erscheint aber in einer billigeren Variante ohne Kinect. Noch dazu lockt Microsoft vermehrt mit Bundles und Preissenkungen, das Rennen geht weiter. Derweil erklärt immer mal wieder jemand die Blütezeit der Konsolen für beendet, etwa der Analyst Michael Pachter oder der Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang.



Profispieler als Cheater

Kurz vor dem bislang größten Counter-Strike-Profiturnier auf der Winter-DreamHack 2014 überführt Valve drei Profispieler von Counter-Strike: Global Offensive des Cheatens. Das klingt nach Kleinigkeit, verunsichert jedoch die gesamte eSport-Szene, zumal die gebannten Spieler behaupten, Schummelei sei in der Profiszene weit verbreitet. Der virtuelle Sport hat also seinen ersten Dopingskandal. Und ist damit seinem realen Gegenstück wieder ein Stückchen näher gekommen.



Sony macht in Virtual Reality

Auf der Entwicklerkonferenz GDC im März enthüllt Sony ein eigenes Virtual-Reality-Headset, 2015 soll »Project Morpheus, für die PS4 erscheinen. Die Japaner demonstrieren so nicht nur ihr Vertrauen in die Trendtechnologie, sondern diese auch gleich mit einer, äh, geschmackvollen Demo, in der man Schulmädchen begaffen kann. Auch wenn Virtual Reality auf dem Massenmarkt keine revolutionäre Rolle spielen dürfte, zeugt Sonys Vorstoß davon, dass man wieder mehr auf Innovation setzt. Der Rivale Oculus VR lässt sich derweil zwar von Facebook kaufen, muss die Marktreife seiner Oculus Rift aber auf 2015 verschieben. Da erwartet uns dann also ein VR-Duell.



Blizzard stellt Titan ein

Nachdem Blizzard bereits 2013 sein nur unter dem Projektnamen »Titan« bekanntes Online-Rollenspiel neu ausgerichtet und das Entwicklerteam drastisch geschrumpft hat, wird Titan im September 2014 schließlich endgültig eingestellt. Gerüchten zufolge sollte es ein futuristisches Abo-MMO werden, dessen Spieler ein Doppelleben führen: Tagsüber arbeiten sie in normalen Berufen, nachts bekämpfen sie Monster. Blizzard möchten sich fortan auf schlankere Projekte wie Hearthstone und den kommenden Multiplayer-Shooter Overwatch konzentrieren.



Auflösungserscheinungen

Kaum eine Debatte bewegt Konsolenspieler 2014 so sehr wie die um Auflösungen und Frameraten. Läuft ein Spiel auf PS4 und Xbox One denn nun in 1080p, 900p oder schäbigen 792p, mit 30 oder 60 Bildern pro Sekunde? Entwickler wie Ubisoft spielen die Wichtigkeit von Auflösung und Framerate immer wieder herunter – was »ResolutionGate«, die Auflösungsdiskussion, nur noch weiter befeuert. Erboste Spieler verklagen sogar Sony auf fünf Millionen Dollar, weil der PS4-Shooter Killzone: Shadow Fall – anders, als auf der Packung versprochen – im Multiplayer nicht in nativen 1080p (1920x1080) läuft, sondern in hochskalierten 960x1080. Ein Urteil steht noch aus.



Das größte Blutbad

Es ist zwar mehr PR-Meldung der Eve Online-Entwickler als wirklich bedeutsame Nachricht, dennoch stößt »das Blutbad von B-R5RB« auf jede Menge Interesse. Die bislang größte Raumschlacht der Eve-Geschichte tobt zwischen zwei verfeindeten Allianzen, beschäftigt 7.500 Piloten und dauert 21 Stunden, in ihrem Verlauf verglühen Tausende Schiffe im Wert von umgerechnet 330.000 Dollar. Ein Fingerzeig, dass das Sandbox-Universum von Eve nach wie vor brummt.

Nintendo lebt!

Bei aller Euphorie über PS4 und Xbox One werden Nintendo und seine Wii U gerne mal totgesagt. Dabei erlebt der japanische Traditionsentwickler 2014 eine regelrechte Achterbahnfahrt: Erst vermeldet Nintendo Verlust um Verlust und muss Arbeitsplätze streichen, nur um dann im Oktober mit einem Quartalsgewinn von 224 Millionen Dollar zu überraschen. Auch die Wii U-Verkäufen ziehen an, weltweit fand die Konsole bislang 7,3 Millionen Käufer. Getragen wird der Boom von Nintendos eigenen Spielen, vor allem Mario Kart 8 und Super Smash Bros. Übrigens, zum Vergleich: Während Nintendo immer noch mit einem Jahresgewinn von knapp 330 Millionen Dollar rechnet, erwartet Sony einen Jahresverlust von 2,15 Milliarden – vor allem wegen seiner kriselnden Handysparte.



Die Höhle des Jahres

Während das spieleferne Deutschland vor allem die Rettung eines verunglückten Forschers aus der bayerischen Riesending-Höhle verfolgt, erregen sich Spieler über eine ganz andere Kaverne: die »Loot Cave« in Destiny. Findige Fans des konsolenexklusiven MMO-Shooters finden im September heraus, dass man nur vor einer bestimmten Höhle stehen und hineinballern muss, um einen endlosen Strom von Beute und Erfahrungspunkten abzustauben. Bungie schiebt dem Exploit den Riegel vor – woraufhin die Abenteurer prompt andere »Loot Caves« aufspüren. Sogar ein »Loot Cave«-Browserspiel. Die Botschaft dahinter: Egal, welche Fehler ein Spiel hat, irgendjemand wird sie finden.

Geschlossene Studios

Kaum ein Jahr vergeht, ohne dass wir uns von einem Entwicklerstudio verabschieden müssen. Das prominenteste Schließungsopfer 2014 ist der Bioshock-Entwickler Irrational Games, dessen Gründer Ken Levine sich wieder kleineren Projekten widmen will. Die Marke Bioshock soll aber weiterleben. Electronic Arts wiederum macht Mythic dicht, die Macher von Warhammer Online und Dark Age of Camelot. Und Microsoft schließt – im Zuge größerer Umstrukturierungen – die Xbox Entertainment Studios, die Videoinhalte für die Xbox One produzieren sollten.

Lindsay Lohan vs. Rockstar

Weil ihr die Figur »Lacey Jonas« aus GTA 5 sowie eine Bikiniträgerin auf dessen Cover verdächtig ähneln sollen, verklagt die Hollywood-Skandalnudel Lindsay Lohan im Juli den Entwickler Rockstar. Auch Karen Gravano, die Tochter eines echten Gangsterbosses, geht vor Gericht, weil sie ihre Lebensgeschichte in GTA 5 wiedererkannt haben will. Eine Sammelklage dagegen, dass der Multiplayer-Part GTA Online erst zwei Wochen nach Release freigeschaltet, wies ein Gericht ab. Wir fragen uns dennoch: Wer möchte als nächstes ein Stück vom GTA-Erfolgskuchen einklagen?

Ubisoft und seine Fettnäpfchen

Ubisoft springt 2014 von einem Image-Fettnäpfchen ins nächste (Always On und Echtgeld-Shop im neuen Siedler, Mikrotransaktionen und App-Zwang in Assassin's Creed Unity) und gerät zudem für seine Charakterdarstellung ins Kreuzfeuer. So kritisieren Spieler, dass die Entwickler weibliche Assassinen aus Unity gestrichen haben, weil es angeblich zu teuer sei, sie zu animieren. Außerdem heißt es, das Cover von Far Cry 4 wirke rassistisch, weil ein dunkelhäutiger Soldat als Handauflage eines hellhäutigen Schurken dient, und Rainbow Six: Siege degradiere weibliche Charaktere zu hilflosen Geiselpüppchen. Kein ruhiges Jahr für die Franzosen.

YouTubes Schatten

Dass Let's Plays inzwischen ein fester und wichtiger Bestandteil der Spieleindustrie sind, ist jedem klar. Nicht jedem klar ist, dass Publisher große YouTube-Kanäle verstärkt als Marketing-Instrument begreifen. Der britische YouTube-Star John »TotalBiscuit« Bain enthüllt im August ein Angebot von Warner Interactive. Der Publisher gab Vorabversionen von Mittelerde: Mordors Schatten nur an YouTuber heraus, die vertraglich zusicherten, das Spiel positiv darzustellen, ihre Zuschauer zum Kauf »überreden« und einen Link zum Kauf anzubieten. Außerdem wollte Warner jedes Video vor dessen Veröffentlichung freigeben. Gegenüber der Spielepresse hat es solche krassen Forderungen nie gegeben, sondern höchstens Embargos, die Berichterstattung vor einem bestimmten Termin sowie Story-Spoiler untersagen.

Die Xbox-exklusive Lara

Auf der Gamescom 2014 lässt Microsoft die Ankündigungsbombe platzen: Das neue Lara-Abenteuer Rise of the Tomb Raider soll »exklusiv« für die Xbox One und die Xbox 360 erscheinen. Der Aufschrei und die Verwirrung sind groß, doch schnell wird klar: Es handelt sich um zeitlich begrenzte Exklusivität, mit Verspätung darf Lara auch bei Sony und auf dem PC herumturnen. Dennoch ist der Deal interessant, Microsoft sieht Tomb Raider wohl als Gegengewicht zu Sonys Uncharted-Reihe.

Erinnerungswürdig

Unsere besten Spielemomente 2014

26 Schadenspunkte



Heiko Klinge

2015 hatte für mich tatsächlich viele großartige Spielemomente in petto, etwa die Gänsehaut-Gesangseinlage auf dem Weg zur Himmelsfeste in Dragon Age: Inquisition oder die Ersterkletterung von Notre Dame in Assassin's Creed Unity. Aber nichts toppt diese eine Partie in Hearthstone: Ich runter auf einen Lebenspunkt, mein Gegner im Gefühl des sicheren Sieges. Und ich ziehe genau die eine Karte, die meinen Druidenhintern noch retten kann: die »Naturgewalt« – Macht der Wildnis und Wildes Brüllen habe ich bereits auf der Hand. Zack, auf einen Schlag verursache ich 26 Schadenspunkte und drehe die schon längst verloren geglaubte Partie. Reines Glück? Natürlich. Aber trotzdem geil!

Mein Spiel, irgendwie …



Markus Schwerdtel

Januar, 2014: Broken Age erscheint (endlich)! Tim Schafers Kickstarter-Adventure hat schwere Zeiten hinter sich. Das fertige Spiel – das heißt die erste Hälfte davon – ist nicht perfekt, viele finden es zu kurz und zu leicht, es fährt nur mittelmäßige Wertungen ein. Aber trotzdem: Als ich den Titelscreen sehe, bekomme ich eine Gänsehaut. Denn Broken Age ist irgendwie auch mein Spiel. Ich war unter den ersten Backern, habe immer dran geglaubt, dass Tim Schafer und Double Fine das schon hinkriegen werden. Ich freue mich auch weniger über das Spiel selbst als über den Beweis, dass man auch in der durchkommerzialisierten Spielebranche mit ihren Fortsetzungen im Jahresrhythmus noch Perlen wie Broken Age entwickeln kann – wenn man nur genug Herzblut, Ehrgeiz und treue Fans hat.

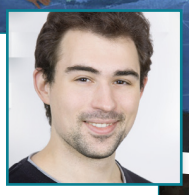
Schönste Depression des Jahres



Andre Peschke

Ein Adventure-Albtraum über Depression unter »Mein schönster Spielmoment«? Sei's drum, nichts blieb mir in Erinnerung wie dieses düstere, mutige Spiel. Besonders eingebrannt hat sich folgende Szene: Meine Spielfigur steht in einem Kornfeld, eine dunkle Silhouette vor abendrotem Himmel und ich empfinde eine beim Spielen seltene Emotion: Erleichterung! Endlich Farben inmitten dieser düsteren, feindseligen Welt. Endlich etwas Schönes! Vorher fühlte ich mich geradezu deprimi… oh! Cleveres, kleines Spiel! Allerdings habe ich gecheated. Es erschien schon 2012. Zwei Jahre lag es bei mir rum – die Grafik hat mich abgeschreckt. Nun ist The Catlady das einzige Spiel, das 2014 bei mir Spuren hinterlassen hat.

Im Flow



Dimitry Halley

Sherlock Holmes: Crimes and Punishments war nicht das beste Spiel, das ich dieses Jahr in die Finger bekommen habe. Und nicht das schönste. Auch nicht das kniffligste. Aber es hat zwei Dinge geschafft, die 2014 sonst kein Spiel hinbekommen hat: mich wirklich zu überraschen und dafür zu sorgen, dass ich die Zeit vergesse. Was man gemeinhin als »Flow« bezeichnet, erlebe ich als Erwachsener bei all den Verpflichtungen nur noch selten – das völlige Aufgehen in einer Tätigkeit, so sehr, dass man alles um sich rum vergisst. Sherlock Holmes hat mich mitgerissen, zum Detektiv gemacht. Wenn ich's auf einen konkreten Moment herunterbrechen soll: der Augenblick, in dem ich mir einen Notizblock neben den Bildschirm gelegt habe, um eine Mind Map mit Indizien zu basteln. Klar, ist vielleicht kindisch. Aber darum geht's ja.

Ups!



Johannes Rohe

Seit ich gemeinsam mit Jochen, Dimi und unserem Freund Pascal in Payday 2 auf Raubzüge gehe, erlebe ich fast jeden Abend denkwürdige Augenblicke. Zum Beispiel beim Schattenraub: Etwa 20 Minuten läuft alles wie am Schnürchen – wir schleichen an Wachen vorbei, schalten Kameras aus und sacken massig Beute ein. Schließlich fehlt nur noch das Sahnestück, eine extrem wertvolle Rüstung. Doch gerade als Jochen den Safe öffnet, hören wir ein kurzes, trockenes »Ups!« über Skype – Pascal war einer Patrouille stumpf vor die Nase gelaufen. Der Alarm schrillt, die Mission ist gescheitert, alle Beute futsch. In diesem Moment hat selbst der sanftmütige Jochen seine Fassung verloren – nicht schön, aber absolut unvergesslich.

Zwei Flieger auf einen Streich



Martin Deppe

Far Cry 4. Sonne. Die Frisur hält. Leider ist das auch das einzige, denn um mich herum bricht alles auseinander. Weil ich ja unbedingt im Alleingang eine Festung knacken wollte. Jetzt kreisen zwei Kampfhubschrauber nebeneinander über mir, und sobald ich mich blicken lasse, fliegen mir Putzbröckchen um die Nase. Munition ist auch alle. Doch die Burg hat eine Mörserstellung. Im Ententanzgang schleiche ich an eine Mauer, zwei Leitern hoch, klemme mich hinter den Mörser, ziele auf den Rotor des westlichen Helikopters, drücke ab. Es macht FUUUMP, ein paar Sekunden lang passiert nichts. Und dann ist er da, mein Spielemoment 2014: Die Granate platzt über dem Rotor, beide Maschinen schmieren ab und explodieren. Yippie-yay, motherfu... uh... Schweinebacken!

Mein blöder Tod



Michael Graf

Mein Spielemoment 2014 war – ein Unfall! In einer Mission von Wolfenstein: The New Order schwebe ich im Helikopter neben einer ruinierten Brücke und soll rüber springen. Also visiere ich den Vorsprung an, nehme rückwärts Anlauf und – falle auf der anderen Seite aus dem Flieger und stürze in den Tod. Ich Depp hatte übersehen, dass der Heli auf beiden Seiten offen ist! Und im Fallen raunt mein Held B.J. staubtrocken: »Was für ein blöder Tod.« Ich verneige mich vor den Entwicklern, dass sie extra für diese saudumme Situation einen eigenen Spruch eingebaut haben. Okay, haben sie eigentlich gar nicht, B.J. sagt das immer, wenn er von der Brücke fällt. Aber perfekter als bei mir kann's nicht passen, als hätte der Held die vierte Wand durchbrochen und mich direkt angepflaumt. Zurecht, ab jetzt schaue ich mich um, bevor ich aus einem Hubschrauber springe. Immer.

Daheim ist daheim



Petra Schmitz

Auch wenn's noch längst nicht fertig ist, habe ich Kingdom Come: Deliverance meinen Spielemoment 2014 zu verdanken. Beziehungsweise der kleinen Alpha des Rollenspiels. Da besuche ich den Kollegen Stange in seinem Büro, als er gerade die ersten Schritte durch die Mittelalterwelt macht, und ich bleibe wie versteinert hinter ihm stehen. Mein Blick saugt sich in den Monitor, um über sanfte Hügel und Täler, Mischwälder, Blumenwiesen zu streifen. Es ist nicht so, als hätte ich dergleichen noch nie in einem Spiel gesehen. Aber ich habe es noch nie SO gesehen. So echt! Wie ich es aus der Gegend kenne, in der ich aufgewachsen bin. Mein anschließendes, mehrere Stunden dauerndes Gejubel darüber läuft beim Kollegen Stange sicher unter »nervigster Moment 2014«.

Wie ich den Spaß wiederentdeckte



Sebastian Stange

Es ist seltsam, dass mir trotz all der ambitionierten Blockbuster-Spiele, die ich 2014 in die Hände bekam, vor allem ein albernes Indiespiel in Erinnerung bleibt. Aber Jazzpunk gelingt das. Das hochnotalberne Ego-Adventure steckt voller Klamauk und keine noch so blöde Punchline war den Entwicklern zu schade. Und irgendwann, als ich durch das Anklicken einer Hochzeitstorte in einem Arenashooter namens »Wedding Qake« landete und mit Rosen auf die Hochzeitsgäste feuerte, hatte Jazzpunk mein Herz gewonnen. Denn es stellt Humor und Spaß vor allen andere Elemente, etwa Technik, Umfang und Logik. Aber damit erinnert es mich daran, wieso ich eigentlich spiele. Ich will unterhalten werden. Ich will Spaß. Ich will ab und zu einfach mal debil lachen, weil irgendein blöder Gag genau meinen Nervt trifft. Zu viele Spiele fühlen sich nach Arbeit an. Arbeit und Stress. Jazzpunk zeigte mir, dass es anders geht.

Sehnsucht nach Sci-Fi



Christian Fritz Schneider

Früher war alles besser. Ich hasse diesen Satz, weil er viel zu oft auf verklärte Erinnerungen hinausläuft. Trotzdem habe ich genau diesem Satz meine schönsten Spielemomente 2014 zu verdanken. Ich habe mich in den vergangen Monaten nämlich verdammt oft nach klassischer Science Fiction gesehnt: Weltraum, Außerirdische, das Unbekannte – Star Trek eben. Also habe ich einfach nochmal das erste Elite Force installiert. Und es ist immer noch großartig, zum Glück. Danach weiter zu Freespace 2. Mein Gott, sieht das mit den aktuellen Mod-Verbesserungen des Source Code Projects gut aus, und an spielerischer Qualität hat es nichts eingebüßt. Das könnte man so gleich nochmal in den Laden stellen. Würde zwar auch wieder keiner kaufen, aber immerhin wäre dann wenigsten alles wie früher.

Der perfekte Run



Daniel Feith

Unsere Zuschauer hatten uns gewarnt: »Die 8-Bit-Level schafft ihr nie!«, »Wartet mal auf das letzte 8-Bit-Level.« »Das letzte Level wird euch brechen!«. Zugegeben, Michi Obermeier und ich gingen das schwerste Bonuslevel von Rayman Legends mit ein wenig Bammel an. Schon für das Level zuvor brauchten wir gefühlt 100 Versuche. Zu knifflig ist es, in den Bonusstages, die Übersicht zu behalten. Denn in den 8-Bit-Leveln des Koop-Jump&Runs verzerren Pixel-, Facetten- und Fischauge-Effekte die Optik. Präzise Sprünge werden so zur Glückssache. In »Omas Welttour«, dem finalen Abschnitt, wechseln die irritierenden Grafikeffekte außerdem alle paar Sekunden. Und dann... ja und dann schafften wir es beim ersten Versuch. Der perfekte Run.

ADR1FT

Im Weltall gibt es keinen Shitstorm

Vor einem Jahr verlor Adam Orth seinen Job bei Microsoft durch einen Twitter-Shitstorm. Mit ADR1FT verarbeitet er die Ereignisse als ein Survival-Puzzle-Spiel im Weltraum. Das Ergebnis: einer der spannendsten Geheimtipps des nächsten Jahres. Von Dennis Kogel

Angespielt Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **three one zero** Termin: **Mai 2015**



Der Twitter-Shitstorm hat Adam Orths Karriere eine neue Richtung geben: Seine Spiele sollen persönlicher sein und keine Shooter mehr.

Alles ist kaputt. Die Raumstation schwebt aufgebrochen über der Erde. Lichter an Anzügen toter Astronauten blinken rhythmisch: SOS. Eine einsame Überlebende gleitet schwerelos, aber schwer atmend durch den Raum. »Eines Morgens bin ich aufgewacht und alles war zerstört«, erzählt Designer Adam Orth und meint damit nicht die Raumstation in seinem neuen Spiel ADR1FT, sondern sein Leben.

Die zwei Leben des Adam O.

Adam Orth hat zwei Leben: Das vor dem 4. April 2013 und das danach. Das Frühjahr 2013 ist der Vorlauf zum Start der neuen Konsolengeneration. Sony und Microsoft liefern sich einen PR-Kampf: Wer kann Spieler vom Nutzen einer neuen Konsole überzeugen? Wie wird neue Hardware neue Spiele prägen? Kurz: Wo geht es hin mit Videospielen? Über die neue Xbox kursieren Gerüchte, die sich später in offiziellen Ankündigungen bestätigen sollten: Die Xbox 720 (so der mutmaßliche Name), auch bekannt als Projekt Durango, soll immer online sein, um spielen zu können, Datenträger werden nur noch zur Installation benutzt. Wenn man sich die Wandlung von Spielen als Produkte hin zu langlebigen Services anschaut, dann ist das eine durchaus zukunftsorientierte Einstellung. Sie kommt nur zu früh und sie wird miserabel kommuniziert. Microsoft wird online in der Luft zerrissen. Orth, Creative Director und eigentlich langjähriger Designer an der Militär-Shooter-Reihe Medal of Honor, arbeitet zu dieser Zeit an Launch-Titeln mit Kinect-Bewegungssteuerung – ein weiterer Aspekt der Konsole, der noch für viel Kritik sorgen wird. Er kann die Wut nicht nachvollziehen.

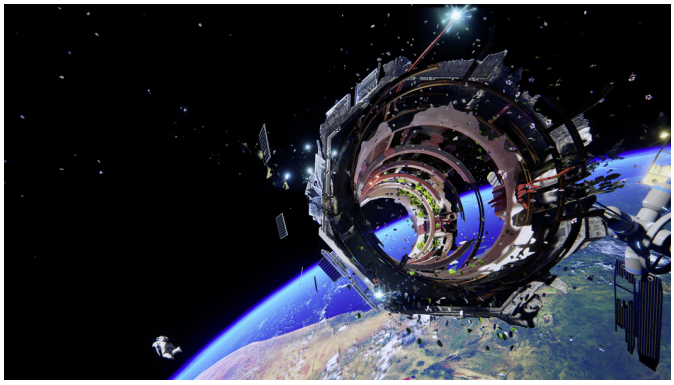
»Sorry, ich versteh das Drama über eine Always-On-Konsole nicht«, twittert Orth, »jedes Gerät heute ist always-on. Das ist die Welt, in der wir leben #dealwithit.« Deal with it, komm damit klar. Als Orths guter Freund Manveer Heir, Designer der Mass-Effect-Reihe, ihn auf Twitter daran erinnert, dass eine gute Internetverbindung für Menschen außerhalb von Metropolen keine Selbstverständlichkeit ist, feuert Orth zurück: »Aber warum sollte ich denn da leben wollen!?« Später sagt Orth, das wäre eine harmlose Trollerei zwischen Freunden gewesen. In der ohnehin aufgeheizte Stimmung wirkt der Spruch aber wie ein rotes Tuch. Auf Twitter ist Orth zu der Zeit eigentlich nur anderen Entwicklern und Journalisten ein Begriff. Er hat knapp 1.500 Follower, verglichen mit den über 100.000 followerstarken Entwicklerstars wie Cliff Bleszinski (Gears of War) oder Tim Schafer (Grim Fandango, Broken Age) ist Orth ein Niemand. Trotzdem landen seine Tweets mit über 50.000 Upvotes und mehr als 8.000 Kommentaren auf der Startseite von reddit.

Ein Tweet und die Folgen

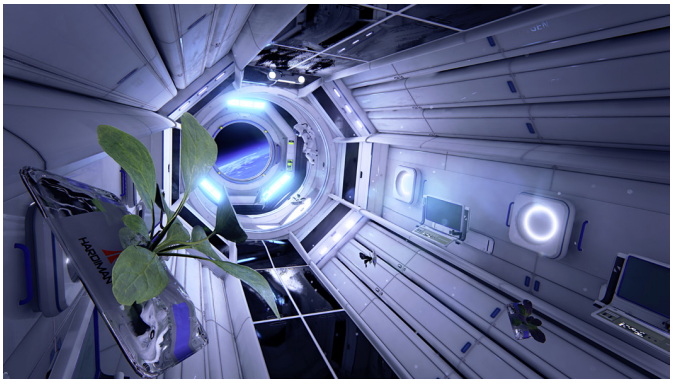
Über #dealwithit wird nicht nur in Spielemedien gesprochen, selbst Forbes, Huffington Post und CNET bringen Artikel zum Thema. Seine Einstellung wird als Bestätigung der Xbox-Gerüchte gelesen. Online bekommt Orth Hass, Hass, Hass. Ehemalige Kollegen bezeichnen ihn auf reddit annonym als »douche«, als Trottel, mit dem man unmöglich arbeiten könne. Aus seinem Twitter-Avatar werden Meme-Bilder gemacht. Er wird zum Symbol für den arroganten Microsoft-Schnösel, der nicht nachvollziehen kann, dass es Menschen außerhalb der USA gibt, dass sich nicht jeder wegen einer guten Internetverbindung die Miete in San Francisco, Seattle oder L.A. leisten kann – und dass Spieler nach SimCity und Diablo 3 keine Lust mehr haben auf kaputte Always-On-Services. Nur einen Tag später gibt Microsoft eine offizielle



Die Hände der Astronautin sind immer im Blick. Wir sollen konstant die Welt berühren und mit ihr interagieren. »Die Fantasie, etwas so Großes wie einen Traktor mit den Händen zu verschieben, als wäre es ein Stück Papier, ist etwas, was Leute von Weltraumspielen wollen«, deutet Orth an.



Die zerstörte Raumstation schwebt in Bruchstücken über der Erde.



An Konsolen erfahren wir mehr über die Hintergründe der Station.

Pressemeldung: »Wir entschuldigen uns für die unangemessenen Kommentare unseres Angestellten auf Twitter. Diese Person spricht nicht für Microsoft.« Wenige Tage später verlässt Orth Microsoft. Ob auf eigenen Wunsch oder auf Druck des Konzerns, darüber spricht Orth nicht.

»Das war eine furchtbare Erfahrung«, erzählt Orth jetzt, ein Jahr später. »Leute haben meine Familie bedroht, meine Tochter, meine Frau. Ich hatte das Gefühl, ich sei eine einzige Enttäuschung für die Industrie, die ich liebe, für meine Kollegen, meine Freunde. Und was alles noch schlimmer gemacht hat: Es war alles meine Schuld. Ich habe das verursacht.« In Präsentationen zu ADR1FT bezeichnet Orth diese Erfahrung als »das Ereignis« oder als »der öffentliche Vorfall«. Man bekommt das Gefühl, dass ihm die Worte fehlen, diese Zeit in einen leicht verständlichen Begriff zu verpacken. Wie auch? »Aber weißt du, für eine kreative Person sind diese Ereignisse die ganz persönliche Erzader.« Orth vergräbt sich den gesamten Sommer über in einer öffentlichen Bibliothek und recherchiert, arbeitet, designt. »Alles, was ich über das Ereignis sagen wollte, sollte in einem kreativen Unterfangen ausgedrückt werden. In einem Spiel. Diese Idee hat mein gesamtes Leben übernommen.« Orth ruft seinen langjährigen Freund Omar Aziz an, Programmierer an Treyarchs Call-of-Duty-Titeln, und fragt nach Hilfe. Aziz sagt zu. Sie gründen ein Studio.

FPX statt FPS

Nun also: ADR1FT. Adam Orth bezeichnet es in Anlehnung an First Person Shooter (FPS) als FPX, als First-Person-Experience. »Unser Ziel ist eine gewaltfreie, erzählerische First-Person-Erfahrung«, sagt Orth und lehnt damit an Spiele an wie Gone Home, Dear Esther oder Proteus. Fährt dann aber fort: »... mit echten Spielsystemen, echten Mechaniken und vielen Dingen, die Spieler beschäftigen sollen.« Echte Spielsysteme, echte Mechaniken? Das klingt so, als ob Orth damit ein wenig die Kritik an Spielen wie Gone Home anspricht, die unter vielen Spielern als langweilige »Walking Simulators« verschrien sind. »Wir sprechen diese Kritik nicht ein wenig an, wir sprechen sie absolut an«, so Orth. »Wahrscheinlich wäre ein Spiel, in dem man einfach nur durch die Station schwebt und sonst nicht viel macht, gar nicht so mies. Aber: Wir haben so viele schöne Mechaniken in unserem Spiel.« Kein »Floating Simulator« also. ADR1FT ist eine Art Survival-Puzzle in einer kleinen, aber detaillierten offenen Welt, im Look inspiriert von Gravity und dem Kubrick-Klassiker 2001: Odyssee im Weltraum. Als gestrandete Astronautin gilt es, die zerbrochene Raumstation zu erkunden. Sauerstoff tritt aus. Spieler müssen ständig Sauerstoffflaschen aufsammeln, sonst ersticken sie. Um die Station zu reparieren, müssen Rätsel gelöst werden, die durch die fehlende Schwerkraft bedingt sind. Währenddessen erfährt der Spieler etwas über das Ereignis, das die Station zerfetzt hat.

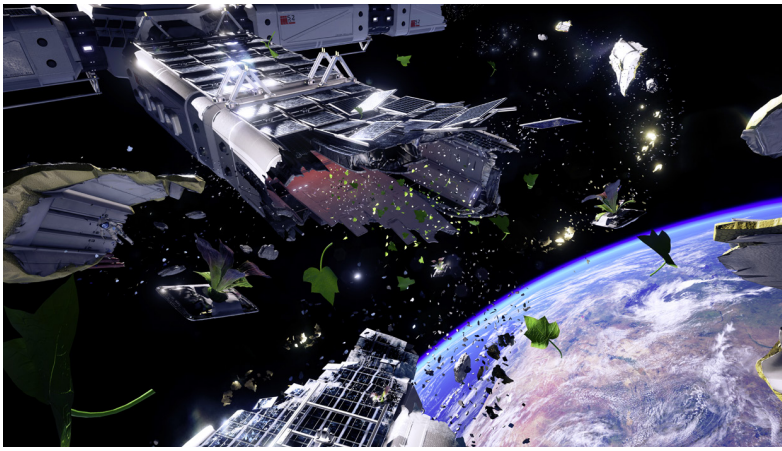
Die (metaphorischen) Parallelen zu Orths Leben sind unverkennbar. Um den Twitter-Account der Astronautin soll es hier aber eben nicht gehen. »Es dreht sich viel weniger um dieses Zeug, als ich anfangs gedacht habe«, sagt Orth. Das liegt am Team. Zuerst kam Omar Aziz dazu, dann immer mehr seiner Freunde. Acht Entwickler zählt das Team von Orths Studio three one zero inzwischen. Und so geht es auch in ADR1FT genau so viel um die einsame Überlebende wie auch ihre Crew. »Man lernt durch die anderen Charaktere etwas über sich selbst. Wenn man die anderen Astronauten trifft, erfährt man über die Beziehungen zu ihnen, wer man selbst ist.«

Allein im All

Das klingt wahnsinnig ambitioniert, viel zu sehen gab es davon allerdings nicht. Wir durften eine Szene anspielen, die es so auch im aktuellen Trailer zu sehen gab. Als namenlose Astronautin fliegen wir durch einen Tunnel, dann ein Labor, vorbei an zerrissenen Pflanzenblättern und Wasserblasen, und raus ins All, wo ein abgerissener Teil der



Einer der anderen Astronauten, dessen Schicksal uns mehr über den Hintergrund der Protagonistin verraten soll.



»Wenn 2001 hier und Mass Effect dort ist, dann sind wir irgendwo in der Mitte«, sagt Adam Orth über den Stil von ADR1FT.

Station bewegungslos vor der Erde schwebt. Das Licht am Anzug eines Astronauten blinkt rot, und eine Roboterstimme im Ohr sagt: »Survivor detected«, Überlebender entdeckt. Wir schweben zum vermeintlichen anderen Überlebenden. Die Steuerung ist dabei minimalistisch und fühlt sich mit einem Controller schon jetzt sehr passend an: Wir schweben mit dem linken Analogstick durch die Station, schauen uns mit dem rechten Stick um. Wir sind keine schwebende Kamera. Am Körper der Astronautin können wir herunterblicken. Die Bewegung hat Gewicht. Über die beiden Trigger steigen oder sinken wir durchs All. Mit den Bumpern rollen wir nach links und rechts. Das ist unheimlich atmosphärisch. Und gewinnt nochmal massiv an Intensität, weil wir das Spiel mit der VR-Brille Oculus ausprobieren dürfen, die wie gemacht ist für behäbiges Schweben im All, und es umso beeindruckender wirkt, wenn Wasserblasen am Helmvisier vorbeischweben. Orth betont aber, dass die Entwicklung für klassische Plattformen – PC und Konsole – im Vordergrund steht. Eine einzige Aktionstaste erledigt den Rest, ist aktuell allerdings noch nutzlos. Weil die Animationen zum Auffüllen des Sauerstoffvorrats nicht fertig sind, wurde auch die Sauerstoffmechanik deaktiviert. Ebenfalls nicht zu sehen sind die Rätsel, die Orth als eine unheimlich spannend klingende, von 2001: Odyssee im Weltraum inspirierte Mischung aus Guitar Hero und Tetris beschreibt. Am vermeintlichen Überlebenden angekommen sehen wir nur eine Leiche, die uns nichts über sich selbst oder die Heldin des Spiels preisgibt. Kurz: Zu spielen gab es einen »Floating Simulator«.

three one zero gegen die Welt

Normalerweise wäre das kein gutes Zeichen, vor allem nicht, wenn das Spiel in nur knapp einem halben Jahr für PC, Konsolen und eventuell auch für Oculus Rift erscheinen soll. Normalerweise. Es sind zwei Faktoren, die das vielversprechende Konzept von ADR1FT tragen und die dafür gesorgt haben, dass Orth bereits für den frühen Prototypen Geld von Investoren bekam und schnell darauf mit 505 Games einen Publisher fand. Grund eins: das Team. Alle acht Entwickler bei three one zero sind erfahrene Spielemacher, die bereits gemeinsam große Projekte gestemmt haben. Ihre Lebensläufe sind beeindruckend. Sound-Mann Al Nelson hat an Projekten wie der Netflix-Hit-Serie House of Cards mitgearbeitet. Andere Teammitglieder waren bei Bioshock, Uncharted oder God of War dabei, wieder andere haben für die NASA gearbeitet. Es ist ein Team aus Experten, die sich realistische Ziele setzen können – und clever genug sein sollten, zu merken, wenn diese Ziele unmöglich sind und sie doch noch mehr Zeit brauchen. Hoffentlich.

Der andere Grund wird klar, als wir Adam Orth danach fragen, ob er nicht die Twitter-Geschichte hinter sich lassen will, oder ob ihn »das Ereignis« definiert: »Oh, es hat mich neu definiert«, sagt Orth, »ich bin ein anderer Mensch. Es hat mein Leben auf diese unfassbare Art verändert. Ich bin durch düstere Zeiten gegangen, aber das war es wert. Selbst die Zeit, als es sich angefühlt hat, als würde es nie wieder enden und ich nicht mehr aus dem Haus gehen wollte. Ich bin einfach keiner, der aufgibt.« Dann macht er eine kurze Pause. Vom Witze reißenden Adam Orth von vor einem Jahr scheint nichts mehr übrig zu sein. Der Mann ist ernst. »Wenn ich nichts mehr mache, dann haben die gewonnen. Ich will nicht, dass die gewinnen. Ich will gewinnen.« Dennis Kogel



Weltraumtherapie

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Producer Matteo Marsala den Anruf von Adam Orth bekam, sagte er sofort zu. Die Worte »gemeinsames Projekt« haben gereicht. Davor war Marsala unter anderem acht Jahre lang als Senior Producer bei EA. Zugegeben, als uns 505 Games nach Las Vegas eingeladen haben, habe ich gedacht, da müsste es doch mehr vom Spiel zu sehen geben als den Trailer in Demo-Form. Überzeugt bin ich trotzdem: Hinter ADR1FT steckt viel Schmerz, viel Erfahrung, Leidenschaft (und ein selten blöder Name). Die Grundlagen stimmen schon jetzt. Das schwerelose Schweben durch die Welt fühlt sich fantastisch an. Vor allem mit einem Oculus-Kit vor den Augen bekommt man ein überraschend intensives Gefühl für die Schwerelosigkeit. Wenn Wasserblasen vor dem Visier vorbeischweben und das Momentum einer jeden kleinen Beschleunigung plötzlich zu Panik führt, dann ist das schon verdammt stark.

Sehr vielversprechend ist auch die Idee: eine Story im Weltraum, in der es nicht um Aliens und Killerroboter geht (wobei, ausgeschlossen ist das nicht), sondern um Fehler und Konsequenzen. Alltägliches, Persönliches, in ein Spiel verpackt, das eine Brücke schlägt zwischen eher experimentellen, narrativen Projekten wie Gone Home und traditionellen Puzzlespielen. Orth sagt, dass es genug Spieler gibt, die das belohnen. Ich gehöre ganz klar dazu. Wie sich »Tetris meets Guitar Hero«-Puzzlekonzept spielt und ob die Story so gut wird, wie die Atmosphäre der zerstörten Raumstation schon jetzt wirkt, muss sich noch beweisen.



In den zerstörten Laboren schweben Blätter, Wasserblasen – und lebenswichtige Luftkanister.


GOODGAME
EMPIRE
5€
HOLT EUCH EUER KOSTENLOSES
GUTHABEN FÜR GOODGAME EMPIRE
REGIERT UND BESCHÜTZT EUER KÖNIGREICH!
Goodgame Studios und paysafecard schenken euch
5 EUR Guthaben für Goodgame Empire. Folgt einfach
den Schritten auf der Rückseite dieser Empire Card.
paysafecard – das ist Online bezahlen für alle!
Kauft paysafecard mit Bargeld im Handel und bezahlt
damit sicher online – ganz ohne Bankkonto oder
Kreditkarte! Mehr Infos unter: www.paysafecard.com
GOODGAME
STUDIOS
empire.goodgamestudios.com
paysafecard



Das Team

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Karsten Walther.



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR

heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die neuen Folgen vom Tatortreiniger. Sensationell wie immer.
ZULETZT GEHÖRT Trivium: Vengeance Falls. Winterzeit ist Metal-Zeit.
ZULETZT GEDACHT Beim Spielen von Game of Thrones das Gleiche wie beim Lesen und Sehen: Das können die doch nicht machen!!!!

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Obwohl ich beides mag und mir grundsätzlich keinen spielenswerten Exklusivtitel entgehen lasse, pendelt interessanterweise die Intensität. Je früher im Konsolenzyklus, desto mehr spiele ich auf Xbox und PlayStation. Je später, desto stärker gewinnt wieder der PC die Oberhand.

MICHAEL GRAF, CHEFREDAKTION

micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Kevin Spacey in Advanced Warfare. Eigentlich ja sogar ein halbwegs cooler Auftritt – aber das Ende geht überhaupt nicht.
ZULETZT GEHÖRT Das Knirschen meines Kotflügels, als ich ihn eingedellt habe :@
ZULETZT GEDACHT Ich weiß schon, warum ich keine realistischen Rennspiele anfasse.

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Eine große! Natürlich hat der PC Stärken, die ich nicht missen möchte – vor allem Mods (Skyrim!) und Strategiespiele à la Rome 2. Es gibt aber auch Spiele, die ich lieber auf der Couch angehe. Etwa Assassin's Creed oder zuletzt Call of Duty. Und hey; Zelda, Mario Kart, Halo – all das gibt's sowieso nur auf Konsole. Und das alleine kann ja kein Grund sein, großartige Spiele auszulassen.

Micha





NILS

NILS RAETTIG REDAKTEUR

nils@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Jede Menge VODs von League of Legends auf dem Weg zur Arbeit.
ZULETZT GEHÖRT Das allgegenwärtige Brummen von der Heizung in unserer Wohnung. Immerhin wird sie auch warm. So ein bisschen.
ZULETZT GEDACHT Wie oft hat zum Jahresende wohl schon jemand »Ja is' denn heut' scho' Weihnachten?!« hier hin geschrieben ... ?

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Seit vielen Jahren ehrlich gesagt gar keine mehr. Hauptgrund: Genau wie bei Jan funktionieren meine bevorzugten Genres am besten mit Maus und Tastatur. In meinen Anfangstagen als Zocker hatte ich aber viel Spaß, wenn ich bei einem Freund auf dem C64 »Ski or Die« oder später »Super Mario Kart« auf dem SNES spielen konnte.

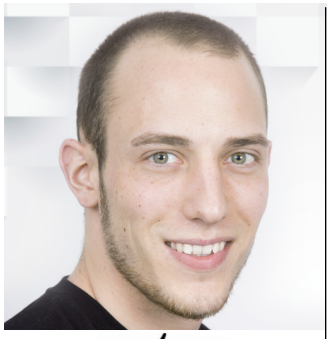
MARKUS SCHWERDTEL, CHEFREDAKTION

markus@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Spaceballs, quasi Bildungs-Fernsehen für meinen Nachwuchs.
ZULETZT GEHÖRT Weihnachtslieder, was denn sonst?
ZULETZT GEDACHT Gut, dass Witcher 3 verschoben wurde, mehr Zeit für Dragon Age!

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Eine große! Ich spiele immer schon auf allen Plattformen. Man versäumt sonst einfach zu viel ...







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Je öfter ich Breaking Bad anschaue, umso besser gefällt es mir.
ZULETZT GEHÖRT Verschiedene Mixtapes von DatPiff.com. Da sind echte Perlen dabei.
ZULETZT GEDACHT Wenn das Jahr nur schon rum wäre ... Im Januar steht nämlich der nächste Tattoo-Termin an.

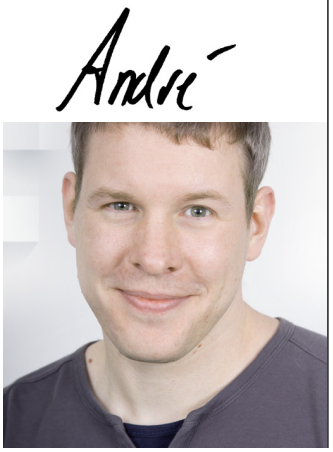
WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Kurz gesagt, keine. Außer Gameboy und NES konnte mich bislang keine Konsole in ihren Bann ziehen. Zum einen weil mir da die Grafikqualität und Aufrüstbarkeit von PCs fehlt. Zum anderen lassen sich meine Lieblingsgenres Strategie und First-Person-Shooter schlicht mit Maus und Tastatur am besten steuern. Dafür eignen sich PS, Xbox und Co. besser fürs gemeinsame Spielen.

ANDRE PESCHKE, REDAKTEUR

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Lucy mit Scarlett Johansson. Hatte gehört, er sei ganz nett. Ist er nicht.
ZULETZT GEHÖRT Heino: Schwarz blüht der Enzian. Klingt wie ein Rammstein-Song. Überhaupt ist es der Wahnsinn, wie salonfähig der alte Knacker plötzlich ist. Das überraschendste Re-Branding seit Jägermeister.
ZULETZT GEDACHT Dieses Jahr kümmer ich mich rechtzeitig um Weihnachtsgeschenke!

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
PCs und Konsolen sind nur Mittel zum Zweck. Da es leider viele gute Exklusivtitel gibt, habe ich seit ca. 1996 jede Mainstream-Konsole besessen. Und eine Dreamcast auch.







PETRA SCHMITZ, REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Supernatural, Staffel 1 bis 9. Ich schäme mich ein bisschen dafür. Ach was!
ZULETZT GEHÖRT Na logisch: Carry on Wayward Son von Kansas.
ZULETZT GEDACHT Lieber BMW 116d oder Chevy Impala, Baujahr '67?

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Hin und wieder spiele ich auch sehr gerne an Konsolen, und das nicht nur, wenn ich keine andere Wahl habe wie bei Red Dead Redemption oder Ni no Kuni. Allerdings gebe ich dem Rechner immer den Vorzug, wenn ich kann. Aber wo wir gerade bei Red Dead Redemption sind: Ich finde ja, wir sollten alle die PC-Version von GTA 5 boykottieren, bis Rockstar eine PC-Umsetzung von John Marstons Abenteuer angekündigt hat.

MIRCO KÄMPFER, PRAKTIKANT

redaktion@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Game of Thrones, Staffel 1. Hat mir ein Kumpel ausgeliehen, damit ich auch endlich mal mit der Serie anfange.
ZULETZT GELESEN Harry Potter und der Feuerkelch. Als Nächstes Band 5. Der Kindle-Unlimited-Probemonat hat sich schon gelohnt!
ZULETZT GEDACHT Was, schon wieder sechs Monate vergangen? Mein Praktikum hat doch erst gestern angefangen ...

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Eine sehr große. Ich bin mit dem Nintendo Entertainment System und der PlayStation groß geworden und spiele noch heute regelmäßig mit meinen Konsolen. Es ist nach der Arbeit häufig einfach viel bequemer, auf der Couch zu lümmeln, als vor dem Schreibtisch am PC zu zocken.







SEBASTIAN STANGE, REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Great Happiness Space – eine Doku über männliche »Hosts« in den Amüsierclubs Osakas. Als Fan der Yakuza-Spiele ein harter Einblick in eine krasse Realität.
ZULETZT GELESEN John Scalzi: Krieg der Klone, seichte SciFi-Action im Stil von Starship Troopers. Das Buch muss verfilmt werden!
ZULETZT GEDACHT Ein Jahr bei der GameStar. Ein Jahr mit einem völlig neuen Alltag. Krass!

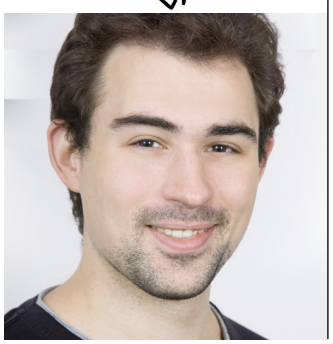
WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Eine enorm große Rolle. Der Atari 2600 war mein Erstkontakt mit Videospielen, die PlayStation-Konsolen begleiten mich seit etwa 15 Jahren und der Komfortfaktor ist mir extrem wichtig. Ich finde, Konsole und PC ergänzen sich prächtig. Missen möchte ich jedenfalls keine der Plattformen.

DIMITRY HALLEY, TRAINEE

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Hellblazer-Comics rund um John Constantine. So viel besser als die aktuell laufende TV-Serie. Leider.
ZULETZT GESPIELT Shank im Koop mit meinem Kumpel Mogan. Wir haben uns selten so männlich gefühlt , selbst das Gamepad hatte einen Bart.
ZULETZT GEDACHT An Weihnachten kann ich endlich wieder zu meiner Stamm-Friseurin nach Trier. 25 Jahre Treue. Niemand behandelt meine Haare so gut. Sorry, München.

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Nintendo ist mein Disney, hat mich als Kind begeistert, aber auch als Erwachsener. Solche Spiele gibt's auf PC einfach nicht, gerade der 3DS ist super, wenn man auf der Couch abschalten will.







JOHANNES ROHE, TRAINEE

johannes@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Die Uthred-Saga von Bernard Cornwell. Erschreckend, wie wenig ich bislang über dieses Zeitalter wusste.
ZULETZT GESUCHT Sherlock-Holmes- und Agatha-Christie-Hörspiele. Gut für den Bus!
ZULETZT GEDACHT Liebes Christkind, zu Weihnachten wünsche ich mir eine bezahlbare, hübsche, gut gelegene Wohnung in München für meine Freundin und mich.

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
In meinem Innern bin ich gigantischer Nintendo-Fanboy. Mit Gameboy, SNES und dem guten, alten Nebelwerfer, Nintendo 64, verbinde ich zahllose Kindheitserinnerungen: Super Mario World, Silvereye, Ocarina of Time - einfach grandios! Seit dem Gamecube ist meine Liebe aber abgeflaut.

DANIEL FEITH, REDAKTEUR

dfeith@idg.de

ZULETZT GESEHEN The Bletchley Circle. Angenehme Murder-Mystery-Serie mit tollen Darstellerinnen.
ZULETZT GEHÖRT Pre-Mixe vom kommenden Gorilla-Rodeo!-Album. Oh, Junge!
ZULETZT GEDACHT Wie oft werde ich diese Songs noch hören müssen, bevor die Platte endlich fertig ist?

WELCHE ROLLE SPIELT FÜR EUCH ALS PC-SPIELER DAS ZOCKEN AUF KONSOLE?
Eine große Rolle. In meinem Wohnzimmer sind PC und Konsolen gleichberechtigt. Gespielt wird da, wo das Spiel am besten läuft. Exklusivtitel auf der jeweiligen Konsole, Shooter auf dem PC, Diablo 3 auf der Couch mit Gamepad. Wer sich auf eine Plattform festlegt, verpasst einfach zu viel. Außerdem macht Engstirnigkeit Falten.



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 4	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft	12/14	87	8	10	8	8	9	10	9	7	9	9
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	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9
10	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8
11	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9
12	L. Croft & the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix/Crystal Dynamics	01/15	85	8	8	9	8	10	10	9	7	10	6
13	The Binding of Isaac: Rebirth	Action-Adventure	Nicalis/Team Meat	01/15	85	6	8	9	9	9	10	9	7	10	8
14	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7
15	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
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	WoW: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/14	88	8	9	9	9	9	9	9	9	8	9
4	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
5	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
6	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/14	85	10	9	9	9	6	10	9	8	7	8
7	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
8	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
9	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
10	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
11	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
12	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
13	Forced	Action-Rollenspiel	-/Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
14	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
15	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Piranha Bytes/Deep Silver	09/14	83	7	10	8	9	8	10	6	10	7	8

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosspiel
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	10/14	82	6	6	9	9	8	7	9	9	10	9

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	FIFA 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





So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

über 90	**Absolutes 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 9.12.2014 **PREIS** 20 Euro **USK** ab 12 Jahren

Action

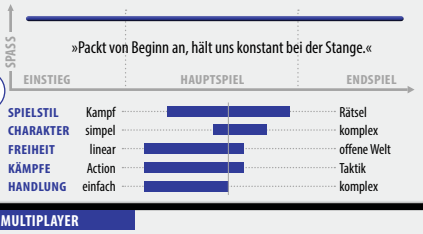
1 Lara Croft and the Temple of Osiris



Publisher	Square Enix
Entwickler	Crystal Dynamics
Sprache	Englisch, Deutsch
Ausstattung	–
	(Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

2



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2 - 4) **SPIELTYPEN** Internet und lokal **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** nein **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden

3 WERTUNG Sehr gut

»Im Koop-Modus entfaltet das Spiel erst sein volles Potenzial und wird zur kreativen, witzigen und fordernden Gruppenknobelei.«

4

GRAFIK 8/10
- ⊕ detaillierte Spielwelt ⊕ atmosphärisches Artdesign
- ⊕ tolle Lichtstimmungen
- ⊖ keinerlei Gesichtsanimationen

SOUND 8/10
- ⊕ atmosphärischer Soundtrack
- ⊕ knallige Soundkulisse
- ⊖ Qualität der deutschen Sprecher schwankt teils arg

BALANCE 9/10
- ⊕ leicht erlernbare Spielelemente ⊕ ausgewogenes Verhältnis von Action und Rätseln ⊕ Koop bietet eigene Rätsel ...
- ⊖ ... erhöht aber nicht den Schwierigkeitsgrad in Kämpfen

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ klassische Tomb-Raider-Atmosphäre ⊕ spannendes Ägypten-Setting ... ⊖ ... das sich allerdings mehr wie ein Spielplatz als eine organische Welt anfühlt

BEDIENUNG 10/10
- ⊕ mit Maus und Tastatur gut zu steuern
- ⊕ auch Gamepad funktioniert problemlos
- ⊕ trotz komplexer Spielmechanik leicht zu handhaben

UMFANG 10/10
- ⊕ Wiederspielwert dank Herausforderungen
- ⊕ viele Geheimnisse zu entdecken
- ⊕ umfangreiche Kampagne ⊕ Solo- und Koop-Modus

LEVELDESIGN 9/10
- ⊕ vielseitiges Gameplay aus Schießen, Klettern und Knobeln
- ⊕ spektakuläre Bosskämpfe ⊖ manche Level sehr kurz
- ⊖ im Koop deutlich spannender

KI 7/10
- ⊕ jeder Gegner mit eigenen Stärken und Schwächen
- ⊕ Endgegner erfordern Grips und Geschick ⊖ normale Feinde laufen strohdoof in unsere Minen ⊖ nur Massen sind gefährlich

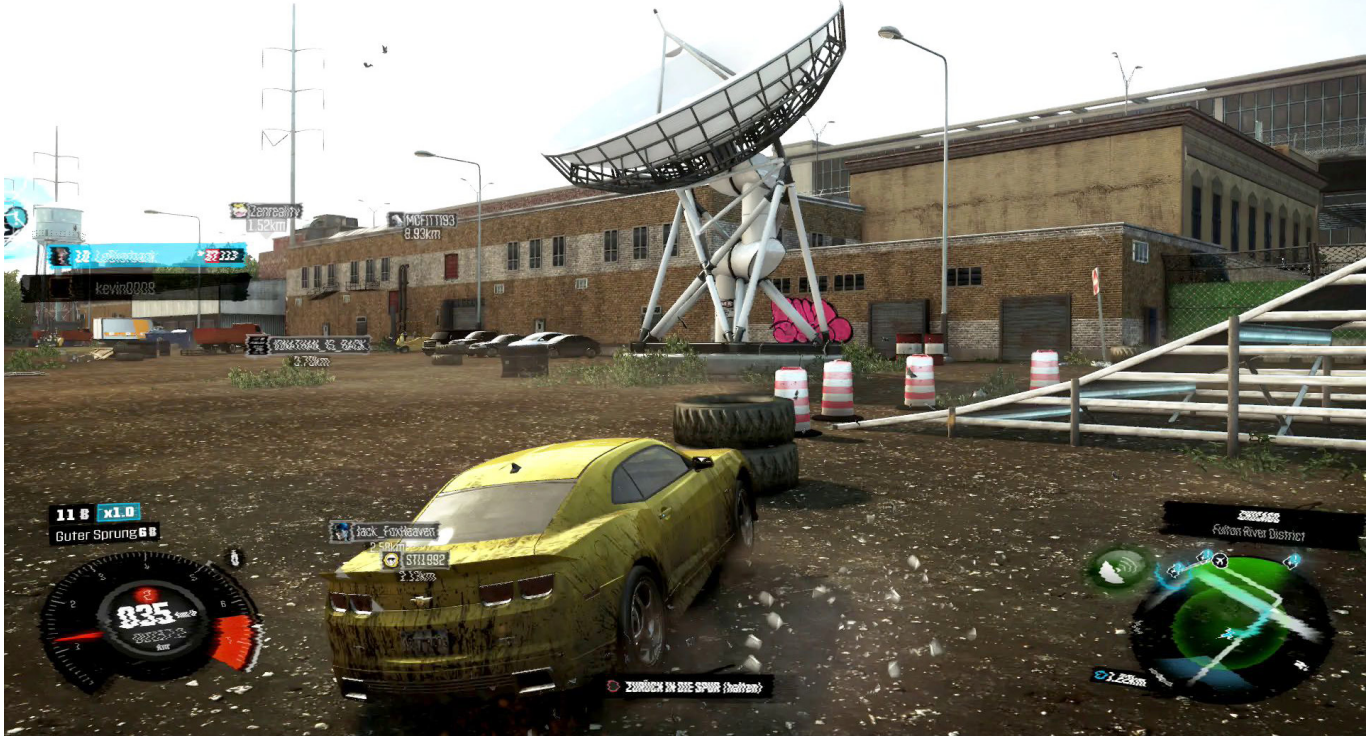
WAFFEN & EXTRAS 10/10
- ⊕ viele aufrüstbare Waffen ⊕ sammelbare Gegenstände und Upgrades ⊕ Waffentypen spielen sich sehr unterschiedlich
- ⊕ Stab des Osiris als Allzweck-Tool

HANDLUNG 6/10
- ⊕ Lara Croft als klassische Grabjägerin ⊖ belanglose Story
- ⊖ blasse Charaktere ⊖ Dialogpotenzial bleibt unausgeschöpft
- ⊖ keinerlei dramaturgische Wendepunkte

5 6



TEST



Wer Sendestationen findet, bekommt zur Belohnung alle Herausforderungen und Sehenswürdigkeiten der Umgebung auf der Karte markiert.

TEST

The Crew

Von wegen Auto-MMO!

Onlinepflicht

Um The Crew spielen zu können, benötigt man eine permanente Internetverbindung. Der Zugang lief während unseres Tests problemlos und war die meiste Zeit stabil, nur vereinzelt riss die Verbindung zu den Servern ab. Außerdem ist ein bestehendes Konto des Ubisoft-Dienstes Uplay Pflicht.

Das vermeintliche Auto-Online-Rollenspiel überrascht uns im Test. Denn The Crew ist nicht das, was es laut Ubisoft sein soll. Es hat dennoch seine Qualitäten, und die entdeckt man schnell. Von Tobias Veltin

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ivory Tower, Reflections**
Termin: **2.12.2014** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

Video auf DVD

Meine Fresse, ist das riesig! Immer wieder rufen wir die Karte von The Crew auf, ungläubig wandert unser Blick über die enorme Landmasse, die sich da vor uns auftut. Auch nach etlichen Stunden können wir nicht fassen, wie gewaltig die Spielwelt in Ubisofts Rennspiel ist. Aber Entwickler Ivory Tower hat es tatsächlich fertig gebracht, die kompletten USA im Kleinformat nachzubauen und als gigantische Spielwiese zur Verfügung zu stellen. Mit allem, was dazu gehört: Städte, Landschaften, Details, Sehenswürdigkeiten. Mehr als eine Stunde braucht man von einer Küste zur anderen. Und das ganz ohne Ladezeiten. Beeindruckend! Denn damit wird The Crew zumindest in Sachen Dimension mal ganz locker zum Skyrim der Rennspielwelt. Dass es nicht ganz in dessen Wertungsregionen vorstoßen kann, hat andere Gründe.

Klischeestory

Alex Taylor ist der Hauptcharakter von The Crew. Mit seinem Vollbart und der markanten Brille ist er einer diese Hipster-Typen, die man mittlerweile zwar immer häufiger auf den Straßen sieht, aber irgendwie nicht so recht spielen will. Egal, denn schnell wird das ehrwürdige Motiv von Alex klar. Sein Bruder Dayton wurde hinterhältig von einem Mitglied der Autogang 510 erschossen und Alex dafür unschuldig in den Knast gesteckt. Nach fünf Jahren hinter schwedischen Gardinen bietet ihm das FBI in Form der attraktiven Agentin Zoe einen Deal an. Alex hilft, den korrupten Cop Coburn ans Messer zu liefern, dafür gibt's 510-Boss Shiv auf dem Silbertablett. Gierig auf Rache willigt Alex ein und lässt sich in die Autogang einschleusen. Sein Weg führt ihn nach und nach quer durch die USA, über Detroit und Chicago geht es nach New York, Miami und schließlich über Las Vegas nach Los Angeles, wo es zum Showdown mit Shiv kommt. Zwischendurch trifft Alex einige wichtige Charaktere, zum Beispiel

Unnötige Mikrotransaktionen

Neben Assassin's Creed Unity ist The Crew das zweite aktuelle Ubisoft-Spiel mit Mikrotransaktionen. Für echtes Geld können wir sogenannte Crew-Credits kaufen und damit dann neue Autos, Tuning-Teile oder optische Gimmicks wie neue Lackierungen oder Aufkleber erwerben. 45.000 Crew-Credits kosten beispielsweise 4,99 Euro, für 600.000 Credits sind 49,99 Euro fällig. Zum Vergleich: Ein Startauto kostet 22.500 Credits, also umgerechnet ungefähr zwei Euro. Alle Inhalte in The Crew sind auch normal erspielbar, allerdings dauert das teilweise recht lange. Wir hatten während der gesamten Spielzeit aber nicht einmal das Gefühl, Echtgeld einsetzen müssen, um voranzukommen.

 Ingesamt lassen sich in The Crew 5.000 Quadratkilometer Fläche und über 6.000 Killometer Straßen erkunden.



Die Offroad-Rennen wie hier im legendären Death Valley sind nur mit entsprechender Rallye-Ausstattung möglich.



Neue Bauteile verbessern die Flitzer teils recht deutlich. Das Tolle: Unterschiede merken wir meist sofort beim Fahrverhalten.



Nachts am Times Square vorbei. Oft fühlt man sich in The Crew wie ein USA-Tourist, weil die meisten Sehenswürdigkeiten gut nachgebildet sind.



In der Motorhaubenperspektive kommt das gute Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber.

Schrauber Omar, die hübsche Alita und die mysteriöse Roxanne. Doch auch wenn die Geschichte als roter Faden durchaus taugt, ist die Story von The Crew den größten Teil der Zeit vollkommen klischeebeladen und sprunghaft. Die Charaktere bleiben blass, die Dialoge größtenteils dünn bis dämlich. Das liegt maßgeblich auch an den unmotivierten deutschen Sprechern, die den düsteren Gang-Jargon nicht wirklich glaubhaft rüberbringen. Wir haben uns beim Test jedenfalls eher fremdgeschämt als überzeugt gefühlt. Optional gibt's auch die englische Vertonung, die ist deutlich besser.

Frust-Verfolgungen

Um sich Respekt bei den 510-Mitgliedern zu verschaffen und seinen Verbündeten zu helfen, muss Alex jede Menge Storymissionen erledigen. Die sind in The Crew recht vielfältig, von klassischen Straßenrennen über Zeitfahrten reicht die Missionspalette bis hin zu Aufträgen, in denen wir eine Person möglichst schnell zu einem Ziel kutschieren oder in der Pampa eine gewisse Anzahl von Kisten zerstören müssen. In der knapp 20-stündigen Story wiederholen sich die Aufgaben zwar nach einer Weile, durch die abwechslungsreichen On- und Offroad-Umgebungen wird das aber geschickt kaschiert.

The Crew hätte hier ein rundes Paket schnüren können, wären da nicht die extrem nervigen Verfolgungsmissionen. Relativ regelmäßig müssen wir nämlich einem gegnerischen Fahrzeug hinterherhetzen und es zerstören. Das endet meist in beschwerlichem Trial & Error, weil das Spiel den Kontrahenten immer wieder unrealistisch weit davonziehen lässt, um ihn dann kurz vor einer Rammattacke in eine Seitenstraße abbiegen zu lassen. Besonders ungeduldige Spieler werden hier auf eine harte Probe gestellt, eine gewisse Frustresistenz ist deshalb Pflicht. Auch ansonsten zeigt die Gegner-KI starke Gummiband-Tendenzen, was vor allem in den Gangrennen deutlich wird. Diese können bis zu einer Stunde dauern, bei unserem Test blieb das komplette Feld aber über die gesamte Renndistanz zusammen, ein Davonfahren war nicht möglich. Das wirkt nicht nur vollkommen unglaubwürdig, sondern kann bei einem Fehler kurz vor der Ziellinie richtig übel frustrieren, zumal eine Rückspulfunktion à la Grid Autosport fehlt.

Rollenspiel auf Rollen

Jede absolvierte Mission bringt uns Erfahrungspunkte, die nach und nach unseren Fahrerlevel steigen lassen. Außerdem gibt's abhängig von der Qualität unseres Missionsabschlusses ein bronzenes, silbernes oder goldenes Bauteil für unser Auto, das dann wiederum unseren Fahrzeugrang erhöht. Ähnlich wie in einem Rollenspiel leveln wir die einzelnen Komponenten wie Übersetzung oder Getriebe unserer Karre auf und machen unseren Untersatz kontinuierlich immer besser. Das hebt The Crew wohltuend von anderen Rennspielen ab, weil es die Bindung zum Fahrzeug erhöht und es zu einem einzigartigen Avatar macht. Wir saßen beim Test fast die gesamte Spielzeit in einem Chevrolet Camaro und hatten zu keinem Zeitpunkt das Bedürfnis, den Wagen zu wechseln, sondern wollten unser Baby immer einen Tick besser machen. Viel zu wechseln gibt's in The Crew



Eine der Nebenaufgaben: möglichst viele Ziele zerstören und bei Erfolg ein Bauteil einsacken.

TEST

Im Frühjahr 2015 erscheint eine Companion App zum Spiel. Damit lassen sich unter anderem Autos unterwegs tunen.



Auf Seife flutscht es nicht

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Es ist zum Heulen: Da serviert mir The Crew die faszinierendste Welt, die mir in einem Rennspiel bis dato vors Lenkrad gekommen ist, und lässt sie mich dann nur auf Seife erkunden. Selbst mit komplett ausgeschalteten Hilfen habe ich nie das Gefühl, wirklich alles unter Kontrolle zu haben. Nicht falsch verstehen: Mir geht's nicht um Realismus! Sondern um Präzision, schließlich ballere ich mit 250 km/h durch den Großstadtverkehr. Ein Burnout hat das schon vor Jahren zackiger, reaktiver, schlicht spaßiger hinbekommen.

Und wie mich das ärgert! Denn abgesehen vom Fahrverhalten finde ich The Crew wirklich fantastisch. Die Story mag noch so banal sein, als Motivationsmotor funktioniert sie ebenso wie das rollenspielmäßige Aufrüsten meines Lieblingsflitzers. Und die kurzweiligen Minimissionen gehören ab sofort in jedes Open-World-Spiel mit Autos. Nur was hilft das alles, wenn das Fahren an sich mich nicht kickt? So bleibt's nur bei der einen oder anderen Zwischendurchspritztour mit Kumpels, obwohl The Crew eigentlich das Zeug zu meiner neuen großen Rennspielliebe gehabt hätte.

ohnehin nicht, denn der Fuhrpark fällt mit knapp 40 lizenzierten Fahrzeugen (hauptsächlich Muscle-Cars, Coupés und Supersportwagen) recht überschaubar aus. Um die Variation trotzdem zu wahren, lässt sich jedes Fahrzeug mit unterschiedlichen Kits (Street, Gelände, Performance, Rallye oder Racing) ausrüsten und dann separat aufleveln. Damit dieses System auch genutzt wird und wir nicht immer mit einem Kit durch die Gegend gurken, sind für manche Missionen bestimmte Kits notwendig. Praktisch: Haben wir nicht das passende Fahrzeug gewählt, erledigt das das Spiel für uns.

Mach schon, mach schon … jawoll, Gold!

Bauteile lassen sich aber auch in anderen Events verdienen. Überall auf der riesigen Karte verteilt sind kleinere Herausforderungen, die meist nur ein paar Sekunden dauern, bei Erfolg aber satte Boni einbringen. Mal müssen wir möglichst viele Ziele zerstören, mal Tore präzise durchfahren, einen Berggipfel erklimmen oder einer Ideallinie folgen. Dass wir den Fortschritt für Bronze, Silber und Gold dabei immer im Blick haben, motiviert zusätzlich und spornt an, noch eine kleine Schippe draufzulegen. Und das Gefühl, wenn das ersehnte Bauteil aufploppt und unser Autolevel in die Höhe schnellt – super! Durch das Bauteilesystem entsteht schnell eine Suchtspirale, ganz nach dem Motto: »Ach, die eine Herausforderung geht noch!« Überflüssige oder schlechtere Bauteile können wir übrigens in eines unserer Hauptquartiere schicken oder direkt zu (wenn auch wenig) Geld, im Spiel »Bucks« genannt, machen. Ganz perfekt ist das System aber nicht. Wir sehen zwar, welcher Bereich unseres Autos sich verbessert, einen Gesamtüberblick bekommen wir aber nur in unseren Basen (in Detroit, New York, Miami, Las Vegas und Los Angeles).

Ich glaub, ich fahr auf Seife

Bauteile sammeln, aufleveln, Werte verbessern – spürt man das denn auch? Glücklicherweise ja, denn jedes Auto und jedes Kit in The Crew steuert sich anders, die Unterschiede zwischen einem Performance- und einem Rallye-Fahrzeug sind zum Beispiel deutlich spürbar. Allerdings haben wir ein generelles Problem mit dem Fahrverhalten der Autos. Im Vergleich zu anderen Rennspielen fühlen sich die Karren im Ubisoft-Renner nämlich seltsam schwammig und nicht sonderlich direkt an. Das lässt sich später mit entsprechenden Handling-Verbesserungen zwar etwas abschwächen, ideal ist das arcadige Spielgefühl aber nicht. Zumal die Kollisionsabfrage oft herumzickt und uns nicht klar ist, welche Hindernisse wir in der Spielwelt umfahren können und welche nicht. Während manche Zäune zum Beispiel wie Spielzeug unter der Wucht unseres Autos zerbersten, prallen wir an anderen wundersamerweise ab. Die Steuerung mit Controller und Lenkrad funktioniert hingegen wunderbar und auch die fünf Perspektiven sind gut gewählt – uns stört lediglich, dass die Innenspiegel in der Cockpit-Perspektive tot sind und wir uns so per Stick oder Knopfdruck umschauen müssen.

Wenn's piept, muss man suchen

Wie es sich für ein Open-World-Rennspiel gehört, gibt es auch abseits der Storymissionen jede Menge zu erledigen. Wer sein Radar aufmerksam beobachtet, sieht es an manchen Stellen der Spielwelt blinken und gleichzeitig piepen. Je nach angezeigtem Symbol befindet sich dann eine versteckte Sendestation oder ein verborgenes Auto in der Nähe. Wird das Piepen schneller und die Farbe des Radars wechselt zu Gelb und schließlich Grün, sind wir auf der richtigen Spur. Haben wir eine Sendestation entdeckt, zoomt die Kamera auf besondere Orte in der Umgebung und alle Herausforderungen werden auf der Karte markiert – hat da jemand Assassin's Creed gesagt? Und die rostigen Autos belohnen uns mit einem Zusatzfahrzeug – wenn wir genug davon finden.

Wer die Augen offen hält, kann zudem knapp 250 Sehenswürdigkeiten finden und fühlt sich dann fast wie ein echter Amerikatourist. Egal ob Central Park, Hoover Dam oder Santa Monica Pier – Ivory Tower hat an fast alle ikonischen USA-Highlights gedacht, auch wenn manche Attraktionen wie die Niagarafälle ihren Vorbildern in etwa so stark ähneln wie Hauptcharakter Alex einem Laternenpfahl. Jede angesteuerte Sehenswürdigkeit belohnt uns mit einem Schuss Erfahrungspunkte. Aber auch ganz ohne Belohnungen ist es ein großer Spaß, einfach nur durch die Gegend zu cruisen und die Spielwelt auf sich wirken zu lassen. Ein Sonnenuntergang im Monument Valley, ein Trip bei Nacht durch New York oder ein Ausflug in die Sümpfe Louisianas – es sind die Vielfalt und Glaubwürdigkeit dieser Eindrücke, die The Crew so besonders machen. Die übersichtliche Karte sorgt zudem dafür, dass wir uns in der Weltgewalt des Rennspiels nicht vollkommen verlieren. Große Erleichterung: Dank praktischer Schnellreisefunktion können wir jeden Punkt ansteuern, den wir schon einmal besucht haben. Nervig dagegen: Die Karte ist nicht stufenlos zoombar, so geht eine Menge Komfort flöten.

Und was ist mit MMO?

Klingt bisher eher nach einem Solo-Rennspiel, oder? Und trotz benötigter Internetverbindung fühlt es sich auch genau so an. Dabei war The Crew doch als MMO mit Tausenden Spielern gleichzeitig angekündigt. Es kann gut sein, dass Tausende Spieler gleichzeitig in den virtuellen USA unterwegs sind. Nur: Nicht auf unserem Server. In einer Instanz sind nämlich maximal acht Spieler zugelassen, für die Größe der Spielwelt ist das nahezu lächerlich. So rauscht uns alle Jubeljahre mal ein menschlicher Spieler entgegen, der versucht dann aber meistens, uns von der Straße zu rammen. Dafür funktioniert das namensgebende Crew-Feature exzellent. Wir können uns mit bis zu drei anderen Spielern in einer Crew zusammenschließen und zum Beispiel Storymissionen gemeinsam absolvieren (insbe-



Die Karte ist zwar einigermaßen komfortabel und übersichtlich, aber nicht stufenlos zoombar.



Blöd: Die Innen- und Außenspiegel bleiben in der Cockpitperspektive tot. Was hinter uns passiert, können wir also nicht ständig im Auge behalten.

sondere die frustigen Verfolgungsmissionen werden so etwas einfacher), die Gegend erkunden oder gegen andere Crews antreten. Das gibt dann ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte und Bucks.

Wer dagegen besonderen Wert auf PvP setzt, steuert eine der auf der Karte verteilten PvP-Arenen an. Blöd hierbei allerdings: Die Wartezeiten sind teilweise extrem lang. Wir empfehlen daher, grundsätzlich mit bekannten Spielern oder Freunden in den Ring zu steigen. Und so spaßig es auch sein mag, mit anderen die riesige Karte unsicher zu machen: Von einem echten Auto-MMO ist The Crew in etwa so weit entfernt wie ein Muscle-Car von umweltschonenden Abgaswerten. Wieso kann man zum Beispiel keine Bauteile mit Crew-Mitgliedern tauschen? Warum gibt es keine Raid-Entsprechungen für bis zu acht Spieler? Wo ist der Serverbrowser? Und warum kann man seiner Crew im Spiel kein eigenes Logo basteln oder einen Namen geben?

Details im Ubisoft-Baukasten

Technisch hat Ivory Tower in Anbetracht der gigantischen Spielwelt einen tollen Job gemacht. Denn trotz der riesigen Größe wurde nicht an Details gespart, die der Welt Lebendigkeit verleihen. Zivilverkehr, Tiere und Menschen tummeln sich in der virtuellen Miniversion der USA, am Himmel ziehen immer mal wieder Flugzeuge entlang und Vogelschwärme flattern vorbei. Bei den Rennen setzt sich diese Detailverliebtheit fort: Bei einem Rennen in den schneebedeckten Rocky Mountains werden neben der Piste Bäume gefällt, an anderer Stelle donnert direkt neben uns eine Lawine zu Tal. Auch die Lichtstimmung ist äußerst gut gelungen. Wenn die Sonne zum Beispiel durch die Baumwipfel in den Nationalparks fällt, wir zur Mittagszeit durch den gigantischen Grand Canyon fahren oder nachts aufs grell beleuchtete Las Vegas zusteuern, ist das schlicht eindrucksvoll und extrem atmosphärisch. Die USA-Reise ist optisch allerdings alles andere als perfekt, dafür ploppen in der Distanz zu viele Objekte ins Bild. Auf dem PC ist The Crew dank vieler Grafikoptionen und einer 60fps-Option aber trotzdem am schönsten – entsprechend potentes Equipment vorausgesetzt.

Böse Zungen behaupten, dass vieles wie aus einem »Ubisoft-Baukasten« zusammengesteckt aussieht. Tatsächlich fehlt The Crew im Vergleich zu Flitzern wie Burnout Paradise der unverkennbare Stil, die schiere Dimension und die grafische Vielfalt machen das allerdings wett. Soundtechnisch macht der Titel ebenfalls eine gute Figur. Die Motorengeräusche klingen satt und gut abgemischt, der Soundtrack bleibt dagegen subtil und eher im Hintergrund. Nur die deutschen Sprecher fallen, ungewöhnlich für Ubisoft-Verhältnisse, negativ aus dem Rahmen. Aber auch die sind spätestens dann Makulatur, wenn man die Karte öffnet. Meine Fresse, ist das riesig! TV



Toller Trip!

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Ich bin immer noch erschlagen von der Größe der Spielwelt in The Crew. Echt beeindruckend, was die Entwickler hier auf die Beine gestellt haben. Vor allem auch, da die virtuellen USA dank vieler Details extrem lebendig wirken und den Entdeckerdrang in mir wecken. Auch die Storymissionen machen Laune, dank des extrem motivierenden Levelsystems habe ich mich immer wieder dabei ertappt, noch eine Herausforderung mehr anzugehen als geplant. Durch das nahezu perfekt funktionierende Zusammenspiel aus Spielwelt, Levelmechanik und Nebenaufgaben entsteht zwischen Ost- und Westküste schnell ein Suchtstrudel, der sich auch nach Beendigung der Story noch weiterdreht.

Das macht The Crew in vielen Punkten zu einem hervorragenden Rennspiel. Die vielen kleinen Mankos wie die extrem übel designten Verfolgungsmissionen, das schwammige Fahrverhalten und der unter dem Strich etwas enttäuschende Mehrspielerteil verhindern in Summe letztendlich aber den Sprung in noch höhere Wertungsregionen. Für einen eventuellen Nachfolger bleibt also Luft nach oben.

TERMIN 2.12.2014 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

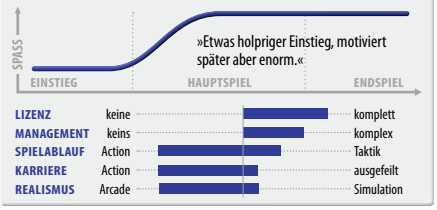
The Crew

Rennspiel



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ivory Tower, Reflections
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Informationsblättchen
Kopierschutz	Uplay

GENRE-CHECK RENNSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop, Gegeneinander SPIELTYPEN Rundrennen, Zeitrennen, Storymissionen DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

WERTUNG Gut

»Gemeinsam macht The Crew zwar Laune, doch große Überraschungen fehlen.«

GRAFIK 8/10
+ gute Automodelle + detaillierte Spielwelt
+ läuft flüssig + gute Lichtstimmung
– keine Wettereffekte – Objekte ploppen ins Bild

SOUND 8/10
+ tolle Motorengeräusche
+ atmosphärische Umgebungseffekte + subtiler Soundtrack
– mäßige deutsche Sprachausgabe

BALANCE 8/10
+ angenehmer Schwierigkeitsgrad + ausgewogener Mix aus Rennen und Tunen – Verfolgungsmissionen zu schwer
– nur drei Fahrhilfen-Optionen

ATMOSPHÄRE 8/10
+ gigantische Spielwelt + gutes Geschwindigkeitsgefühl
+ viele Sehenswürdigkeiten + Tourismusgefühl
– dröge Story – tote Innenspiegel

BEDIENUNG 9/10
+ gute Steuerung + Lenkradunterstützung
+ schneller Zugriff auf Menüs
– Übersichtskarte nicht stufenlos zoombar

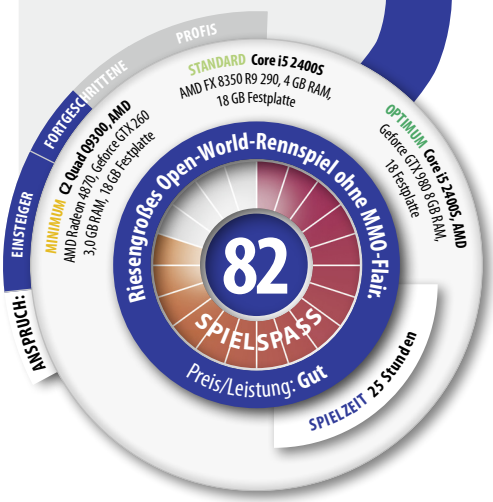
UMFANG 9/10
+ extrem umfangreiche Spielwelt
+ über 80 Storymissionen + viele Nebenaufgaben
– nur 40 Fahrzeuge – wenige Optionen im Mehrspielermodus

STRECKENDESIGN 9/10
+ Strecken in die Spielwelt integriert + guter Mix aus Stadt- und Offroad-Strecken + Rennstrecken wie Laguna Seca befahrbar – viele Strecken ähneln sich

KI 7/10
+ Gegner überholen clever + Kontrahenten machen Fehler
– starke Gummiband-Tendenzen
– teils unfaire Verfolgungsmissionen

TUNING 9/10
+ motivierendes Teilesammeln + verschiedene Body-Kits
+ umfangreiche Upgrade-Möglichkeiten
– eingeschränkter Lackeditor

FAHRVERHALTEN 7/10
+ Fahrzeuge steuern sich unterschiedlich
+ Upgrades wirken sich aus – schwammiges Fahrverhalten
– Kollisionsverhalten schwer einschätzbar



TEST

The Crew war insgesamt fast sieben Jahre in Entwicklung. Die Arbeiten am Ubisoft-Renner begannen bereits 2008.



This War of Mine

Hungrig, müde, depressiv

Dieses Spiel soll den Krieg aus Zivilistensicht zeichnen. Das klappt. Vom Spielspaß-Begriff muss man sich dafür aber verabschieden. Von Dennis Kogel

Genre: **Experimentelles Action-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **11 bit studios**
Termin: **14.11.2014** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **19 Euro**

Unseren Schlüsselmoment in This War of Mine erfahren wir nicht, als unsere Überlebenden ausgelaugt vor einem Ratteneintopf stehen, auch nicht, als wir merken, dass Juwelen auf dem Schwarzmarkt keine Dose Hundefutter wert sind. Es macht Klick, als eine unserer Spielfiguren aus reiner Not einen Mord begehen muss. Die Angehörigen sacken um die Leiche des Opfers zusammen und weinen. Während unser Mörder in sein Versteck flieht und dort verzweifelt. This War of Mine ist kein normales Spiel.

Gewohnte Spielmechanik

Dabei bedient sich This War of Mine eigentlich bei einem Genre, das aktuell konventioneller nicht sein könnte: bei der Überlebenssimulation. Wie in Don't Starve, Rust oder The Forest gilt es, das Überleben einer kleinen Gruppe von Figuren zu sichern. Im Gegensatz zu den eher fantastischen Szenarien anderer Survival-Spiele geht es hier aber um einen brutalen Bürgerkrieg. Die Protagonisten sind keine Superhelden, sondern Mathelehrer, Fernsehköche und Fußballer. Die Herausforderungen bleiben dennoch ähnlich: Jeder Überlebende braucht täglich Nahrung, Wärme, Schlaf und Komfort. Um diese Bedürfnisse zu erfüllen, müssen wir Essen finden, den Unterschlupf mit knappen Ressourcen verbessern und Angreifer abwehren.

Der Spielablauf ist dabei in zwei Teile geteilt: Tag und Nacht. Tagsüber sieht man das Lager der Gruppe in einer Art Querschnittansicht und hat begrenzt Zeit, um das verwüstete Wohnhaus auszubauen. In Echtzeit schickt man den Fernsehkoch per Mausklick an den Herd, um mit Fleisch aus der Rattenfalle Eintopf für die Gruppe zu kochen, lässt den Feuerwehrmann die Werkbank aufwerten oder die Kindergärtnerin Kräuterzigaretten drehen.

Nachtschicht in den Trümmern

Nachts werden Aufgaben verteilt. Wer bewacht den Unterschlupf vor Banditen? Wer darf schlafen? Und, am wichtigsten, welcher Überlebende wird zum Plündern ausgeschickt? Über eine Stadtkarte schicken wir den Plünderer in verwüstete Krankenhäuser,



Die Überlebenden verstecken sich tagsüber im ausbaubaren Unterschlupf.

Wo ist die Wertung?

This War of Mine ist kein klassisches Spiel. Es stellt die unerbittliche Lebensrealität von Zivilisten in einem Kriegsgebiet dar – und Spaß sucht man dort vergebens. Deshalb wäre es abwegig, eine Spielspaßwertung zu vergeben. Im Text gehen wir aber ausführlich auf alle Stärken und Schwächen von This War of Mine ein.

 Das polnische Entwicklerstudio 11 bit studios ist bisher vor allem für seine Tower-Defense-Serie Anomaly bekannt.



Die Geschichten der Überlebenden stehen im Vordergrund.



Manchmal kommen andere Überlebende zum Handeln vorbei.



Ungewöhnlich gut

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Laut den Entwicklern dauert ein Durchlauf in This War of Mine zwischen 25 und 40 Spieltage. Dann sei der Krieg vorbei. Nach 42 Tagen starben mein Feuerwehrmann, mein Koch und mein ehemaliger Rebellensoldat. Der erkältete, angeschossene Mathelehrer floh aus dem Unterschlupf. Eine Kältefront vernichtete meine Vorräte, auf dem Schwarzmarkt gab es plötzlich nichts mehr zu holen, und nächtliche Banditenüberfälle gaben mir den Rest. War das unfair? Absolut. Schließlich habe ich mit dem Kriegsende gerechnet. Aber genau das macht This War of Mine aus. Es setzt dem glattgebügelten Bombast-Krieg von Shooter- und Strategiespielen demoralisierendes Leid entgegen. Das ist ungewohnt und garantiert nicht unterhaltsam, aber unheimlich beeindruckend.

Hotels oder Wohngebäude. In Trümmern finden wir Holzscheite für den Ofen, in Medizinschränken Verbandszeug, Konserven in Supermarktregalen. Doch wir müssen vorsichtig sein, denn durch den nächtlichen Kriegsnebel sehen wir nie, ob schon jemand anderes in den Ruinen unterwegs ist. So treffen wir zwangsläufig auf andere Überlebende, Händler oder bewaffnete Banditen, die wir bekämpfen oder uns vorbeischleichen können. Zurück im Unterschlupf informiert eine einfache Übersicht über andere Ereignisse der Nacht, und die gefundenen Ressourcen werden dem Lager hinzugefügt.

Spielt man This War of Mine als pures Survival-Spiel mit dem Zähler für überlebte Tage als Highscore, dann ist es kein besonders gutes Spiel. Eine ganze Reihe von Designentscheidungen führen zu einer frustrierenden Spielerfahrung. Das fängt beim Beginn an: This War of Mine erklärt nichts. Weder wie Ressourcen funktionieren noch wie wir Gegenstände einsetzen. Nicht mal wie gekämpft wird, ist eine Erwähnung wert. Dabei sind die Warenketten und das Ressourcenmanagement eigentlich relativ simpel. Nach ein paar Stunden hat man im Prinzip alles gesehen. Weil es aber keine Möglichkeit gibt, die Zeit zu beschleunigen, während man beispielsweise darauf wartet, dass der Wasserfilter durchgelaufen ist, entsteht Leerlauf. Spürbarer Fortschritt braucht dadurch eine ganze Weile.

Überleben ist hart

Dafür reicht eine Situation, um alles Erreichte wieder zunichte zu machen. Stirbt ein Überlebenskämpfer, können wir keinen Spielstand laden: This War of Mine ist ein Permadeath-Spiel. Das ist im Genre üblich, fühlt sich aber vor allem durch die Kämpfe unfair an. Durch die Point&Click-Steuerung sind die Gefechte hektisch und unübersichtlich. Und schon der Tod einer Figur kann für die ganze Gruppe das Ende bedeuten – alles nur, weil wir uns verklickt haben. Kurz: This War of Mine ist gemein und unfair. Doch genau so soll es auch sein. This War of Mine ist ein Spiel darüber, sich machtlos und verloren zu fühlen. Jedes auf den ersten Blick verkorkste Designelement unterstützt es dabei. Die unvollständigen Informationen, die es über den Status der Spielfiguren preisgibt, erzeugen Unsicherheit. Wie lange überlebt ein Charakter, der »sehr hungrig« ist? Was macht man mit einem depressiven Feuerwehrmann? Wie lange braucht eine Wunde, um zu verheilen? Das Erlernen des Spiels ist schmerzhaft. Fehler werden gnadenlos bestraft. Die Kampfsteuerung, die keinen Platz lässt für Finesse, macht jeden Schlagabtausch mit Banditen unberechenbar und vor allem: unerwünscht. Würde ein Tutorialfenster freundlich erklären: »Hey, Mord ist nicht gut für die geistige Verfassung deiner Überlebenden!«, dann wäre der Moment, wenn die Spielwelt auf den Tod so hart reagiert wie kaum ein anderes Spiel, nicht so schockierend.

Die meisten Spiele erlauben das Meistern ihrer Mechaniken und vermitteln ein Gefühl des Könnens, der Macht. This War of Mine tut das nicht. Gut sein in diesem Spiel bedeutet, genug Nahrung für zwei Tage zu haben, statt entscheiden zu müssen, wer hungrig bleibt. In einem Interview antwortet Designer Pawel Miechhowski auf die Frage, ob This War of Mine Spaß machen soll: Nein, es soll eine Erfahrung sein. Das ist es. Es ist eine unangenehme Erfahrung. Aber eine, die es wert ist, erlebt zu werden. Dennis Kogel



Nachts planen wir: Auf der Stadtkarte suchen wir das nächste Plünderziel aus.

TERMIN 14.11.2014 **PREIS** 19 Euro **USK** ab 16 Jahren

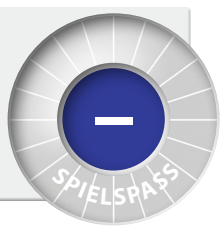
This War of Mine

Experimentelles Action-Adventure



Publisher	Deep Silver
Entwickler	11 bit studios
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	1 DVD
Kopierschutz	Steam

Da This War of Mine kein klassisches Spiel ist und zudem keinen Spaß macht, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.



Die Entwickler schenkten Raubkopierern von This War of Mine Steam-Codes – aus Dankbarkeit für deren Interesse am Spiel.



TEST

Lara Croft and the Temple of Osiris

Zündstoff um Lara

Der Vorgänger Guardian of Light war ein echter Überraschungshit, jetzt geht das Tomb-Raider-Spin-off mit Temple of Osiris in die zweite Runde. Im Test erklären wir, warum Teil zwei noch eine ganze Ecke besser ist. Und warum das Hantieren von Sprengstoff selten so viel Spaß gemacht hat. Von Dimitry Halley

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics**
Termin: **9.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

In Lara Croft and the Temple of Osiris lässt sich fast alles mit Sprengstoff regeln. Eine Horde Krokodile an den Fersen? Einfach Sprengsatz fallen lassen. Antike Säulen im Weg? Mine dranpacken. Keine Lust, eine mannshohe Messingkugel mit der Hand auf den Schalter zu schieben? Kein Problem – lässt sich mühelos mit Sprengstoff an die gewünschte Stelle katapultieren. Und dann gibt's da natürlich noch unzählige brüchige Wände, die Laras unendlichen Vorrat an Knallkörpern provokant anlächeln. Warum wir das so herausstellen? Weil ferngezündete Minen in den meisten Spielen nur was für Spezialisten sind, die sich die Zeit nehmen, das Schießeisen links liegen zu lassen, um geduldig Korridore mit Knallkörpern vollzupflastern. Im neuen Spin-off der britischen Archäologen läuft das sehr viel unkomplizierter.

Jetzt wird der Skeptiker vielleicht sagen, dass das doch schon im Vorgänger Lara Croft and the Guardian of Light anno 2010 ging. Stimmt – und um eines vorwegzunehmen: Temple of Osiris erbt nahezu jede Spielmechanik von seinem Vorgänger, sowohl Stärken als auch Schwächen, aber der Titel reichert sie mit neuen Elementen an. Besagte Haftminen etwa spielen eine noch gewichtigere Rolle, gerade bei den Kämpfen gegen große Feinde. Und auch der Koop-Modus wurde erweitert. So könnte der kleine Lara-Croft-Ableger, der bisher eher eine erfolgreiche Einzelkuriosität war, mit dem zweiten Teil und all seinen Neuerungen tatsächlich erfolgreich in Serie gehen.

Mehr als Bomberman

Nun ist Lara Croft ja weit mehr als eine Sprengmeisterin. Als Grabräuberin klettert, rätselt und schießt sie sich durch allerhand Ruinen, weicht Fallen aus und sackt wertvolle Schätze ein. So weit, so bekannt. Temple of Osiris setzt dieses Tomb-Raider-Rezept sogar deutlich klassischer um als das letzte »große« Tomb Raider. Statt mordlüsterner Inselbewohner und lebensfeindlicher Natur gibt's Gräber, Wüsten und allerhand Bezüge zur antiken Geschichte.

Tatsächlich können Serienveteranen viele Parallelen zu Tomb Raider 4: The Last Revelation aus dem Jahr 1999 entdecken: Wieder spielt das Geschehen in Ägypten, wieder müssen wir der finsteren Gottheit Seth eins auf die Mütze geben, und wieder muss sich Lara mit einem Archäologie-Konkurrenten messen. Der heißt aber nicht mehr Werner von Croy, sondern Carter Bell – und hat bei einem Streifzug versehentlich die halbe ägyptische Mythologie entfesselt. Das hat eine gute und eine böse Folge. Die böse: Sturmgott Seth verflucht die konkurrierenden Archäologen und schickt sich an, die Welt zu zerstören. Die gute: Die Götter Horus und Isis stellen sich in Menschengestalt auf unsere Seite. Also beschließen wir als Lara, das Kriegsbeil mit Carter vorerst zu begraben, um zu viert nicht weniger als einen Gott aus dem Verkehr zu ziehen.

Ein großes Unterfangen, allerdings spielt die Story dabei eine untergeordnete Rolle und dient bloß als Auslöser, um die vier Helden durch eine fallenbestückte Ruine nach der anderen zu führen. Zwar gibt's wesentlich mehr Zwischensequenzen als im Vorgänger, die sind jedoch alles andere als beeindruckend. So zoomt das Geschehen stets raus,

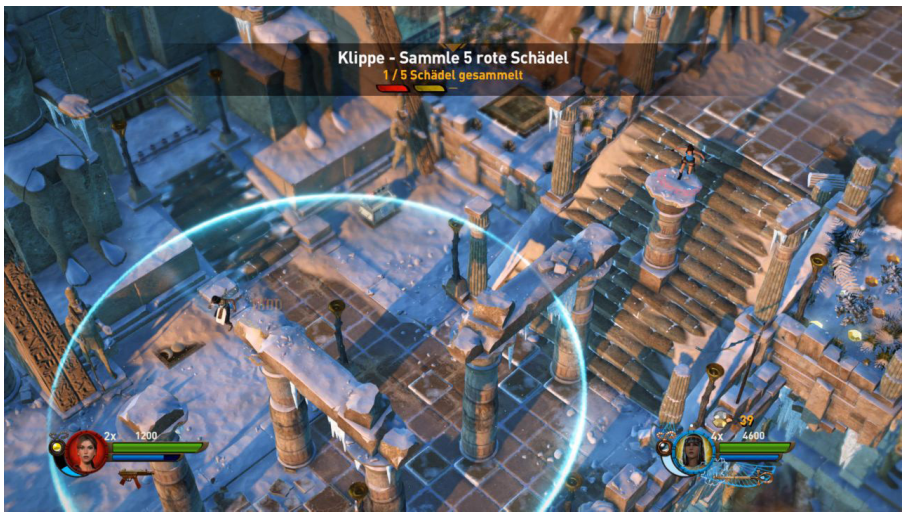
wenn die Figuren reden, weil jede Form von Lippenbewegung fehlt. Und auch zwischen den Figuren entsteht keine Dynamik. Eine emotionale Story wie in Tomb Raider darf man folglich nicht erwarten – als Motivation geht der Kampf Gut gegen Böse aber gerade noch in Ordnung.

Lara als Kammerjäger

Wo es den Zwischensequenzen in Sachen Inszenierung an Raffinesse mangelt, trumpfen die einzelnen Abschnitte der Spielwelt gegenüber dem Vorgänger spürbar auf. So kämpfen wir in isometrischer Draufsicht auf einer rollenden Felskugel inmitten eines einstürzenden Tempels gegen den wild gewordenen Käfer-Gott Khepri, fliehen vor einem gigantischen Krokodil und weichen dabei umstürzenden Steinsäulen aus, nur um später ein hungriges Sandmonster mit Spiegeln auszutricksen.

Dazwischen kämpfen wir gegen Feuerskelette, Alligatormenschen, riesige Skarabäuskäfer und diverse andere Monster. Trotz distanzierter Draufsicht schafft es Temple of Osiris, die Spielwelt mit Leben und Dynamik zu füllen. Wo der Vorgänger noch deutlich statischer Raum für Raum aneinanderreiht, verleiht der Nachfolger jedem Level eine eigene Note und würzt das Rätseln und Erkunden mit Verfolgungsjagden und opulenten Bosskämpfen.

Und auch das Erkunden wurde gegenüber Guardian of Light gehörig erweitert. Fast schon wie in einem Action-Rollenspiel gibt's an jeder Ecke Upgrades und Gegenstände. Das reicht von neuen Waffen bis hin zu Zauberamuletten, Outfits oder Boosts, die beispielsweise unsere Sprengminen verbessern. Der Jagd nach Beute kommt eine größere Bedeutung zu als im Vorgänger, und sie motiviert ungemein.



Springen ist in der Draufsicht von Natur aus schwierig, Temple of Osiris korrigiert unsere Hüpfrichtung bei den Geschicklichkeitseinlagen aber recht großzügig.

Ein Fest für Entdecker

Dazu gesellen sich diverse Herausforderungen, mit denen man sich die einzelnen Missionen merklich erschweren kann. Allerdings sind einige Bonusziele derart knifflig, dass man sich auf Frust einstellen sollte, wenn man die zu 100 Prozent knacken will. So müssen wir für ein zusätzliches Upgrade jedes Schieberätsel im Level mit Sprengstoff lösen – zum Glück hilft der in Temple of Osiris ja immer. Und auch die Time Trials lassen sich nur gewinnen, wenn man den Abschnitt auswendig kennt.

Dafür erhöhen diese Herausforderungen den Wiederspielwert enorm. Als Ausgangspunkt dient uns ein weitläufiges Gebiet rund um die große Pyramide, von dem aus wir neue Abschnitte ansteuern oder alte wiederholen können. Das erinnert an die Verbindungswelten (»Hubs«) der Lego-Spiele und birgt ebenfalls viele Geheimnisse und Boni, die wir im Laufe des Spiels freischalten können. Temple of Osiris setzt stärker als der erste Teil auf sukzessives Entdecken und bastelt eine Motivationsspirale aus Fortschritt, Upgrades und Gegenständen.

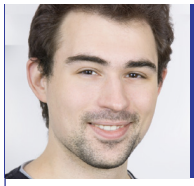
Mit Schmerz und Verstand

Diese Spirale kann natürlich nur funktionieren, wenn das eigentliche Klettern, Rätseln und Kämpfen Spaß macht. Und das tut es zum einen, weil es die Stärken des Vorgängers nutzt, zum anderen aber auch wegen einiger sinnvoller Neuerungen. So spielt sich die Action ebenso abseits der Bosskämpfe weitaus spannender, weil wir unser komplettes Arsenal nutzen müssen, um zu überleben. Gegen Riesenkäfer hilft der Flammenwerfer, Echsen zerlegen wir am besten mit Sprengstoff, und bei Skeletten zücken wir die Schrotflinte. Ein Ehren-



Gerade im Koop wird aus dem Geschehen schnell ein buntes Effektfeuerwerk. Schick.

2003 beklebte Eidos unter demselben Label 200 deutsche Fitnessstudio-Duschen mit lebensgroßen Lara-Pin-ups.



Im Koop unschlagbar
Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Mein erster Durchlauf mit Temple of Osiris war komplett solo. Ich wollte die Story entdecken, Herausforderungen knacken, Upgrades einsacken und mich mit den Spielmechaniken vertraut machen. Sachen, die ich lieber erst mal allein erledige. Am Ende war ich sehr angetan von Laras neuem Abenteuer, eine coole Erfahrung für zwischendurch. Dann kommt Kollege Mirco um die Ecke, bietet sich für den Koop an – und an diesem Abend wollen wir gar nicht mehr aus dem Büro, weil der Titel im Mehrspieler so ein Kracher ist, dass wir kaum vom Bildschirm loskommen. Es ist der perfekte Mix aus witzigen Momenten und anregender Gruppenknobelei, kombiniert Action mit Teamwork, Akrobatik sowie dem Sammeln von Upgrades. Und habe ich schon die famosen Haftminen erwähnt, mit denen ich Mirco in einen Teich voller Krokodile geschubst habe? Große Klasse.

platz in puncto Nützlichkeit gebührt dem Stab des Osiris. Diese Allzweckwaffe besitzen wir ab Spielbeginn, verschießen damit Laserstrahlen, bedienen antike Mechanismen und erzeugen einen Energieschild. Allerdings fehlt ihm die Durchschlagskraft moderner Feuerwaffen. Wir müssen also stets abwägen, welchen Konter wir bei welcher Herausforderung zücken – klasse.

Auch die Rätsel fallen dynamischer aus als im Vorgänger. Zwar hatte schon Guardian of Light einige spannende Knobeleien, Temple of Osiris erzeugt aber einen fesselnderen Rätselfluss, der ähnlich wie Portal hervorragend die Balance zwischen Zugänglichkeit und Komplexität trifft. All diese Aspekte funktionieren sehr gut, wenn wir uns allein durch die Kampagne kämpfen. Wer jedoch nachvollziehen will, warum die Lara-Croft-Reihe zu den erfolgreichsten Download-Marken gehört, der sollte den Koop-Modus ausprobieren. Denn dort wird aus der guten Knobel-Schießerei eine wirklich herausragende Spielerfahrung.

Geteilter Spaß ist doppelter Spaß

Während Lara Croft im Solo-Modus sämtliche Fähigkeiten beherrscht und jedes Rätsel allein buckeln muss, werden die Skills im Mehrspielermodus unter den Helden aufgeteilt. Dann können nur die ägyptischen Götter Horus und Isis auf die magischen Kräfte des Osiris-Stabs zurückgreifen, während Carter und Croft Archäologie-Utensilien wie Greifhaken und Fackeln mitbringen. Diese Aufteilung ändert das Spielgefühl gravierend. Denn was sich solo wie ein unterhaltsames, aber im Kern doch recht simples Action-Adventure spielt, wird im Koop zu einer famosen Gemeinschaftserfahrung, deren Rätsel und Herausforderungen ähnlich viel Kreativität und Grips erfordern wie ein kooperatives Portal 2.

Wo uns viele Koop-Spiele an bestimmten Punkten Teamwork-Aktionen aufdrängen oder sich die Zusammenarbeit schlicht auf doppelte Feuerkraft beschränkt, müssen wir in Temple of Osiris wirklich tüfteln, wie wir unsere Fähigkeiten kombinieren wollen. So kann Lara auf den Schild von Isis hüpfen, um höhere Stellen zu erreichen; Isis hängt sich wiederum an den Greifhaken von Fräulein Croft, um sich an Felswänden entlangzuhangeln. Es sind vermeintlich simple Mechaniken, die sich ähnlich wie beim Indie-Hit Trine in zig Varianten anwenden lassen. Gerade im lokalen Mehrspielermodus glänzt der Koop mit vier Leuten, allerdings trennen sich dort notwendigerweise auch sehr schnell die Gelegenheitsspieler von den Profis.

Denn vor allem auf der Jagd nach Herausforderungs-Boni und Bestzeiten funktioniert ein größeres Team nur, wenn wirklich jeder jede Ecke des Abschnitts auswendig kennt und sich blitzschnell fortbewegt. Gelegenheitsspieler sollten deshalb aber nicht die Finger von Temple of Osiris lassen, sondern die Sache schlicht nicht allzu ernst nehmen. Für zwischendurch ist Lara Crofts Abenteuer nämlich eine aberwitzige Gruppenaktivität, bei der wir uns herrlich amüsiert haben, als beispielsweise ein fehlgezündeter Sprengsatz aus Versehen die ganze Truppe ins Nirwana gefeuert hat. Wie gesagt: Sprengstoff ist unser heimlicher Star in Temple of Osiris. DH

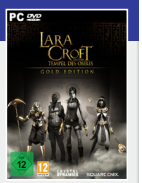


Hier müssen wir dem Kroko Minen in den Futternapf schleudern – indem wir sie reinsprengen.

TERMIN 9.12.2014 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

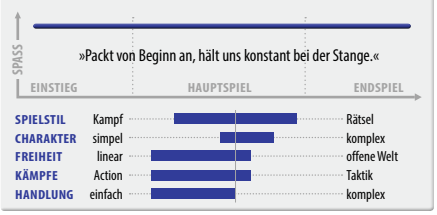
Lara Croft and the Temple of Osiris

Action



Publisher	Square Enix
Entwickler	Crystal Dynamics
Sprache	Englisch, Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2 - 4) SPIELTYPEN Internet und lokal DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Im Koop-Modus entfaltet das Spiel erst sein volles Potenzial und wird zur kreativen, witzigen und fordernden Gruppenknobelei.«

GRAFIK 8/10
- detaillierte Spielwelt
- atmosphärisches Artdesign
- tolle Lichtstimmungen
- keinerlei Gesichtsanimationen

SOUND 8/10
- atmosphärischer Soundtrack
- knallige Soundkulisse
- Qualität der deutschen Sprecher schwankt teils arg

BALANCE 9/10
- leicht erlernbare Spielelemente
- ausgewogenes Verhältnis von Action und Rätseln
- Koop bietet eigene Rätsel ...
- ... erhöht aber nicht den Schwierigkeitsgrad in Kämpfen

ATMOSPHÄRE 8/10
- klassische Tomb-Raider-Atmosphäre
- spannendes Ägypten-Setting ...
- ... das sich allerdings mehr wie ein Spielplatz als eine organische Welt anfühlt

BEDIENUNG 10/10
- mit Maus und Tastatur gut zu steuern
- auch Gamepad funktioniert problemlos
- trotz komplexer Spielmechanik leicht zu handhaben

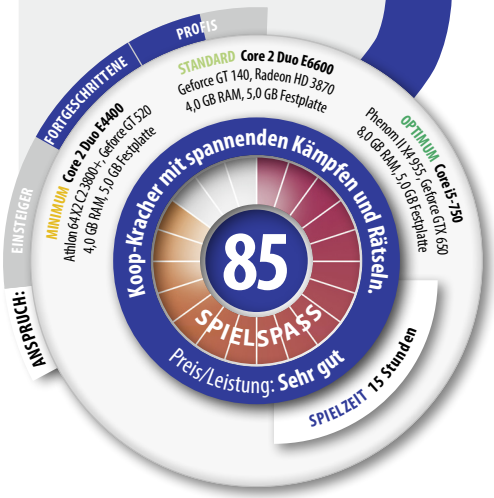
UMFANG 10/10
- Wiederspielwert dank Herausforderungen
- viele Geheimnisse zu entdecken
- umfangreiche Kampagne
- Solo- und Koop-Modus

LEVELDESIGN 9/10
- vielseitiges Gameplay aus Schießen, Klettern und Knobeln
- spektakuläre Bosskämpfe
- manche Level sehr kurz
- im Koop deutlich spannender

KI 7/10
- jeder Gegner mit eigenen Stärken und Schwächen
- Endgegner erfordern Grips und Geschick
- normale Feinde laufen strohdoof in unsere Minen
- nur Massen sind gefährlich

WAFFEN & EXTRAS 10/10
- viele aufrüstbare Waffen
- sammelbare Gegenstände und Upgrades
- Waffentypen spielen sich sehr unterschiedlich
- Stab des Osiris als Allzweck-Tool

HANDLUNG 6/10
- Lara Croft als klassische Grabjägerin
- belanglose Story
- blasse Charaktere
- Dialogpotenzial bleibt unausgeschöpft
- keinerlei dramaturgische Wendepunkte



KCS GAMING
SILENT SHOCKWAVE

Wo viele mit großem Getöse zu beindrucken versuchen, setzt der Silent Shockwave auf ganz andere Weise ein neues Benchmark. Die kombinierte Power des Intel Core i5 4690K Prozessors und der EVGA GeForce GTX 980 Superclocked ACX 2.0 lässt die Luft vibrieren! Doch das hervorragend verabeitete Cooler Master Silencio 652S Gehäuse mit seiner Schalldämmung, der hocheffizient und dennoch leise laufende BeQuiet Dark Rock 3 CPU-Kühler sowie das flüsterleise 630 Watt beQuiet Netzteil sorgen für Ruhe außerhalb, wenngleich im Inneren der Maschine ein Leistungsvulkan ausbricht. Das ist die neue Definition von Silent Gaming!



CPU | **INTEL CORE I5** 4690K
4x3.5 GHz (Devils Canyon)

GPU | **EVGA GeForce** GTX 980
Superclocked ACX 2.0, 4GB

SSD | **SAMSUNG** 840 EVO
250 GB SSD | 1000 GB HDD

RAM | **8 GB** DDR3-1866 MHz
Kingston HyperX

MB | **ASUS** Z97-K
Sockel 1150, ATX, Z97

NT | **630 WATT** BEQUIET
Pure Power CM L8

OS | **WINDOWS 8.1**
64-Bit vorinstalliert

WÄHLE DEINEN WEG.
HOL DIR EINES DER SYSTEME MIT EINER GEFORCE® GTX™ GRAFIKKARTE UND WÄHLE KOSTENLOS EINES VON 3 SPIELEN VON UBISOFT® DAZU AUS

Art.Nr. 101170

8.1 Windows Microsoft

1499 €



Intel Core i3 4160
2x3.6 GHz (Haswell)

AMD Radeon R9 280
mit Mantle, 3GB GDDR5

8 GB RAM DDR3-1600MHz
Markenspeicher

1000 GB HDD
SATA 3 Festplatte (6gb/s)

Art.Nr. 104550

779 €

8.1 Windows Microsoft

THERMALTAKE EDITION
GAMECORE V1

Wenn „Gut" einfach nicht mehr ausreicht, sollte man auf das „Beste" setzen. Aus diesem Grund haben wir uns mit Thermaltake, einem der führenden Hersteller in Sachen HighEnd-PC-Hardware, zusammengetan und eine Serie exklusiver PC-Systeme zusammengestellt.

Windows 8.1 oder Windows 7 64-Bit vorinstalliert
ASUS H81I-Plus, Sockel 1150, Mini-ITX, H81 | Thermaltake Frio Silent 14 (supersilent) | 550 Watt Thermaltake London, 14cm, 80+ Gold | Thermaltake Pure 20, Gehäuselüfter 200mm, blau
ATX-Mini Thermaltake Core V1
AMD NEVER SETTLE SPACE EDITION | 4 Spiele Gratis!

KCS GAMING
AUFRÜST GAMING BUNDLE

Welcher Gamer kennt nicht das Problem - es kommt ein neues, langerwartetes Spiel auf den Markt und auf einmal stellt sich heraus, die vorhandene Hardware ist nicht mehr geeignet. Nun wurde aber erst vor Kurzem eine neue Grafikkarte gekauft und ein neuer Komplett-PC passt derzeit nicht ins Budget. Genau für diesen Fall gibt es unser Aufrüst-Gaming Bundle.



Komplett Vormontiert
+ aktuellste BIOS-Version

Intel Core i7 4790K
4x4.0 GHz (Devils Canyon)

MSI Z97 GAMING 5
Sockel 1150, ATX, Z97

2x 4GB RAM DDR3-1600MHz
Kingston HyperX

BeQuiet Dark Rock 3
Supersilent

Art.Nr. 120180

629 €

kiebel.de empfiehlt Windows

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

Panzergeneral brutzelt Orks

Panzer Corps Engine + Warhammer-Lizenz = Traum für Taktikfüchse? Warhammer 40.000: Armageddon muss zeigen, ob diese Formel wirklich aufgeht.

Von Christian Weigel

Genre: **Strategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **The Lordz Game Studio / Flashback Games** Termin: **26.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **38 Euro**



Hier feuert ein Warhound-Titan seinen Vulcan-Mega-Bolter (mit einer Reichweite von vier Hexfeldern) auf ein orkisches Squiggoth-Riesenreittier ab.

Armageddon – ein Planet mit einem solchen Weltuntergangsnamen sollte auf der Liste der Ferienziele ganz weit unten stehen, selbst im Universum von Warhammer 40.000. Dort ist Krieg ein Dauerzustand und für Urlaub hat sowieso kein Mensch Zeit. Die millionenstarke Horde von schwer bewaffneten Weltraum-Orks, die den Planeten im Zweiten Krieg um Armageddon überfällt, ist auch keineswegs aus touristischen Gründen gelandet, sondern um dem Imperium der Menschheit eine Abreibung galaktischen Ausmaßes zu verpassen.

Stalingrad in ferner Zukunft

Der Zweite Krieg von Armageddon ist eine der größten Schlachten des 41. Jahrtausends und fungiert als eine Art überdrehter Stalingrad-Mythos – eine planetare Verteidigung gegen einen übermächtigen Feind, bei der der gesamte Planet verwüstet wird und unzählige Truppen ihr Leben lassen.

Die Entwickler haben mit Warhammer 40.000: Armageddon die epischen Schlachtfelder des 41. Milleniums umgesetzt. Zum Einsatz kommt dabei das Grundgerüst aus dem Weltkriegs-Strategiespiel Panzer Corps, das wiederum eine Hommage an den alten SSI-Titel Panzer General aus dem Jahr 1994 ist: Auf den aus Hexfeldern bestehenden Karten darf jede unserer Einheiten pro Spielrunde eine Bewegung und einen Angriff ausführen, danach ist der Gegner am Zug. Interessanterweise gab es auch 1999 schon einen Warhammer-Ableger zu Panzer General – Warhammer 40.000: Rites of War, bei dem allerdings nicht die Space Marines oder die Imperiale Armee spielbar waren, sondern die Fraktion der Eldar.

Wie gehabt in diesem Genre: Eine Armee aus Kerntruppen, die wir zwischen den Schlachten aufrüsten und aufstocken, übernehmen wir von Szenario zu Szenario. Für die Warhammer-Umsetzung mussten selbstverständlich die Shermans, Panther und Tiger aus Panzer Corps dem Fuhrpark des Imperiums, der Space Marines und der Ork-Horden weichen – zum Einsatz kommen zum Beispiel Leman-Russ-Panzer in jeder nur denkbaren Variante.

Schlachtenmaßstab: Episch

Warhammer 40.000: Armageddon orientiert sich vom dargestellten Maßstab her nicht an der Tabletop-Vorlage, bei der mit ein paar Infanterie-Squads und einer Handvoll Vehikel taktisch hantiert wird. Stattdessen erinnert der Umfang an Epic, ein Spin-off-Spielsystem von Games Workshop, bei dem statt Dutzende gleich Hunderte von Truppen, ganze Panzerformationen und auch die größten Kriegsmaschinen des Warhammer-Universums aufeinanderprallen.

Im Krieg um Armageddon übernehmen wir als untergeordneter Offizier in der »Stahllegion von Armageddon« die Befehlsgewalt über eine bescheidene Streitmacht, mit der es zuerst eine kleine Tutorial-Kampagne zu absolvieren gilt, bevor die Ork-Invasion in 30 Szenarien ausgefochten werden will. Nach langen Defensivkämpfen gegen übermächtige Ork-Vorstöße wendet sich irgendwann das Blatt, als die Space Marines in den Kampf eingreifen. Ab diesem Punkt haben wir nicht nur das Kommando über die Stahllegion, sondern auch über die Marines und dürfen uns aussuchen, welchen der drei verfügbaren Space-Marine-



Später in der Kampagne dürfen wir uns aussuchen, welcher Space-Marine-Orden helfend eingreift. Die Blood Angels hier streichen all ihre Fahrzeuge und Powerrüstungen blutrot an.

 Die erste Ausgabe des Tabletop-Spiels erschien 1987 unter dem Namen Warhammer 40.000: Rogue Trader.



Ein Krieg ist nicht genug

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Man merkt Warhammer 40.000: Armageddon stark an, dass unter der Haube der Motor und die solide Mechanik von Panzer Corps brummen. Der Unterschied zwischen der Wehrmacht und der Stahllegion von Armageddon ist so gering (auch thematisch), dass sich alte Panzergeneräle gar nicht groß umgewöhnen müssen. Da das Warhammer-Universum vor interessanten Fraktionen aber nur so strotzt, hätte es meiner Ansicht nach bessere Möglichkeiten gegeben, als ein Hexfeld-Strategiespiel mit der Imperialen Armee nur auf den Krieg um Armageddon zu reduzieren. Tau, Eldar, Tyraniden, und die Diener des Chaos müssen im Moment leider draußen bleiben. Super wäre es doch gewesen, mit einem Imperialen Regiment von Planet zu Planet zu tingeln und auf verschiedenstem Gelände gegen alle möglichen Gegner zu kämpfen? Dawn of War konnte das doch auch. Spaß macht es aber auf jeden Fall, den Orks und ihrem Ober-Boss Ghazghkull Thraka eins auf die Hörner zu geben.

Orden wir befehligen möchten – Ultramarines, Salamanders oder Blood Angels. Auf Seiten der Orks zu kämpfen, ist in der Kampagne übrigens nicht vorgesehen, das geht nur im Mehrspielermodus. Auch die Einzelszenarien lassen sich nur für das Imperium der Menschen spielen. Schade: Dass wir keinen Ork-Waaaaagh!-Feldzug anführen dürfen, ist eine verschenkte Chance.

Gepanzerte Verwirrung

Die Stahllegion, die hauseigene Armee der Welt Armageddon, ist ein Teil der imperialen Streitkräfte und setzt auf mechanisierte Infanterie sowie massenweise Panzer in einer verwirrenden Vielzahl von Varianten. Da verlieren vor allem Nichtkenner schnell den Überblick. Was genau ist der Unterschied zwischen einem Panzer vom Typ Leman Russ, einem Leman Russ Annihilator und einem Leman Russ Exterminator? Gar nicht zu reden vom Leman Russ Conqueror, Demolisher, Vanquisher und Eradicator?

Der Grund für all diese Panzer: Games Workshop, der Hersteller der Tabletop-Modelle, will sich die Produktion seiner Plastikpanzermodelle so einfach wie möglich machen, daher ist die Grundform der Vehikel immer gleich und muss nur noch durch diverses Zubehör modifiziert werden.

Reichweite ist Trumpf

Die Eigenschaften der eigenen Fahrzeuge und Truppen zu kennen, ist der Schlüssel zum Sieg, da fast alle Einheiten über einzelne Waffensysteme verfügen, die unterschiedliche Reichweiten haben. Um beim Beispiel zu bleiben: Ein Standard-Leman-Russ-Panzer verschießt Granaten mit seiner Hauptkanone, hat vorne im Rumpf einer Laserkanone montiert und links und rechts am Rumpf noch zwei schwere Bolter in Seitenkuppeln. Alle diese Waffen haben eine Reichweite von drei Hexfeldern und können so Infanterie, die meist nur auf zwei Hexfelder Entfernung zurückschießt, in aller Gemütsruhe von Ferne aufs Korn nehmen.

Ein normaler Spielzug besteht daher meist aus einer Tüftelei, welche Einheit am besten aus überlegener Reichweite auf den Gegner feuern kann, ohne sich eine Retourkutsche einzufangen. Die KI (die auf taktisches Vorgehen pfeift und sich stattdessen brüllend ins Getümmel stürzt) kann leider mit dem Reichweitenproblem nicht umgehen und setzt ihre Angriffe oft so an, dass sie sich heftigem Gegenfeuer aussetzt.

Auf sie mit Gebrüll? Fehlanzeige

Außerdem kommen die brachialen Nahkämpfe, die ein Markenzeichen von Warhammer 40.000 sind, definitiv zu kurz. Zwar richten die meisten Einheiten in Gefechten Hex an Hex mehr Schaden an und erleiden höhere Verluste, aber spezielle Nahkampfanimationen für die Einheiten gibt es nicht. Zwar werden alle abgefeuerten Waffensysteme hübsch visualisiert, ansonsten sind die Truppensymbole jedoch nur statische Bildchen. Zusammen mit der braun-grauen Welt und der braun-beigen Standardlackierung der Stahllegionstruppen tragen nur die Space Marines und ihre farbenprächtigen Ordensfarben etwas blaue, grüne oder rote Abwechslung bei. Schade auch: Das Spiel gibt's nur auf Englisch. Christian Weigel



Besonders effizient ist es, wenn wir die Orks unter den Ketten unserer schweren Fahrzeuge zermalmen. Oder uns das zumindest vorstellen, da es keine Nahkampfanimationen gibt.

TERMIN 26.11.2014 PREIS 38 Euro USK Nicht geprüft

Warhammer 40.000: Armageddon

Strategie



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

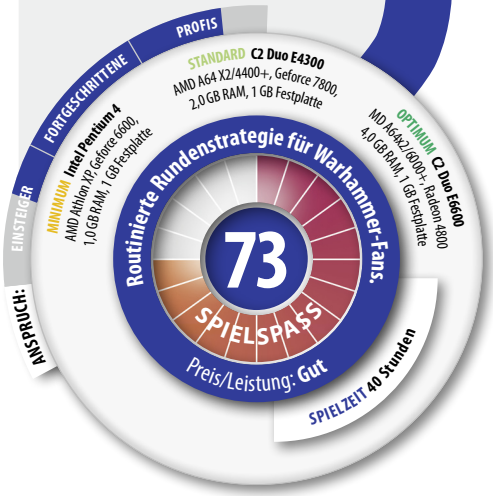
MULTIPLAYER

SPIELMODI Gegeneinander (2) SPIELTYPEN abwechselnd an einem PC, Play by Mail (serverbasiert) DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE via Slitherine MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

WERTUNG Gut

»Spannend, wenn ein menschlicher Spieler die Ork-Fraktion übernimmt.«

GRAFIK ⊕ schön gezeichnete Einheiten ⊖ keinerlei Bewegungsanimationen der Einheiten ⊖ Braungrau dominiert ⊖ Einheiten interagieren nicht miteinander	4/10
SOUND ⊕ knackige Waffensounds ⊕ gute Sprecher ... ⊖ ... aber keine deutsche Vertonung oder Übersetzung ⊖ unspektakuläre Hintergrundmusik	7/10
BALANCE ⊕ stets fordernd ⊕ fünf Schwierigkeitsstufen ⊕ keine übermächtigen Einheiten ⊖ angezeigter Kampfausgang sehr unzuverlässig ⊖ Kampfresultate teils schwer nachvollziehbar	6/10
ATMOSPHÄRE ⊕ Warhammer-Schlachtfelder gut umgesetzt ⊖ Missionsbriefings nur textbasiert ⊖ wenig Warhammer-Pathos ⊖ keine Zwischensequenzen	5/10
BEDIENUNG ⊕ bewährtes Panzer-Corps-Prinzip ⊕ gut lesbares Interface ⊕ leicht zu erlernen, differenzierte Taktiken möglich	10/10
UMFANG ⊕ 30 Kampagnen-Szenarios ⊕ Hunderte von Einheiten ⊕ umfangreicher, komplexer Map-Editor ⊖ Krieg nur auf einem Planeten ⊖ nur Space Marines, Imperiale Armee und Orks	8/10
STARTPOSITIONEN ⊕ je nach eigener Armeestärke sind Szenarien leichter oder schwerer ⊕ Einheiten zu Missionsbeginn positionierbar ⊕ hoher Wiederspielwert bei anderer Armeezusammensetzung	10/10
KI ⊕ KI konzentriert sich auf schwache Einheiten ⊕ KI legt typisches Ork-Verhalten an den Tag ⊖ KI legt typisches Ork-Verhalten an den Tag	7/10
EINHEITEN ⊕ aufrüstbare Kernarmee ⊕ Moral-Wert bestimmt Kampfkraft ⊕ Einheiten gewinnen Erfahrung ⊖ keine Spezialfähigkeiten ⊖ keine Einheitenbeschreibungen, nur nackte Zahlenwerte	7/10
KAMPAGNE ⊕ verschiedene Missionsziele ⊕ wechselnde Missionsziele während des Einsatzes ⊕ Zeitdruck nicht unfair ⊖ keine Sekundär-Missionziele ⊖ keine Ork-Kampagne	9/10

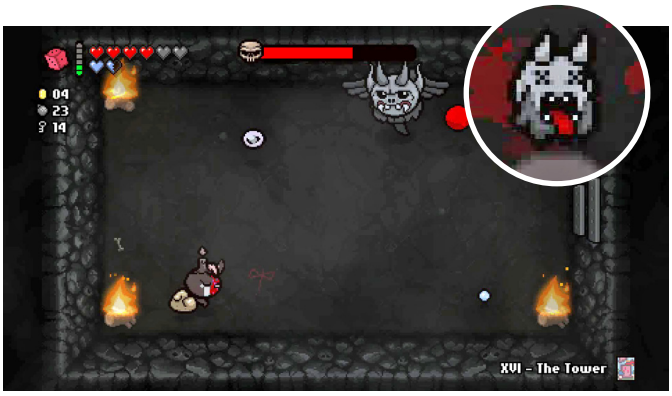


TEST

Das Grundregelwerk für Warhammer 40.000 umfasst über 300 Seiten.



In Rebirth gibt es einen Haufen neuer Gegner. Die laufenden Geschützskelette können nur verwundet werden, während sie uns angreifen.



Der optionale Boss Krampus erscheint eher selten, liefert dafür aber einen der besten aktiven Gegenstände im Spiel ... seinen Kopf.

The Binding of Isaac: Rebirth

Der Roguelike-Messias

In The Binding of Isaac: Rebirth stecken 500 Stunden Spielspaß. Das behaupten die Macher. Wir klären, ob das Remake tatsächlich so lange unterhält und ob es sein Original übertrifft. Von Benjamin Wojkuvka



Genre: **Action** Publisher: **Nicalis** Entwickler: **Nicalis** Termin: **4.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

TEST

The Binding of Isaac genießt mittlerweile Kultstatus. Das Actionspiel wurde über drei Millionen Mal verkauft und hat seine eigene Let's-Player-Szene. Trotz dieses Erfolgs ist der Erfinder Edmund McMillen mit seinem Spiel nicht ganz zufrieden: Weil es auf Flash basiert, läuft es unstabil, und eigentlich hätte er es lieber im Pixellook gestaltet. Nun hat er genau das kurzerhand getan. Zusammen mit dem Indie-Entwickler und -Publisher Nicalis hat McMillen das Spiel komplett überarbeitet: neuer Grafikstil, mehr Gegenstände, neue Musik und noch vieles mehr. The Binding of Isaac: Rebirth verkörpert sozusagen die eigentliche Vision des Schöpfers und ist damit einer der besten Vertreter des Roguelike-Genres, das es derzeit gibt. Wir haben es also mit einem dieser Spiele zu tun, die man immer wieder neu beginnt, die immer wieder anders verlaufen und wo wir nach unserem Pixeltod bei Null anfangen müssen.
Die Geschichte um einen kleinen Jungen, der von seiner besessenen Mutter misshandelt wird, basiert auf einer Bibelgeschichte. Abraham sollte seinen Sohn Isaak opfern, um seinen Glauben unter Beweis zu stellen. The Binding of Isaac versetzt diese Erzählung in die Neuzeit und behandelt unbequeme Themen wie Kindesmisshandlung und Realitätsverlust.

Muttersöhnchen

Als kleiner, nahezu hilfloser Isaac wachen wir auf der Flucht vor unserer Mutter in einem Kellerverlies auf. Uns bleiben nur unsere Tränen, um uns vor den Schrecken zu schützen, die dort lauern. Und das ist buchstäblich gemeint: Der kleine, rosa Knirps, den wir steuern, verschießt Tränen. Wir ziehen also los und kämpfen uns von Raum zu Raum. Natürlich müssen wir stärker werden, denn unsere salzigen Geschosse sind zu Beginn noch sehr schwächlich. Hinter einer goldenen Tür entdecken wir ein Indianer-Kopfband und setzen es auf. Fortan schießen unsere Tränen durch Gegner hindurch. Wir fühlen uns schon ein bisschen mächtiger. Allerdings nur, bis sich uns der erste Boss in den Weg stellt: The Widow, eine ekelhafte Spinne mit Menschenzehen an den Beinen. Nachdem wir sie und ihre kleinen Helferspinnen nach einem anstrengenden Kampf in die Knie gezwungen haben, erscheint ein neues Item: ein Kreuz aus Holz. Igitt, wir bluten plötzlich aus den Augen! Aber dafür sind wir noch stärker. Langsam kommen wir auf den eigentümlichen Geschmack des Spiels, das Power-Ups nicht als strahlende Rüstung, sondern als eklige Deformationen oder widerliches Ungeziefer inszeniert, das uns ständig begleitet. Das ist verstörend. Das fasziniert. Und wir wollen mehr davon sehen!

Derart motiviert klettern wir eine Falltür hinab und stellen uns auf der nächsten Ebene neuen Ungeheuern. Dabei haben wir unsere Augen nur auf ein Ziel gerichtet: unsere Mutter zu besiegen. Sie ist ein mächtiger Endgegner, der keinen Funken Mutterliebe versprüht, sondern mit ihren



Monstro lauert uns im Basement als Boss auf. Er versucht, auf uns draufzuspringen und uns mit Spucke zu befeuern.

 Alle Charaktere werden von Isaac verkörpert. Selbst die weibliche Heldin Eve ist nur Isaac mit einer Perücke und Make-up.

Zwickmühle Grafikwertung

The Binding of Isaac: Rebirth ist im Pixellook gehalten. Es läuft in 2D. Die Auflösung aller Grafiken sind grob. Es wäre Unsinn, diese Grafik mit der eines fotorealistischen Spiels zu vergleichen. Fotorealistisch soll diese Ästhetik nämlich gar nicht wirken. Sie ist ein Stilmittel – zugegeben, ein derzeit sehr häufig genutztes.



Selbst vermeintlich harmlose Gegner wie diese Wandspinne attackieren uns mit Blutfontänen.

riesigen, teigig verformten Gliedern nach uns grabscht und stampft, während sie unseren Namen kreischt. Sie zu besiegen, wird alles andere als leicht. Aber vielleicht wartet auf der nächsten Ebene ein noch besserer Gegenstand auf uns? Vielleicht schaffen wir es dieses Mal?

Das Keller-Regelwerk

Man sieht The Binding of Isaac: Rebirth seine Wurzeln an. Das Roguelike ist klar an Legend of Zelda angelehnt. Die aus rechteckigen Räumen zusammengesetzten Kerker, die Schlüssel, die Bomben und selbst die Herzcontainer könnten direkt aus dem NES-Klassiker stammen. Allerdings werden die Verließe von The Binding of Isaac getreu des Roguelike-Genres immer zufällig generiert. Der Abstieg in die Tiefe ist allerdings selten unfair, denn es herrschen feste Regeln: Jede Ebene hat einen Shop, in dem wir Schlüssel oder andere nützliche Verbrauchsgegenstände kaufen können, dazu gibt's immer einen Item-Raum, der uns eine neue Fähigkeit oder verbesserte Attribute spendiert. Neben normalen Gegnerräumen erscheinen außerdem spezielle Räume, die nur unter bestimmten Voraussetzungen auftauchen.

Am Ende jeden Flurs wartet dann ein riesiger Bossgegner auf uns. Die Monster sind äußerst einfallsreich gestaltet. Es gibt zwar auch generische Gruselwesen wie Skelette und Spinnen, doch die meisten Kreaturen sind spannend kreiert und lauern uns mit anspruchsvollen Angriffsmustern auf. Der Boss »The Haunt« ist beispielsweise ein riesiger Geisterkopf, der uns erst seine drei Lakaien auf den Hals schickt. Danach greift er uns mit seiner Skelettfratze an.

Zu Beginn warten drei Kerkerebenen auf uns, die aus stets zwei Leveln bestehen: Keller, Höhlen und die Tiefen. Das klingt langweiliger, als es sich spielt, denn jede Ebene ist mit kleinen Details und horrenden Monstern vollgestopft. Mit der Zeit schalten wir neue Gegenstände, alternative Dungeons und andere Charaktere frei. Das motiviert auch auf Dauer. Jede Runde liefert neue Gegenstände, die daraufhin wieder entdeckt werden wollen. Nachdem wir unsere Mom das erste Mal besiegt haben, schaffen wir es sogar in den Mutteruterus. Oh ja, damit ist tatsächlich die Gebärmutter von Isaacs Mutter gemeint! Und dort stellen wir uns Moms Herz, was genauso ekelhaft ist, wie es klingt.

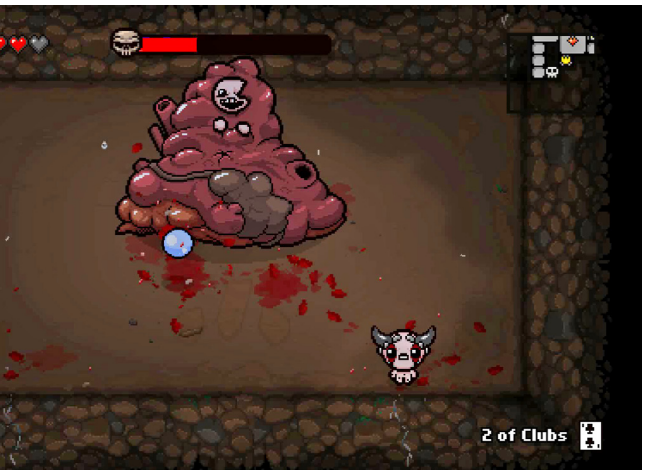
Morbide, aber süß

Wer das erste Mal The Binding of Isaac spielt, wird vielleicht etwas angeekelt reagieren. Überall liegen kleine Kothaufen, dazu kommen die abartigen Ungeheuer, die uns mit Grunz- und Kreischgeräuschen begrüßen. Trotzdem sieht das alles so süß aus. McMillen schafft es, die morbide Welt von Isaac in eine rosarote Horrorvision zu verwandeln: gleichzeitig verstörend, aber auch auf eine seltsame Weise knuffig. Die Geschichte wird in nur wenigen Zwischensequenzen erzählt. Dabei bleibt uns viel Raum für Interpretation. Selbst in den Gegenständen spiegelt sich die tragische Geschichte des jungen Helden wieder. Wenn er beispielsweise einen Holzlöffel aufsammelt, sieht man rote Abdrücke auf seinem Gesicht. Ein zerrissenes Foto seiner Familie bringt ihn noch schlimmer zum Weinen. Die Entwickler schaffen es geschickt, die komplexen Themen mit ins Spiel einzubeziehen.

Synergien

Eine Neuerung der Rebirth-Version sind die vielen möglichen Synergien, also bestimmte Gegenstandkombinationen, die unsere Angriffsmuster komplett verändern. Schon im Original gab es Gegenstände wie »Brimstone«, mit dem Isaac einen Blut-Laserstrahl hervorwürgen konnte, oder »Mom's Knife«, das unsere Tränen mit einer tödlichen Nahkampfattacke ersetzte. Diese Items verändern die Attacken des Helden auf ungeahnte Weise und bringen Komplexität ins Spiel.

Rebirth verbessert das bestehende Item-System: Viele Gegenstände reagieren miteinander und erschaffen damit zum Teil interessante, zum Teil absurd starke Synergien. Ein Favorit der Community ist beispielsweise »Brimstone« plus »Ludovico-Technique«, auch der »Rote Ring des Todes« genannt. Anstatt einen geraden Strahl zu feuern, kontrollieren wir einen riesigen, roten Laserkringel, der jedem Gegner innerhalb von Sekunden den Garaus macht. Aber da es über 300 Gegenstände gibt, lassen



Gurdy ist ein Mädchen und wartet in den Höhlen auf uns, wo sie nervige Fliegen und andere Monster beschwört.



Die Kombination aus Ludovico-Technique und Technology 1 ist extrem stark. Sie erzeugt einen roten Laserring, der alle Gegner zügig ins Jenseits schickt.

Ursprünglich sollte The Binding of Isaac »Tears« heißen, was sich auf die ungewöhnlichen Angriffe des Helden bezieht.



Roguelike in Perfektion

Benjamin Wojkuvka
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

300 Stunden habe ich in das »alte« The Binding of Isaac von 2011 gesteckt. Es war mit Spelunky stets eins meiner Lieblingsspiele, aber nach über 100 Stunden Rebirth (53 auf dem PC und 60 auf der PS Vita) kann ich ruhigen Gewissens sagen, dass das Remake unangefochten auf Platz eins thront.

The Binding of Isaac: Rebirth macht für meinen Geschmack alles richtig. Es baut auf der soliden Grundlage des Originals auf und verbessert das Roguelike in nahezu jeder Hinsicht: mehr Gegenstände, interessante Synergien, kein Flash als Grafikplattform mehr und so viel mehr Inhalt. Obwohl ich das Original wie meine Westentasche kenne, konnte ich mit Rebirth mein Lieblingsspiel auf eine neue Weise entdecken. Damit hat es meine ohnehin schon hohen Erwartungen komplett übertroffen. Und das macht The Binding of Isaac: Rebirth zum Paradebeispiel für das Roguelike-Genre.

sich bestimmte Items nur sehr schwer finden. Und diese Items sind, wie schon im Ur-Spiel, das Herz von The Binding of Isaac. Sie definieren unseren Run. Die Jagd nach den besten Kombinationen hat eine süchtig machende Wirkung, die uns immer wieder in die Tiefen lockt. Da kommt so schnell keine Langeweile auf.

Prinzipiell ist Rebirth von der technischen Seite sehr solide und wirkt alles andere als altbacken: Die Lichteffekte sind schön gestaltet, die Gegner und die Umgebungen liebevoll animiert, und das Gameplay wirkt modern. Der Pixelstil kann sogar abgeschaltet werden, wenn man sich gar nicht damit anfreunden kann. Dann erinnert das Spiel mehr an das Original mit verbesserten Animationen. Dass der grobkörnige Look sehr speziell ist und nicht jedem gefällt, haben wir in der Wertung berücksichtigt, sonst wäre sie noch höher ausgefallen.

500 Stunden Spiel?

Das Entwicklerteam bewirbt Rebirth mit einer Spielzeit von circa 500 Stunden. Klingt erst einmal absurd, aber es gibt wirklich viel zu entdecken: Zehn Charaktere, über 300 auffindbare Gegenstände, 174 freischaltbare Geheimnisse und eine komplett neue Ebene führen selbst abgebrühte Isaac-Veteranen in neue Gefilde. Dazu kommen 20 Herausforderungen, die uns mit vorgefertigten Gegenstandskombinationen in den Keller schicken. Bis wir nahezu alle Neuerungen gesehen hatten, vergingen bereits über 50 Stunden, doch wir sind noch lange nicht am Ende. Uns fehlen noch eine Vielzahl an Gegenständen und Achievements. Vielleicht kriegen nur die Hardcore-Fans, die wirklich alles sehen wollen, 500 Stunden voll. Aber wir haben die 100 schon überschritten und noch lange nicht genug. Benjamin Wojkuvka



Bei den kleinen Bettlern können wir Geld spenden. Mit etwas Glück spendieren sie uns ein Item.

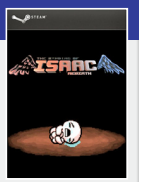


Die Spenden-Maschine können wir mit Münzen füttern, um neue Shop-Inhalte freizuschalten.

TERMIN 4.11.2014 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

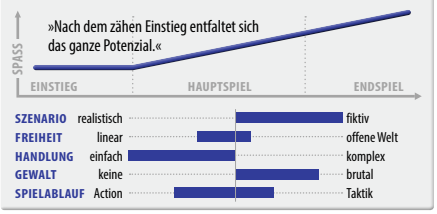
The Binding of Isaac Rebirth

Actionspiel



Publisher	Nicalis
Entwickler	Nicalis
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 6/10
+ liebevoll designter Pixelstil + gute Lichteffekte
+ Pixelfilter abschaltbar + viele Animationen
– Retrografik gewöhnungsbedürftig – etwas düster

SOUND 8/10
+ atmosphärischer Soundtrack + verstörende Gegnerlaute
+ abwechslungsreiche Musikstücke – ursprünglicher Soundtrack wäre ein toller Bonus gewesen

BALANCE 9/10
+ angenehm fordernd + komplex, trotz simpler Grundmechaniken + zwei Schwierigkeitsgrade
– wegen Zufallsprinzip teils unfair

ATMOSPHÄRE 9/10
+ morbide-knuffiges Gegnerdesign + Power-Ups verändern Spielfigur + thematisch passend gestaltete Welt
+ detailreiche Dungeons – etwas triste Farbpalette

BEDIENUNG 9/10
+ gute Twinstick-Steuerung
+ mit Gamepad oder Tastatur spielbar + Tasten freibelegbar
+ dank Seeds sind Runs wiederholbar

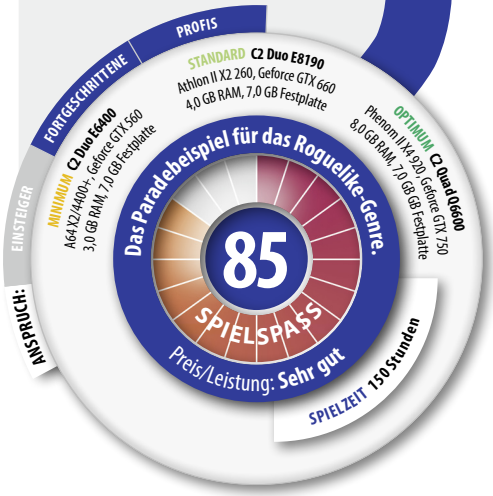
UMFANG 10/10
+ 20 knifflige Challenges + zehn Charaktere
+ über 300 Gegenstände
+ 174 Geheimnisse

LEVELDESIGN 9/10
+ interessante Zufallslevels + viele unterschiedliche Räume + alternative Dungeons freischaltbar
+ neuer Endgame-Content – Räume stets viereckig

STORY/ QUESTS 7/10
+ komplexe Themen
+ tiefgründige Story ...
– ... die nur minimalistisch inszeniert ist

WAFFEN & EXTRAS 10/10
+ massenhaft Items und Power-Ups
+ Item-Kombos sorgen für Abwechslung
+ viele Gegenstände zum Freischalten

KI 8/10
+ viele Gegnertypen + zahlreiche Angriffsmuster
+ abwechslungsreiche Bosse
– vorhersehbares Gegnerverhalten



 Auch im Originalspiel konnte man durch Erfüllen diverser Aufgaben neue Spielinhalte freischalten. Insgesamt gab es 98 Geheimnisse.

SHIELD™ TABLET

DAS ULTIMATIVE TABLET FÜR GAMER



SHIELD™ Controller nicht enthalten

USK ab 12

FROZENBYTE

NVIDIA

© 2014 NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA, das NVIDIA Logo und SHIELD sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation in den USA und in anderen Ländern. Bei anderen Firmen- und Produktbezeichnungen kann es sich um Marken der jeweiligen Eigentümer handeln, die hiermit anerkannt werden. ©2014 Trine 2 Frozenbyte Oy. Alle Rechte vorbehalten.



16 GB PJ0VNA **299,99**

32 GB LTE PJ0VNB **379,99**

Das NVIDIA® SHIELD™ Tablet liefert die perfekte Mischung aus Leistung und Mobilität.

NVIDIA® SHIELD™ Tablet

- Tablet-PC • 5-Megapixel-Kamera Frontseite • 5-Megapixel-Kamera Rückseite
- microSD-Slot (max. 128 GB) • 20,3-cm-Display • Dual-Band WLAN, Bluetooth 4.0
- Micro-USB, Mini-HDMI, 3,5-mm-Klinke • kapazitiver Multi-Touchscreen
- LTE** (800/1800/2100/2600 MHz), HSPA+, EDGE, GSM
- ** nur 32 GB-Version

PJ0VNA / PJ0VNB



29,99

NVIDIA® SHIELD™ Cover

- Schutzhülle • geeignet für NVIDIA SHIELD
- Design aus Polyurethan • Innenbezug aus Mikrofaser
- Aufwachen beim Öffnen. Ruhemodus beim Schließen
- Magnetverschluss

PJTVN0



59,99

NVIDIA® SHIELD™ Controller

- Gamepad • für NVIDIA® SHIELD™ Tablet
- 10 Tasten • 4-Wege-Steuerkreuz • Zwei Analog-Joysticks
- Spracherkennung • Integriertes Mikrofon und Touchpad
- Wi-Fi Direct Verbindung

PJVZN0

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.01.2015



Die Erfolgsgeschichte von The Binding of Isaac

Kellerkind und Nintendo-Schreck

Nicht einmal Entwickler Edmund McMillen glaubte an sein Indie-Spiel The Binding of Isaac. Trotzdem hat es sich über drei Millionen Mal verkauft. Wir erzählen die Erfolgsgeschichte eines ungewöhnlichen Spiels über einen Jungen im Keller. Von Benjamin Wojkuvka

Karrieresuizid!« So beschreibt Entwickler und Designer Edmund McMillen sein Indiespiel The Binding of Isaac. Allerdings bewusster Karrieresuizid. McMillen legt es mit seinem kleinen Flash-Spiel geradezu darauf an, anzuecken, vor den Kopf zu stoßen und in letzter Instanz sogar zu scheitern. Dass der Erfinder von Super Meat Boy am Ende gnadenlos daneben liegt, kann man schon jetzt als Fakt verbuchen: The Binding of Isaac hat sich inzwischen über drei Millionen Mal verkauft.

Eine Kindheit geprägt von Religion

Um zu verstehen, wie Edmund McMillen tickt, muss man einen kleinen Ausflug in die Kindheit und Jugend des Entwicklers wagen. McMillen stammt aus einem schwierigen, stark vom christlichen Glauben und Schicksalsschlägen geprägten Umfeld. Die väterliche Seite seiner Verwandtschaft setzt sich nach Angaben des Entwicklers aus sogenannten wiedergeborenen Christen zusammen. Einerseits versuchen sie, den Glauben sehr streng zu leben, andererseits aber haben sie mit Alkohol- und Drogensucht zu kämpfen. Man predigt dem kleinen Edmund unter anderem, er käme wegen Magic: The Gathering und Dungeons & Dragons in die Hölle. Auf der anderen Seite steht seine Großmutter, die zwar auch sehr christlich ist, aber damit liberaler umgeht und den Jungen motiviert, seine Talente zu nutzen. Durch sie erst lernt McMillen, Religion als Teil seines Lebens anzuerkennen und zu schätzen.

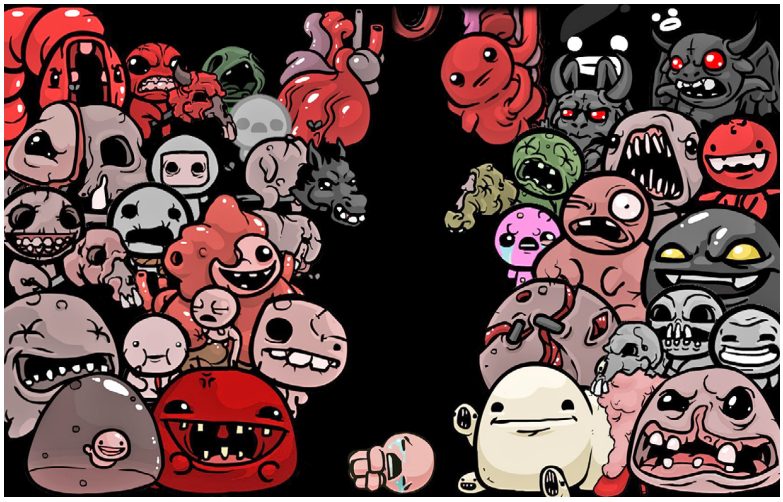
McMillen sucht allerdings bis heute noch immer Ventile, die ihn seine Kindheit verarbeiten lassen. Sein Mechanismus: anecken. Früh schon entdeckt er, dass seine Zeichnungen bei anderen die Reaktionen hervorrufen, die er sich wünscht: Verstörung, Unverständnis und Wut. Er malt tote Babys, Fäkalien, und alles, was sein direktes Umfeld aufregt. Er macht sich selbst zum schwarzen Schaf der Familie. Dieser künstlerische Ansatz zieht sich auch später durch seine Karriere als Entwickler. Er liebt es, zu verstören. Allerdings wird er sich mit seinem ersten großen Spiel Super Meat Boy selbst untreu. Seiner Frau zuliebe.

Das sichere Super Meat Boy

Super Meat Boy erscheint im Oktober 2010 und ist ein sensationeller Erfolg. Kritiker und



Das Entwicklerduo von Team Meat: Tommy Refenes und Edmund McMillen (rechts)



Die zahlreichen Bosse und Mini-Bosse von The Binding of Isaac sind ein perfektes Beispiel für McMillens morbides Design.



In The Binding of Isacc: Rebirth gibt es McMillen zufolge über 400 Items, 60 davon sind passive Charakterverbesserungen (Trinkets).

Fans loben das Jump&Run als eines der besten seiner Art und heben es auf eine Stufe mit Super Mario. Super Meat Boy sprengt schon Anfang 2012 die Millionenmarke. Und trotzdem ist McMillen mit dem Spiel unzufrieden. Nicht, weil es schlecht, sondern weil es ein sicheres Projekt ist. Super Meat Boy eckt nicht an. Das Spiel um einen Fleischklops, der seine Freundin vor einem Fötus mit Doktorgrad retten will, wirkt dem Designer noch viel zu kalkuliert.

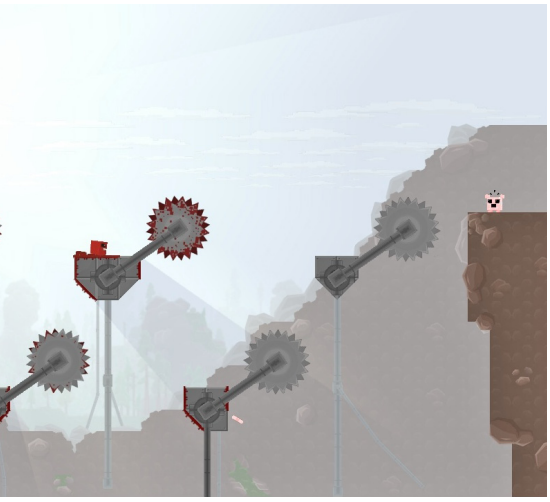
Aber er kann einfach nicht die Karriere seines Entwicklerkollegen und besten Freundes Tommy Refenes mit einem riskanten Projekt aufs Spiel setzen. Obendrein will er sich eine Existenz mit seiner Frau Danielle aufbauen. Super Meat Boy scheint dafür die beste Wahl: Das Jump&Run existiert schon eine geraume Weile auf der Flash-Spiel-Webseite Newsgrounds und erfreut sich dort großer Beliebtheit, als Microsoft als Publisher auf den Plan tritt. Der Rest ist eine Erfolgsgeschichte.

Der Fleischklops ist eine sichere Bank. Und auch wenn McMillen die Notwendigkeit eines Erfolgs für Super Meat Boy sieht und sich über das Ergebnis freut, so bleibt er doch innerlich unzufrieden. Sicherheit ist eigentlich das Letzte, was er will, stattdessen will er anecken und vor den Kopf stoßen. Wie schon einmal mit seinem Spiel Cunt (zu Deutsch »Fotze«) von 2008.

Geschlechtsteile und Religion

Cunt stellt das genaue Gegenteil von Super Meat Boy dar. Es ist ein kalkuliertes Risiko. In Cunt schießt ein Penis Sperma auf eine Vagina, ganz im Stil des Arcade-Klassikers Galaga von 1981. Klar, McMillen will damit Aufmerksamkeit erregen und provozieren, wie er es schon in seiner Kindheit mit seinen Zeichnungen getan hat. Allerdings verfolgt er auch den Plan, sich einen Namen als (unbequemer) Entwickler zu machen. Die Rechnung geht auf: Ausgerechnet Microsoft öffnet seine Pforten und bietet dem Designer die Möglichkeit, Super Meat Boy für Xbox Live Arcade umzusetzen.

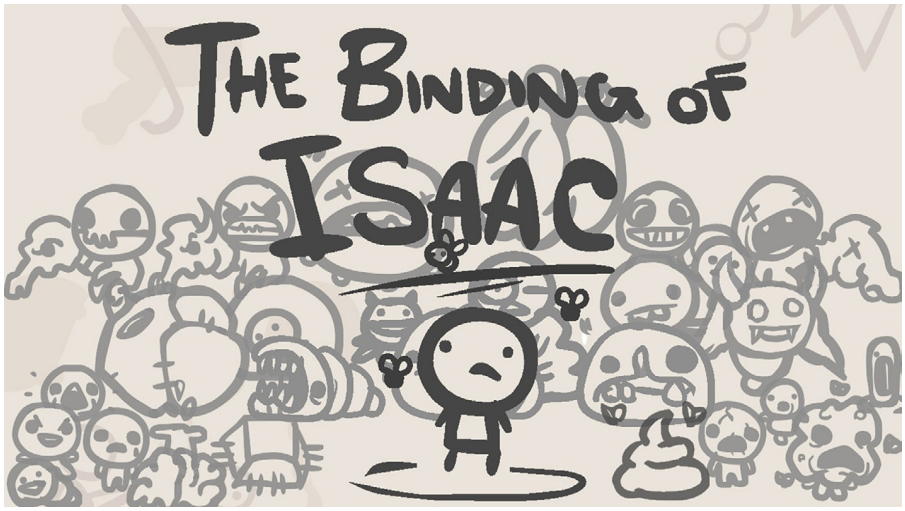
Mit der finanziellen Sicherheit, die Super Meat Boy vor allem seiner Frau und seinem Partner beschert, setzt sich McMillen an etwas, das mehr seinem Selbstverständnis als



Der Hardcore-Plattformer Super Meat Boy avancierte schnell zum Kassenschlager.



Edmund McMillen hat seine verstorbene Katze Guppy in The Binding of Isaac: Rebirth verewigt.



Das Intro von The Binding of Isaac wirkt dahingeschludert, aber das weiß der Designer selber.

Entwickler entspricht: The Binding of Isaac fällt in dieselbe Kategorie wie Cunt. Der Designer will sich komplett von den Zwängen eines Publishers und gesellschaftlichen Normen lossagen. In seinen Worten will er »ein spaßiges, kleines Spiel« machen, das »seiner Karriere schadet« und »Leute aufregen soll«. Das ist seine Belohnung für den Erfolg von Super Meat Boy: Sein Partner Tommy Refenes fährt in den Urlaub, Edmund McMillen zerstört seine Karriere. Zumindest glaubt er das. Und das Spiel um den nackten, kleinen Jungen, der von seiner besessenen Mutter in den Keller gejagt wird, wirkt vielversprechend. Mit seinen Tränen erledigt Isaac die grausamen Monster des Verlieses. An Zelda erinnernde Items verunstalten den Protagonisten nach und nach, aus einem kleinen Jungen wird ein Monster. Die Levels werden zufällig generiert, ganz wie es in Roguelikes üblich ist. Durch Permadeath hat der Spieler immer nur ein einziges Bildschirmleben, beim Game Over muss er komplett von vorne angefangen. The Binding of Isaac hat nicht nur ein Tabuthema als Grundmotiv (Kindesmisshandlung und ihre Folgen), sondern ist auch spielerisch eine harte Nuss.

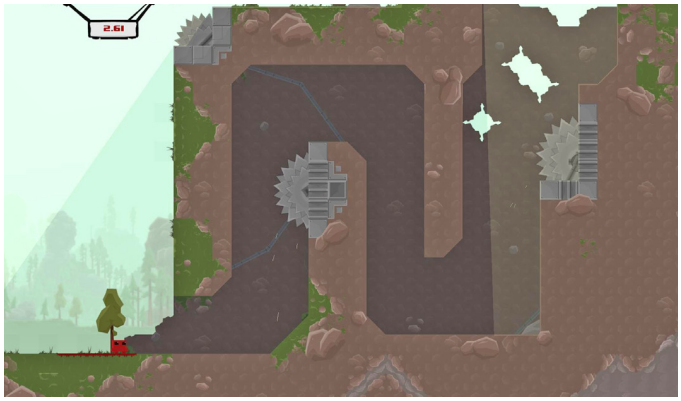
Für McMillen wird The Binding of Isaac zu einer Auseinandersetzung mit dem Glauben. Als Grundlage nimmt er die bibelische Geschichte von Isaak, der von seinem Vater Abraham geopfert werden soll, um Gottes Willen zu erfüllen. McMillen ändert die Figur von Isaak zu einem Jungen, in dem er sich zum Teil selber sieht: ein kreativer Geist, der mit den negativen sowie den positiven Seiten der Religion aufwächst. Ein ungewöhnliches Spiel eben. Vielleicht würde es für ein paar Leute zum Kult-Hit werden, denkt McMillen, in erster Linie soll es den Entwickler aber raus aus der Wohlfühlzone katapultieren, gar seiner Karriere schaden. McMillen will unbequemer Underdog sein und nicht »Everybody's Darling«. In erster Instanz klappt das sogar. Bei Nintendo.

Konservatives Nintendo

Der Entwickler überlegt sich, auf welcher Plattform Isaac erscheinen könnte. Microsoft ist inzwischen wegen Vertragsquerelen rund um Super Meat Boy raus aus dem Rennen. Sony hat noch kein Herz für Indies. Da bleibt nur Nintendo, die mit ihrem E-Shop bereits ein gutes Händchen für kleine Indie-Titel bewiesen haben. Allerdings lehnt Nintendo The Binding of Isaac aufgrund der »fragwürdigen, religiösen Inhalte« ab, twittert der Designer.

Warum McMillen ausgerechnet zuerst beim auf familienfreundliche Unterhaltung spezialisierten Nintendo vorspricht, erklärt er nicht, man darf ihm aber durchaus Kalkül à la »Schaut her, für Nintendo ist Isaac zu hart!« unterstellen. Bemerkung am Rande: In Deutschland wird The Binding of Isaac

Die Spielfigur mit dem Namen »???«, auch bekannt als »Blue Baby«, ist eine Referenz auf McMillens Newsground-Username.



Trotz finanziellen Erfolgs war McMillen unzufrieden mit Super Meat Boy, weil es nicht anstößig genug war.



Im Flash-Spiel Cunt übernimmt der Spieler die Rolle eines männlichen Geschlechtsteils, das auf eine Vagina feuert.

mit einem USK-Logo ab 16 eingestuft – wegen der »blasphemischen Botschaft«.

Eine ungewöhnliche Verkaufsgeschichte

McMillen zieht mehrere Verkaufsmöglichkeiten für Isaac in Erwägung. Durch seine verhaltenen Erwartungen ist er sogar bereit, das Spiel an das amerikanische Kabelnetzwerk Adult-Swim für gerade mal 40.000 Dollar zu verkaufen. Das wäre für ihn in Ordnung, aber gemessen am Erfolg, den Isaac drei Jahre später verbuchen kann, ein läppischer Wert. Mehrere seiner Freunde und Bekannten reden auf den Designer ein, er müsse The Binding of Isaac auf Steam packen. Glücklicherweise ist Valve von dem kleinen Indie-Titel begeistert. Man empfiehlt einen Verkaufspreis von zehn Dollar. Weiterhin skeptisch senkt McMillen den Preis auf fünf. »Gott sei Dank für Steam«, twittert er.

Zu Beginn bestätigen sich die Erwartungen von Edmund McMillen. Trotz guter Rezensionen verkauft sich The Binding of Isaac nur mäßig. Die Reviews lesen sich größtenteils gleich: ein solides Roguelike, vielleicht zu knifflig für die nicht so Hartgesottenen, aber kein Megahit wie Super Meat Boy. Isaac fliegt weitestgehend unter dem Radar und bizarrerweise bleiben die anstößigen Inhalte in den Rezensionen außen vor. Niemand fühlt sich vor den Kopf gestoßen. Immerhin spielt The Binding of Isaac innerhalb des ersten Monats über 40.000 Dollar ein.

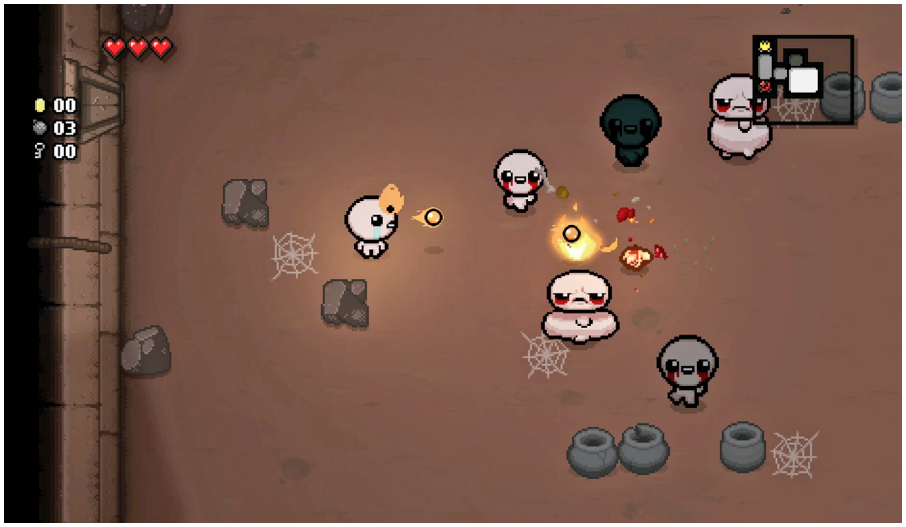
McMillen ist zufrieden mit dem Ergebnis, aber auch ein wenig enttäuscht, immerhin nimmt niemand Notiz von der Absicht des Entwicklers, anzuecken. Vier Monate später kommt die Überraschung. Die Verkäufe ziehen drastisch an. McMillen kann sich diese Entwicklung nicht erklären. Es ergibt keinen Sinn und ist seinen Angaben nach »ohnegleichen in der Spielegeschichte«. Aber letzten Endes kommt er dem Verkaufskatalysator auf die Schliche: Youtube.

Das überraschende Erfolgsrezept

Zu Hochzeiten ploppen etwa ungefähr 200 neue Let's-Plays des Spiels am Tag auf. Das heizt die Verkäufe mächtig an. Anfangs sind es gerade mal 100 Einheiten, die pro Tag umgesetzt werden, Youtube steigert die Nachfrage auf 1.000. Innerhalb von neun Monaten knackt The Binding of Isaac die Millionenmarke und geht bis heute über drei Millionen Mal über die digitale Ladentheke. Die Youtuber lieben das immer neue Erlebnis, das The Binding of Isaac bietet. McMillen vermutet, dass es ein kollektives »Internetding« ist, alle Geheimnisse des Spiels zu lüften. Manche Fans werden dank Isaac sogar zu Internetberühmtheiten wie etwa Northern-Lion und CobaltStreak.

CobaltStreak hat inzwischen das Isaac-Publikum auf Twitch voll im Griff und verdankt dem Indie-Spiel seinen Ganztagsjob als Streamer. Er hat mit seinem Kollegen Richard Hammer sogar das Turnier »Balls of Steel« gegründet: ein Rennen, in dem die besten Isaac-Spieler der Welt gleichzeitig gegeneinander antreten. Dank CobaltStreak und seine Mitbewerbern ist The Binding of Isaac also mittlerweile eine Art E-Sport. Seltsam, wenn man bedenkt, dass es ein reines Single-Player-Spiel ist. Es sind die immer neuen Abenteuer und Herausforderungen, die The Binding of Isaac bietet. Die Regeln und das Gerüst des Roguelike locken die Fans, ihre Spielerlebnisse zu teilen und miteinander zu tauschen. Immerhin stecken 187 Secrets im Spiel. Nur wer alle findet, kriegt das Achievement »Platinum God«, das nur 2,9 Prozent aller Isaac-Spieler bis heute erreicht haben.

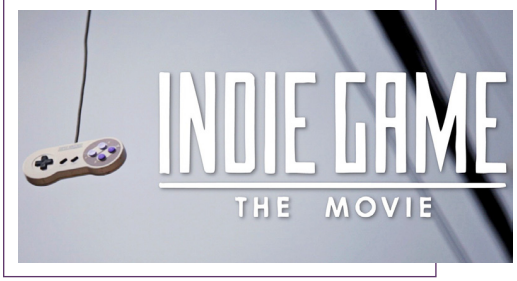
Aus McMillens »spaßigem, kleinen Flash-Spiel« ist mehr als nur ein Untergrundkult geworden – entgegen McMillens Einschätzung und Plan. Was McMillen zu denken geben sollte: Bis auf Nintendo hat bis heute niemand wirklich nachhaltig Notiz von oder Anstoß an den religiösen Inhalten genommen. Über die Gründe dafür lässt sich herrlich spekulieren: Sind wir zu abgehärtet? Das Spiel sieht zu abstrakt aus? Die Mechanik überlagert die Botschaft. Was es am Ende auch sein mag: Aus der Super-Meat-Boy-Belohnung ist eine eigene Erfolgsgeschichte geworden, die nun schon über drei Jahre andauert, Millionen von Spielern begeistert und sicher mit dem Remake Rebirth weitergeht. War wohl doch nichts mit dem Karriereresuizid, Herr McMillen. Das nächste Mal dann mehr anstrengen. Benjamin Wojkuvka



In The Binding of Isaac: Rebirth gibt es Räume, die bis zu vier Mal so groß sind wie im Original.

Indie-Game: The Movie

Die Dokumentation Indie-Game: The Movie kam ein Jahr nach The Binding of Isaac heraus. Der Film konzentriert sich auf drei Indie-Entwickler(-Studios): Polygon mit Phil Fish, Jonathan Blow und Team Meat. Der Film erzählt unter anderem die Erfolgsgeschichte und die Strapazen der Entwicklung von Super Meat Boy.



GameStar – DIE GANZE WELT DER PC-SPIELE

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



Unser erstes Einsatzgebiet ist München. Die großen Karten sind keine korrekte Darstellung der Städte, fangen deren Charme meist aber gut ein.

TEST

Emergency 5

Notfallpatient

Emergency 5 macht trotz einiger serientypischer Patzer Spaß wie kein anderer Teil zuvor. Allerdings nur, wenn man damit leben kann, dass man die eigentlich recht hübsche Rettungsdienstsimulation quasi in Einzelbildern spielen muss. Von Jonas Gössling

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Sixteen Tons Entertainment**
Termin: **28.11.2014** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Wir haben ein Problem. Mit Emergency 5. Obwohl es im Kern ein echt feines Spiel ist, können wir es wegen der miserablen technischen Umsetzung derzeit noch nicht wirklich guten Gewissens empfehlen. Und damit meinen wir nicht die kleineren Bugs oder die serientypische teilweise groteske Wegfindung. Beziehungsweise Wegnichtfindung.

Interessante Ausgangslage

Der Ärger beginnt gleich nach dem Start der Kampagne. Wir fangen in München an, was zunächst mal nicht schlimm ist. Immerhin kennen wir die Stadt ganz gut und wissen, was wir an ihr haben (horrende Mietpreise, Bussibussi-Schickeria, aber auch die tollsten Biergärten der Welt) und Emergency 5 präsentiert uns die Stadt mit einer stimmungsvollen Kamerafahrt. Obwohl es sich hierbei um ein vorgerendertes Video handelt, ruckelt das Spiel schlimmer als die U6 zwischen Garching und Großhadern. Naja, kann passieren. Nicht optimiertes Renderfilmchen eben. Danach gleiten wir über die eigentliche Spielstadt. Anders als bei den Vorgängern ist die erstmals zusammenhängend. Wir wechseln also nicht mehr nach jedem Einsatz in einen anderen Bereich, sondern bekommen laufend neue Aufträge auf der Karte, auf der wir uns frei bewegen können. Zumindest in der Theorie.

Ru... ck... el... or... gi... e

Bei uns macht sich nämlich erst einmal Frustration breit, denn das Spiel ruckelt in regelmäßigen Abständen. In der ursprünglichen Verkaufsversion machen Standbilder und eine Bildrate um die zehn Frames pro Sekunde Emergency 5 sogar auf High-End-Rechnern nahezu unspielbar. Mit dem neuesten Patch läuft das Geschehen zwar flüssiger über den Monitor, aber nervige Ruckler gibt's nach wie vor, vor allem, wenn viel los ist.

Auch wenn aus der Distanz alles ein bisschen unscharf wirkt, fällt die Optik vor allem aus der Nähe sehr detailliert und hübsch aus. Der Schluckauf der Engine nervt aber dennoch. Wir springen ins Grafikmenü, um zu optimieren, aber sind gleich noch mehr frustriert. Anstatt die Optik individuell an unser System anpassen zu können, finden wir lediglich vier Voreinstellungen (niedrig,

Integrierter Editor

Anders als die letzten Ableger liefert uns Emergency 5 einen separaten Editor gleich mit. Mit diesem erstellen wir ganze Dörfer und Städte mit der neuen Engine selbst. Für Modder ist dieses Tool ein gefundenes Fressen, alle anderen müssen etwas Geduld und Einarbeitungszeit investieren.



Mehr Patches, bitte!

Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wie sagte schon Goethes Faust: »Zwei Seelen wohnen, ach! in meiner Brust.« Emergency 5 kann ich in diesem Zustand niemandem richtig empfehlen. Die technischen Fehler sind teilweise so heftig, dass selbst Gandhi vor Wut irgendwas ganz und gar Unfriedliches angestellt hätte. Wenn man vor lauter Ruckeln den Cursor nicht mehr findet, macht das einfach keinen Spaß. Und wieso kann ich bei einem PC-exklusiven Spiel die Grafik nicht individuell anpassen?! Dazu kommen noch die befürchteten und dennoch ärgerliche Patzer wie die verkorkste Wegfindung der Einheiten.

Warum also zwei Seelen? Nun, im Kern besitzt Emergency 5 durchaus Potenzial. Die offenen Karten sind eine sehr gute Idee, sie gestalten den Spielablauf wesentlich dynamischer als noch in den Vorgängern und fordern unser Koordinationsgeschick. Schicke ich diese Einheit jetzt direkt zum nächsten Unfallort? Wie viele Feuerwehrautos reichen für den Brand? Auch die Steuerung ist sinnvoll entschlackt. Umso ärgerlicher die unterirdische technische Umsetzung. Solange die Entwickler ihre Engine nicht in den Griff bekommen und das Spiel mit Patches flicken, rate ich deswegen Fans und allen, die es werden wollen, vom Kauf ab.

mittel, hoch, ultra). Egal wie wir uns entscheiden, die Bildrateneinbrüche sind trotzdem nicht passé. Außerdem stürzt uns das Spiel mehrmals im Test komplett ab.

Dynamik dank großer Karten

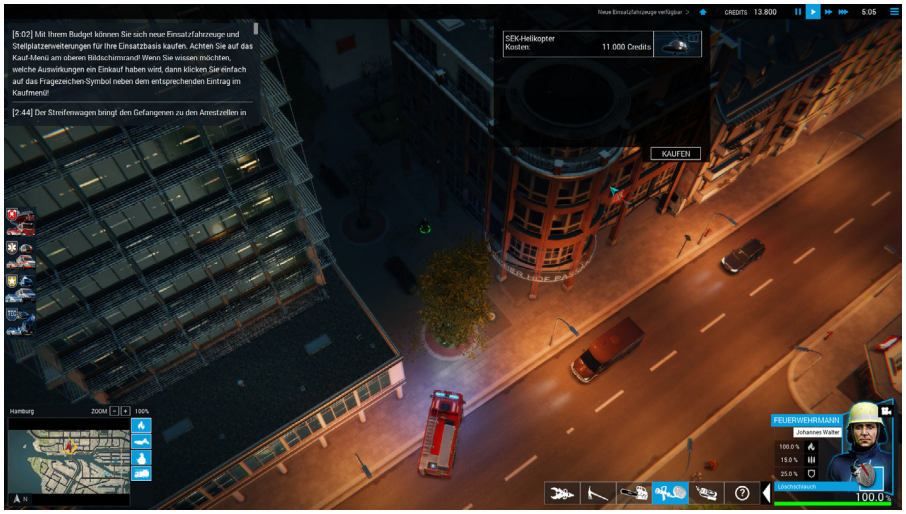
Trotzdem, wenn es läuft, haben wir Spaß. Die offenen und großen Karten sorgen für frischen Wind in der Reihe und bringen eine neue Dynamik ins Spiel. Im Laufe der Kampagne besuchen wir neben München auch Hamburg und Berlin. In jeder der drei Städte steht eine Basis, von der aus wir Einsatzkräfte losschicken. Wir befehligen den kompletten Rettungs- und Sicherheitsapparat. Sprich Feuerwehr, Sanitäter, Polizei und sämtliche Techniker. Über Text-, Sprach- und visuelle Einblendungen auf der Karte informiert uns Emergency 5, dass Nebenmissionen auf uns warten. Unsere Aufgabe ist es nun, die richtigen Einheiten loszuschicken und die Situation unter Kontrolle zu bringen. Eine Anzeige mit allen nötigen Informationen am Bildrand sorgt dafür, dass wir stets wissen, was zu tun ist.

Mehr vom immer Gleichen

Anfangs sind die Aufträge noch recht simpel. Einen Verletzten verarzten wir etwa mit dem Notarzt und verfrachten ihn dann per Rettungstransportwagen ins Krankenhaus. Später findet unser Suchhund eine vermisste Person, die von einem Gangster erschossen wurde. Den spüren wir mit einer Drohne auf und sperren ihn mit einem SEK-Trupp schneller ein, als der Mafia sagen kann. Dabei stellt sich der Ganove aber reichlich dämlich an, weil er einfach am Straßenrand auf seine Festnahme wartet. Die dynamischen Aufträge sind aber gerade nach hinten raus fordernd, weil wir mehrere Einsatzgebiete gleichzeitig bearbeiten und mit begrenzten Einheiten richtig haushalten müssen. Weil die Aufgaben zufallsgeneriert sind, schleicht sich nach einiger Zeit aber eine gewisse Müdigkeit bei uns ein. Außerdem wiederholen sich die Aufträge schnell. Verletzte behandeln wir im Minutentakt, manchmal sogar an der exakt selben Stelle. Auslassen können wir die so teilweise recht unglaubwürdigen Nebeneinsätze nicht, denn nur über sie erhalten wir Geld und schalten neue Fahrzeuge und Hauptaufträge frei. Das zieht die Spielzeit künstlich in die Länge.

Aus vielen Einheiten folgt große Verantwortung

Wenn wir genug neue Einheiten kaufen, startet automatisch einer von zehn Großeinsätzen, die eigentlichen Hauptmissionen. Egal ob ein Lawinenunglück in den Bergen nahe München oder ein Giftgasunfall in Berlin, die Kampagnenaufträge verlangen uns alles ab. Schön auch, dass uns das Spiel immer dazu drängt, neue Einheiten auch wirklich einzusetzen. In den Bergen lernen wir etwa den Bergungshelikopter zu schätzen, bei den schädlichen Dämpfen hilft uns ein Dekontaminierungsteam. Keine der 24 Einsatzkräfte bleibt ungenutzt; vorbildlich. Allerdings ist man nach höchstens 15 Stunden mit der Kampagne durch. Zieht man die repetitiven Nebenaufträge ab, bietet Emergency 5 nicht einmal ansatzweise die angekündigten über 100 Stunden Inhalt. Aber neben dieser Tatsache und den technischen Patzern stören noch weitere Probleme den Rettungsalltag.



Die Nebenmissionen können wir nicht auslassen, da wir nur so neue Hauptmissionen freischalten. Außerdem erhalten wir neue Fahrzeuge als Belohnung.

Wohin des Weges?

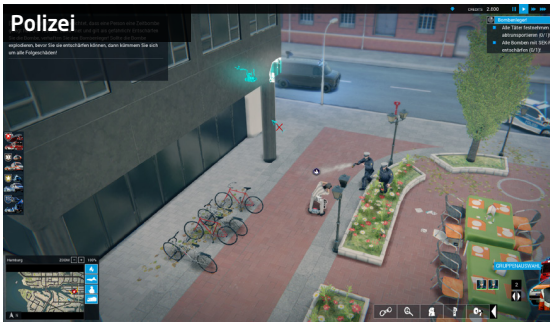
In einem Bereich bleibt das Strategiespiel seinen Vorgängern treu: der miserablen



Mit der Feuerwehr löschen wir Brände und schneiden Verletzte aus kaputten Autos.



Mit den Rettungseinheiten versorgen wir Verletzte und transportieren sie ins Krankenhaus.



Die Polizei sorgt für Recht und Ordnung. Hier nehmen wir einen Verbrecher fest.



Techniker reparieren defekte Apparate, sind aber auch für Bergungsfahrzeuge zuständig.

Deluxe-Edition



Neben der Standardversion für rund 40 Euro kann man auch die 15 Euro teurere Deluxe-Edition kaufen. Als haptische Boni sind ein streng limitiertes Miniaturmodell eines Feuerwehr-Rüstwagens und ein Poster enthalten. Inhaltlich serviert uns das Paket mit Köln eine zusätzliche Karte fürs freie Spiel und den Multiplayer sowie einen historischen Rüstwagen. Die Karte und den Wagen bekommt man auch, wenn man die Onlinevariante der Deluxe-Edition für 50 Euro kauft. Dafür entfallen natürlich der Miniaturwagen und das Poster.

Wegfindung. Fahrzeuge verkanten sich gerne mal in Häusern oder anderen Objekten und stecken dann dort fest. Eine Lösung, außer neu zu laden, gibt's nicht. Zwar macht das Spiel Zugeständnisse und lässt Wagen jetzt auch einfach auf der Stelle um 180 Grad drehen und teilweise durch andere Autos durchfahren, aber dieses System greift zu selten. Viel zu oft erleben wir es, dass ein Einsatzwagen nicht erscheint, weil er im Verkehr stecken bleibt und partout keinen alternativen Weg findet. Oder ein Notarzt überquert eine Brücke nicht und läuft einen fünfminütigen Umweg. Patient tot.

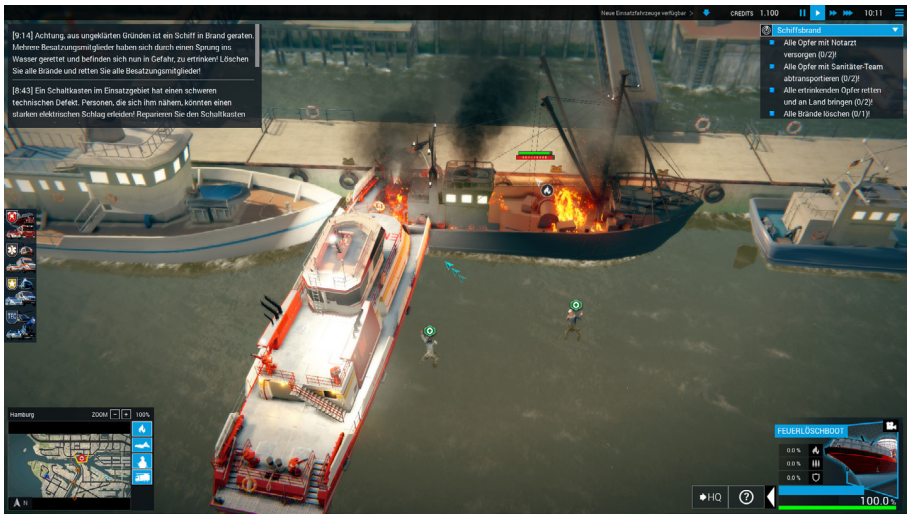
Schlimm wird es vor allem, wenn wir eine Mission wegen solcher Patzer nicht mehr abschließen und stattdessen neu starten müssen. Bei einem Hochwassereinsatz ziehen wir etwa mit einem Bergungsfahrzeug Autos aus dem Wasser. Leider glaubt unser Karren, er wäre Jesus und fährt auf dem Wasser. Dumm nur, dass er das Bergungsobjekt auch aufs kühle Nass stellt und unsere Rettungstruppen nicht mehr ans Auto herankommen. Diese Mission wiederholen wir wegen desselben Fehlers zwölfmal, während unser Wutlevel in ungeahnte Höhen steigt.

Hilfssystem bei der Bedienung

Bei der Bedienung macht Emergency 5 dagegen einiges richtig. Die Reihe ist eigentlich bekannt für eine kleinteilige, frickelige Steuerung mit viel Mikromanagement. Das entschärfen die Entwickler clever mit einem unterstützenden System. Dieses nimmt uns kleinere Aufgaben ab. Wenn etwa der Notarzt vor einem Patienten steht, fängt er nach einer kurzen Wartezeit selbstständig an, den Verletzten zu behandeln. Bei Einheiten mit mehreren Optionen greift das System aber erst, nachdem wir eine Ausrüstung wählen. Ein Feuerwehrmann vor einem brennenden Gebäude fängt zum Beispiel erst selbstständig mit dem Löschen an, wenn wir ihm einen Schlauch in die Hand drücken. Was ein bisschen unfreiwillig komisch ist. Grade bei Großbränden oder vielen Verletzten ist das automatische Handeln allerdings ein Segen, weil wir uns so auf die wichtigsten Aufgaben konzentrieren können und mehr Überblick und Kontrolle besitzen. Manchmal funktioniert aber auch diese Neuerung nicht so richtig. In einen Rettungswagen hüpfen die Sanitäter zum Beispiel automatisch, in den wesentlich schnelleren Rettungshubschrauber aber nicht. Alteingesessene Fans und Puristen schalten die Hilfe übrigens jederzeit ab.

Nach der Kampagne ist vor dem freien Spiel

Nach der Kampagne warten noch das freie Spiel und der Mehrspielermodus auf uns. Bei Ersterem wählen wir zwischen Endlos- und Herausforderungsmodus. Hier suchen wir uns eine Stadt aus und erledigen Nebenaufträge bis zum Umfallen. Der einzige Unterschied zwischen den Modi besteht darin, dass im Herausforderungsmodus wesentlich mehr Aufträge aufploppen und er unser ganzes Koordinationsgeschick abruft. Allerdings besitzen wir zu Beginn bereits alle Einheiten und spielen nur für einen Highscore-Wert. Die Motivation lässt dementsprechend schnell nach. Ähnliches gilt für den Multiplayer, in dem wir erstmals auch gegeneinander antreten dürfen. Wobei das nur bedeutet, dass wir getrennt Punkte sammeln. Die auf Zeit begrenzten Partien mit oder gegen andere Spieler sind dennoch kurzweilig. Was alle Modi (auch die Kampagne) teilen, ist die nervige Hintergrundmusik. Die rockigen Klänge an sich sind zwar Geschmackssache, wiederholen sich aber viel zu schnell. Jonas Gössling



Die Wegfindung ist wieder mal unterirdisch. Hier verhakt sich ein Löschboot in der Umgebung. Lösung? Neustart! Wegen dieses Fehlers starten wir die Mission zwölfmal neu.

TERMIN 28.11.2014 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

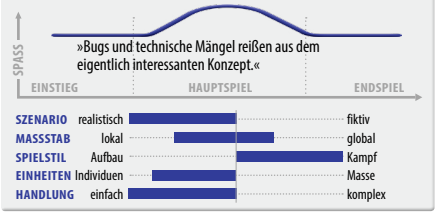
Emergency 5

Strategie



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Sixteen Tons Entertainment
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ECHTZEIT-STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gegeneinander (4), Miteinander (4)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 8 Stunden
WERTUNG Befriedigend

»Nettes Mit- und Gegeneinander ohne Langzeitmotivation.«

GRAFIK 5/10
⊕ sehr hübsch modellierte Städte und Fahrzeuge ⊕ gelungene Effekte ⊖ unscharfes Gesamtbild ⊖ Clipping-Fehler ⊖ Bildrateneinbrüche ⊖ keine individuell einstellbare Grafikoptionen

SOUND 7/10
⊕ passender Stadtlärm ⊕ gelungene Fahrzeugsounds ⊕ gut vertonte Funksprüche ⊖ schlechte Soundabmischung ⊖ sich wiederholende Hinweise ⊖ repetitiver Soundtrack

BALANCE 7/10
⊕ leichter Einstieg ⊕ Tutorial und regelmäßige Hilfestellung ⊕ anfänglich gelungene Lernkurve ... ⊖ ... die später steil ansteigt ⊖ nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ detailgetreue Darstellung von allen Einheiten ⊕ gelungene Darstellung der Städte ⊖ Bugs und nervende Logikfehler

BEDIENUNG 7/10
⊕ übersichtliche Menüs ⊕ ausreichend Hilfshinweise ⊕ zuschaltbare Bedienungshilfe ⊖ nicht konfigurierbar ⊖ kein Speichern im freien Spiel ⊖ nerviges Mikromanagement

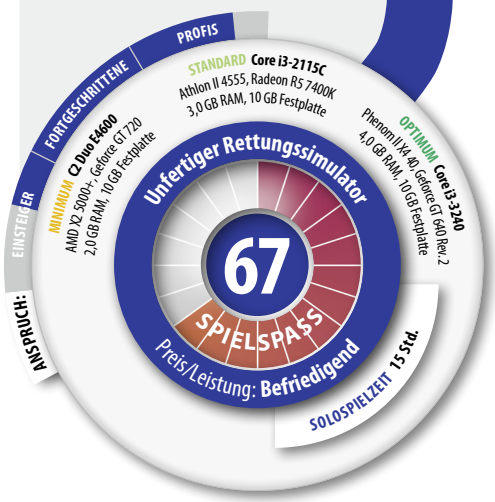
UMFANG 7/10
⊕ zehn Kampagnen-Missionen ⊕ drei Städte mit Nebenaufträgen ⊕ 24 verschiedene Einheiten ⊕ mitgelieferter Editor ⊖ geringer Umfang ⊖ mit Nebenaufträgen künstlich gestreckt

MISSIONSDESIGN 8/10
⊕ schöpft alle Einheiten voll aus ⊕ mehrstufige Großeinsätze ⊕ dynamische Nebenaufträge ... ⊖ ... die sich schnell wiederholen

KI 4/10
⊕ agiert nachvollziehbarer ⊕ fährt dem Spielspaß zu Gute auch mal durch Wände ... ⊖ ... bleibt aber trotzdem oft an Kanten hängen ⊖ derbe Aussetzer ⊖ dämliche Kriminelle

EINHEITEN 9/10
⊕ 24 Einheiten ⊕ keine überflüssigen Kräfte ⊕ sinnvolles Zusammenspiel der Helfer ⊕ viele Werkzeuge ... ⊖ ... von denen nicht alle von Nutzen sind

KAMPAGNE/ENDLOSSPIEL 6/10
⊕ gute Einbindung von Wahrzeichen ⊕ wiedererkennbare Schauplätze ⊕ gute Inszenierung ⊖ unzusammenhängende Aufträge ⊖ freies Spiel auf Dauer langweilig



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 HARDCORE

Mit vorinstallierter All-In-One Wasserkühlung



Inklusive wahlweise Assassin's Creed Unity, The Crew oder Far Cry 4

Werksübertaktete Intel® Core™ i7-4790K 4,0 GHz auf 4,5 GHz CPU (Devils Canyon)

NVIDIA Geforce GTX 980 mit 4.096 MB GDDR5, 256 GB SSD und 8GB Arbeitsspeicher

ab 1499,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

CK Express System GAMING ENTHUSIAST



High-End Intel® Core™ i5-4690K 3,5 GHz CPU (Devils Canyon)

NVIDIA Geforce GTX 970 mit 4.096 MB GDDR5, 120GB SSD und 8GB Arbeitsspeicher

ab 999,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

CK Express System GAMING CUBE



Intel® Core™ i5-4460 3,2 GHz CPU (Haswell)

NVIDIA GeForce GTX 760 mit 2.048 MB GDR5, Samsung 840 EVO Series SSD mit 120GB und 4GB Arbeitsspeicher

ab 799,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

Erleben Sie die Faszination eines neues Computers mit Intel Inside®

intel® inside™ CORE™ i7

CK Express System MULTIMEDIA PERFORMANCE



Multimedia-Express-PC im stilvollen HTPC-Case mit H97-Board, i5-4460 + HD-4600-Grafik, 4 GB RAM, 1-TB-HDD & BR-Brenner

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*



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: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt.
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 Missionen im Crossroads-Modus sind relativ abwechslungsreich. Hier müssen wir drei verloren gegangene Zivilisten nach Hause eskortieren.

TEST

Dead Island: Epidemic

League of Leichen

Aus MOBA wird ZOMBA: Ist die Zombie Online Multiplayer Battle Arena eine echte Alternative zu League of Legends oder nur fauler Free2Play-Vodoo? Von Tobias Ritter

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Stunlock Studios** Termin: **20.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **Free2Play**

Die Idee lag eigentlich auf der verfaulten Hand: Man nehme den Zombie, das wohl beliebteste Monster der Gegenwartskultur, und kombiniere ihn mit dem derzeit erfolgreichsten Spielprinzip, der Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Jetzt dem Ergebnis nur noch eine etablierte Zombiespiel-Marke überstülpen, das ganze augenzwinkernd ZOMBA nennen und fertig ist der Free2Play-Superhit Dead Island: Epidemic. Moment, so einfach war es dann doch nicht, der untote Konkurrent von League of Legends und Dota 2 verbrachte satte acht Monate in der geschlossenen Beta-Phase. Nun sollen alle Probleme beseitigt sein, und die Leichen werden auf die zahlenden Lebenden losgelassen.

Die Horde rennt – und zwar weg

Der größte Kritikpunkt an der frühen Beta-Version von Dead Island: Epidemic war der strunzlangweilige Horde-Modus: Die kooperativen Kämpfe gegen immer stärker werdende Gegnerwellen und berechenbare Bossmonster waren ungefähr so interessant wie das stupide Türen- und Barrikadeneinschlagen zwischen den Gefechten. »Kann das jemals Spaß machen?«, fragten wir uns damals. Entwickler Stunlock Studios (Bloodline Champions) hat nun die Antwort geliefert: »Nein.« Der Horde-Modus ist weg.

An seine Stelle tritt das neue Crossroads: Hier werden wir gemeinsam mit drei Mitstreitern von einem mysteriösen Auftraggeber namens Bauer aus einem zentral gelegenen befestigten Lager nacheinander auf vier unterschiedliche Missionen geschickt. Das wirkt weniger linear und anspruchslos als der Horde-Modus und wahrt geschickt den Anschein von spielerischer Freiheit und einer grundlegenden Erzählstruktur. Mal müssen wir zu einer Helikopterabsturzstelle, um die dort verteilte Ladung einzusammeln, dann wieder gilt es, einen offenbar lebensmüden NPC aus einem von mehreren Zombiekokons zu befreien – öffnen wir den falschen, erwartet uns eine kleine untote Überraschung.

Natürlich kloppen wir uns auch bei der Erfüllung dieser Aufgaben mit qualitativ und quantitativ immer stärker werdendem Untoten-Kanonenfutter und behaupten uns gegen unterschiedliche Spezialzombies. Vom Sprinter über den dicken Selbstmordattentäter bis hin zum Säurespucker ist so ziemlich alles aus dem Dead-Island-Universum dabei. Die jeweiligen Aufgaben geben uns jetzt jedoch einen plausiblen und abwechslungsreichen Grund dazu, die anstürmenden Untoten abzuwehren, anstatt uns wie bei Horde einfach nur sinnlos Flaggen an vorgegebenen Eroberungspunkten hissen zu lassen.

Ebenfalls eine schöne Idee: das ebenso simple wie transparente Belohnungssystem. Je nachdem, wie gut und schnell eine Mission absolviert wurde, wird sie mit einem bronzenen, silbernen oder goldenen Stern bewertet. Am Ende der Partie gibt es für besonders effiziente Teams dann zusätzliche Erfahrungspunkte und Gegenstände als Bonus.

Vier gegen vier gegen vier

Ein alter Closed-Beta-Bekannter ist hingegen der schon damals vielversprechende Scavenger-Modus, an dem sich entsprechend auch nur wenig geändert hat. Und das ist gut so: Gemeinsam mit unseren drei Teamkollegen müssen wir hier über die Karten verstreute Versorgungspunkte einnehmen, indem wir sie erst durch Fahnenschwenken beanspruchen und sie dann eine Zeit lang gegen die anbrandenden Zombiewellen verteidigen. Klingt nicht sonderlich anspruchsvoll – wä-



Zombies, MOBA und Bauchweh

Tobias Ritter
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Stunlock hat Dead Island: Epidemic seit der Closed Beta an genau den richtigen Stellen verbessert. Die unbefriedigende Gamedesign-Sackgasse Horde-Modus wurde rigoros aus dem Spiel getilgt und durch eine deutlich bessere Alternative ersetzt. Zwar wird sich auch Crossroads durch seine immer wiederkehrenden Missionen irgendwann abnutzen – allerdings dürften sich bis dahin wohl einige Stunden Spielspaß anhäufen. Das Karten- und Missionsdesign hat mich hier wenigstens in dem Glauben gelassen, wirklich eine plausible Aufgabe zu haben und Einfluss auf den Missionsausgang ausüben zu können.

Fast restlos überzeugt haben mich die flotten Drei-Team-Matches im Scavenger-Modus. So viel Dynamik und Taktik habe ich schon lange nicht mehr in einem Free2Play-Titel erlebt. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln um die verschiedenen Versorgungspunkte. Die zufällig auftauchenden Zombie-Bosse sorgen zudem regelmäßig für neue Spannungsbögen und nehmen dem Matchverlauf die Routine. Ein wenig Bauchweh verursacht hingegen das Mikrotransaktionsmodell: Durch signifikanten Echtgeldeinsatz lässt sich der Spielfortschritt spürbar beschleunigen. Welche langfristigen Auswirkungen das im Zusammenspiel mit den kompetitiven Spielelementen hat, bleibt abzuwarten. Spaß macht's aber auch ohne Kontoplünderungen.

ren da nicht die beiden anderen Spieler-Teams, die dasselbe Ziel verfolgen. Je länger wir die Versorgungsstellen halten, desto mehr Punkte prasseln auf unser Konto. Sobald ein Team die vordefinierte Zielpunktzahl erreicht, gewinnt es die Partie. Der Clou: Hin und wieder tauchen auf der Karte äußerst hartnäckige Zombiebosse auf, die bei ihrem Ableben Versorgungskisten hinterlassen. Wer die zu seinem Basislager zurückbringt, kann einen Punkterückstand ganz schnell in das Gegenteil umwandeln. Eine gute Taktik und Teamplay sind hier tatsächlich der Schlüssel zum Erfolg. Durch das 4vs4vs4-Prinzip stehen wir stets vor spannenden Entscheidungen: Lieber einem gegnerischen Team den Flaggenpunkt abjagen oder auf ein kräftezehrenden Kampf gegen einen der mächtigen Untoten einlassen? Und wer weiß: Vielleicht wartet das dritte Team bereits hinter der nächsten Ecke und will uns die mühsam erkämpfte Beute entreißen?

Allerdings wird die ungerade Anzahl der Teams auch immer wieder zum (Balancing-) Problem: Häufig sammelt ein stiller Dritter heimlich in seiner Ecke die Punkte, während sich die beiden anderen Spielergruppen gegenseitig schwächen und behindern. Für e-Sport-Turniere taugt Dead Island: Epidemic im Gegensatz zu League of Legends oder Dota 2 deshalb derzeit nur herzlich wenig.

Shoppen in der Crib

Als Ausgangspunkt für unsere Crossroads- und Scavenger-Abenteuer dient übrigens die sogenannte »Crib«. In dieser Basis können wir unsere verschiedenen Charaktere einsehen, einkaufen und unsere Spielfortschritte betrachten. Während unsere jeweilige Spielfigur in jedem Match nämlich grundsätzlich auf Level 1 beginnt und auf die Maximalstufe 15 gebracht werden will, levelt mit jeder absolvierten Partie auch unser Account weiter auf – und zwar persistent. Mit jedem Stufenanstieg schalten wir unter anderem die Nutzung neuer Waffen oder weitere Fähigkeitenzusätze frei. Zudem lassen sich in dem als Basislager getarnten Hauptmenü neue Waffen und Gegenstände aus im Spielverlauf gefundenen Rohstoffen und Blaupausen herstellen. Wie das alles funktioniert, erklärt ein äußerst nützliches und auch für MOBA-Neulinge leicht verständliches Tutorial.

Beim Bezahlmodell zeigt sich Dead Island: Epidemic ebenfalls erfreulich transparent, kann jedoch Free2Play-typisch auch schnell zum teuren Vergnügen werden. Neben dem kostenlosen Grundspiel gibt es das ZOMBA auf Steam auch im Paket mit zusätzlichen Charakteren und Spielwährung. Der Preis schwankt zwischen 2,99 und 29,99 Euro.

In der Crib können wir neue Charaktere, Verbrauchsgüter und Ausrüstung zwar grundsätzlich auch mit erspielten Punkten freischalten, deutlich schneller geht's aber natürlich mit der Ingame-Währung »Cash«. Und die muss abgesehen von den anfangs verfügbaren 6.000 Einheiten gekauft werden. 11.500 Cash sind beispielsweise für 4,99 Euro zu haben. Ein neuer Charakter kann so schnell mit rund 12 Euro zu Buche schlagen. Grundsätzlich nur für Echtgeld zu haben, aber nicht wirklich nötig sind diverse Spezialwaffen, Erfahrungspunkte-Boosts sowie ein Premium-Service, der wöchentlich Cash sowie Charakter- und Ausrüstungspunkte generiert. Der kostet rund 12 Euro im Monat. Tobias Ritter / HK



Zombie-Bosse wie dieser Floater Hoarder sind äußerst hartnäckig und tauchen zufällig auf.

TERMIN 20.11.2014 PREIS Free2Play USK ab 16 Jahren

Dead Island
Epidemic

Strategie



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Stunlock Studios
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 6/10
⊕ recht hübsche Spielumgebung ⊕ detailreiche Figuren ⊕ schöne Effekte ⊖ etwas steife Animationen ⊖ teilweise matschige Texturen ⊖ Braun- und Grüntöne sehr dominant

SOUND 8/10
⊕ unaufdringliche Musikuntermalung ⊕ gute Sprecher ⊕ atmosphärisches Kampfgetöse ⊖ keine deutsche Vertonung ⊖ manche Effekte etwas kraftlos ⊖ keine Heldenkommentare

BALANCE 6/10
⊕ sanfter Einstieg durch Tutorial ⊕ Klassen-Balancing recht gelungen ⊖ schnellerer Spielfortschritt durch Geldeinsatz ⊖ keine KI-Trainingspartner oder Bots

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ abwechslungsreiche Zombies ⊕ stimmige Comicgrafik ⊕ zur Reihe passendes Weltendesign ⊕ chaotisches Kampfgeschehen ⊖ anfangs zu wenig Individualität bei den Spielfiguren

BEDIENUNG 7/10
⊕ simples und schnelles Matchmaking ⊕ übersichtliches Interface ⊖ WASD-Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig

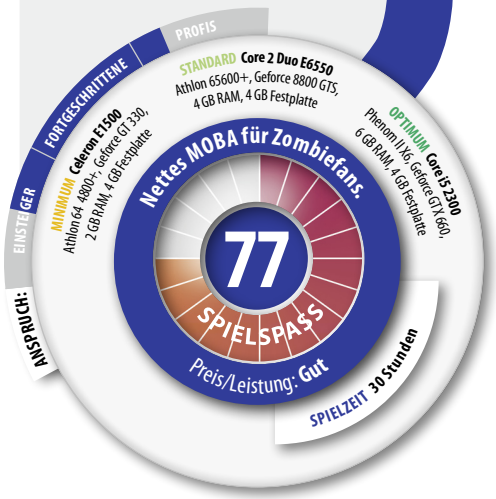
UMFANG 8/10
⊕ Missionen und Karten recht abwechslungsreich ⊕ zwei unterschiedliche Spielmodi ⊖ .Viele Helden erst viel zu spät (oder durch Echtgeldeinsatz) freischaltbar

KARTENDESIGN 9/10
⊕ faire Startpunkte (Scavenger-Modus) ⊕ ausgewogene Boss-Gegner-Platzierung (Scavenger-Modus) ⊖ Missionslaufwege beim Crossroad-Modus teilweise etwas lang

CHARAKTERE 7/10
⊕ individuelle und ausbaubare Talente für jeden Helden ⊕ Individualisierung durch Crafting und Waffen motiviert ⊖ anfangs viel zu geringe Heldenauswahl

TEAMWORK 10/10
⊕ ohne Taktik, Strategie und Zusammenspiel kein Erfolg ⊕ aufeinander abgestimmte Heldenrollen

ENDLOSSPIEL 8/10
⊕ Crafting ⊕ motivierende Freischaltungen durch Stufenaufstiege ⊕ dynamisches 4vs4vs4 ⊖ zu viel nutzlose und doppelte Beute ⊖ seltene Waffen und Freischaltungen für Echtgeld



TEST

Das Studio Stunlock stammt aus Norwegen, ihr Erstlingswerk Bloodline Champions erschien über Funcom.

Escape Dead Island

Zum Davonlaufen

Escape Dead Island bringt eine Portion Mystery ins Zombie-Genre – den Wechsel in Action-Adventure-Gefilde hat das Spin-off aber gehörig verbockt. Von Patrick Mittler

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Fatshark** Termin: **21.11.2014** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **40 Euro**

Cliff bekommt langsam, aber sicher einen Dachschaden. Nicht etwa, weil der Reporter mitten in einer Zombie-Epidemie gelandet ist. Auch nicht, weil er dort ums nackte Überleben kämpfen muss und im Akkord faulende Gliedmaßen abhackt oder modrige Zombieschädel zermatscht. Schließlich ist er Protagonist in einem Dead-Island-Spiel, nämlich dem Action-Adventure Escape Dead Island. Und in einem solchen Spin-off geht's nun einmal gegen gefräßige Untote. Genau die will Cliff – gierig nach der großen Story – vor seine Kamera kriegen. Also ist er mit zwei Freunden auf die Insel Narapela gesegelt, gelegen im malerischen Banoi-Atoll, das Fans der Serie schon aus den Vorgängern kennen. Wenig überraschend geht der Ausflug gehörig schief, das Schiff der wackeren Journalisten sinkt und so sucht das Trio nach einer Fluchtmöglichkeit, während es fleißig Beweismaterial gegen den bösen Konzern Geopharm sammelt – der soll nämlich verantwortlich für die wandelnden Toten sein.



Journalist Cliff sucht auf Narapela nach der großen Story und findet eine Zombie-Epidemie.

Die Story: Super!

Cliff purzeln langsam die Tassen aus dem Schrank. Inmitten der Zombiehölle wird der Draufgänger von mysteriösen Visionen und rätselhaften Vorahnungen geplagt. Da regnen schon mal Dutzende Frachtcontainer aus heiterem Himmel auf den idyllischen Sandstrand, eine U-Bahn donnert plötzlich durch unterirdische Laborkomplexe, oder unsere Begleiterin plappert fröhlich übers Walkie-Talkie. Aber Moment mal, ist die Dame nicht kurz zuvor an einem Zombiebiss gestorben? Cliff ist ebenso verwirrt wie wir. Und diese Mystik ringt dem Zombiegenre doch tatsächlich eine interessante neue Facette ab. Natürlich entspinnt Entwickler Fatshark in Escape Dead Island eine typische »Wer steckt hinter dem Untotendilemma?«-Story, aber Cliffs surrealer Realitätsverlust stiehlt diesem Standardplot absolut die Schau. Warum hat er einen an der Waffel? Was ist real und was nicht? Wir waren Feuer und Flamme für die Suche nach Antworten. Und die mussten wir uns dann leider ausgerechnet aus einem bestenfalls durchschnittlichen Action-Adventure herauskitzeln.

Das Spielprinzip: Nicht ganz so super

Zuallererst haben wir uns damit abgefunden, dass Escape Dead Island nicht die komplexeste Spielmechanik aller Zeiten hat. Wir steuern Cliff aus der Verfolgerperspektive und arbeiten linear eine Aufgabe nach der anderen ab. Dabei ist die Welt zwar durchaus zu einem gewissen Grad offen, neue Wege schalten wir aber erst im klassischen Metroidvania-Stil durch neue Ausrüstung frei. So finden wir beispielsweise einen Enterhaken, mit dem wir hohe Plattformen erreichen. Zwischendurch müssen dann noch jede Menge Zombies dran glauben. Cliff kann dazu mit einer Nahkampfwaffe auf die Untoten einprügeln und ihnen per Aus-




Trotz Comicoptik ist Escape Dead Island serientypisch ziemlich blutig.

 In Dead Island gibt es einen Zombie mit dem Namen Jason – eine Anspielung auf die Filmfigur Jason Voorhees aus Freitag der 13.



Gut gedacht, schlecht gemacht

Patrick Mittler
Freier Redakteur

Escape Dead Island wirkt für mich wie ein kleines, feines Downloadspiel, das als Spin-off eine schön psychedelische Nebenhandlung erzählen sollte, irgendwann aber zu einem monströsen Vollpreistitel mutiert ist. Und damit haben sich die Entwickler anscheinend verzettelt, denn Escape Dead Island bringt mit seiner recht schlampig programmierten Standard-Action-Adventure-Kost zu wenig aufs Tablett, um seinen Preis oder seine Längen zu rechtfertigen. Schade um den schönen Mystery-Twist und die vielen feinen surrealen Momente, die Cliffs Wahnsinn auf den Schirm zaubert.

weichschritt entkommen, eine Schusswaffe zücken und ihnen die Rübe vom Kopf schießen oder sich an die hirnlosen Gegner anschleichen, um sie leise und effektiv per Stealth-Kill zu entsorgen. Außerdem können wir die Umgebung zu unserem Vorteil nutzen. So befördern wir etwa Zombies per Fußtritt in ein Stromkabel, um sie zu grillen. Wer sich lieber aufs Schleichen verlässt, kann die schlurfende Meute ab und an ablenken, indem er eines der praktisch platzierten Radios aufdreht.

Cliffs Angriffe werden stärker, wenn wir neue Waffen finden (davon gibt's eine Handvoll) und er verträgt umso mehr Zombiehiebe, je mehr versteckte Medipacks wir auf der Insel finden. Mehr steckt eigentlich nicht hinter Escape Dead Island. Es ist zwar solide, bleibt aber in allen Belangen einen Tick zu seicht. Egal ob wir lautlos vorgehen oder uns beherzt in den Nahkampf stürzen, nach einigen Rangeleien schleicht sich eine gewisse Routine ein. Der Stealth-Anteil kommt taktisch nicht darüber hinaus, sich einfach hinterrücks an die Untoten anzuschleichen, und handfeste Action beschränkt sich meist auf wildes Draufhauen oder das Ausnutzen der erratischen KI.

Die Bugs und Glitches: Das Gegenteil von super

Wo wir bei der KI sind: Der zweite Dämpfer kommt von den vielen fragwürdigen Designentscheidungen sowie Schlampereien und Bugs. Natürlich darf man sich von Zombies keine herausragenden intellektuellen Leistungen erwarten, aber dass mit der KI etwas nicht stimmt, bemerken wir spätestens dann, wenn wir eine Stelle mehrmals angehen müssen. Das eine Mal stürmen die Gegner direkt auf uns zu, ein anderes Mal bemerken sie uns nicht und rennen stur gegen eine Wand. Mal ist uns nach einem unachtsamen Schleichangriff jeder Zombie im Umkreis von 100 Metern auf den Fersen, dann wieder verlieren sie das Interesse, sobald wir kurz um die Ecke huschen.

Auch nervig: Oft funktioniert der Schleichangriff aus der Hocke nicht richtig, da Cliff sich dazu erst aufrichten muss. Und ist da mal ein Ästchen oder eine Kiste im Weg, können wir noch so oft auf die Stealth-Kill-Taste hämmern – Cliff kniet einfach untätig hinter dem Zombie, bis der sich schlussendlich genervt umdreht und wir genauso genervt die Nahkampfwaffe zücken müssen. Das ist ebenso wie das seltsame Design der Standardzombies für so manch unfreiwilligen Lacher gut. Im Grunde passt der Comicstil zur psychedelischen Handlung, aber die normalen 08/15-Zombies gucken teilweise so blöd aus der Wäsche, dass wir beinahe Mitleid haben, wenn wir ihnen einen Schraubenschlüssel in den Hals stecken.

Das Fazit: Hätte super sein können

Schlussendlich hat Escape Dead Island auch Schwierigkeiten, konstant eine Spannungskurve hinzukriegen. Es hat einfach zu viele Längen, etwa Passagen in denen wir minutenlang Korridore zum nächsten Missionsziel entlanglaufen und absolut gar nichts passiert. Wenn wir auf dem Weg dahin über eine Zombiemeute stolpern, haben wir zwar etwas zu tun, bekommen dafür aber keine handfeste Belohnung, die unseren Mühen so etwas wie Sinn gibt, denn alles was Cliff stärker macht (Waffen, Gesundheitsupgrades), finden wir ja sowieso nur am Wegesrand. Auch das Sammeln diverser versteckter Postkarten oder Audiologs bringt uns im Endeffekt nichts Greifbares.

Im Grunde sind wir, wie eingangs erwähnt, nur deshalb zum Weitermachen motiviert, weil Cliffs fragwürdiger Geisteszustand für coole Momente sorgt. Zum Beispiel als auf einem Flugfeld krachend ein Blitz einschlägt und dann einfriert. Das sieht surreal aus und macht auch Spaß, da wir die herbeihinkenden Zombies mit beherzten Tritten in das seltsame Naturphänomen kicken und grillen. Solche Momente sind die Rettungsbojen, an denen sich der Spielspaß zumindest so weit über Wasser hält, dass wir trotzdem immer wieder ein Stück weiter durch das Meer an Längen, Bugs, Designmacken, Grafikfehlern und allerlei kleinen Ärgerlichkeiten schwimmen.

Patrick Mittler

TERMIN 21.11.2014 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 18 Jahren

Escape Dead Island

Action-Adventure



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Fatshark
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 5/10
⊕ interessanter Stil ⊕ schöne Comicbilder in Zwischensequenzen ⊕ passable Effekte ⊖ detailarm ⊖ viele Clippingfehler ⊖ arg verwaschene Texturen ⊖ klobige Objekte

SOUND 6/10
⊕ passable Musikuntermalung ⊕ passendes akustisches Feedback für Stealth ⊖ Sprecher hauen beim Tonfall oft daneben ⊖ teilweise pseudo-coole Sprüche (»Yolo!«)

BALANCE 6/10
⊕ faire Rücksetzpunkte ⊕ zusätzliche Munition bei wiederholtem Scheitern ⊖ kein manuelles Speichern ⊖ schwankender Anspruch wegen schwankender KI ⊖ nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ mysteriöse Stimmung ⊕ viele coole psychedelische Momente ⊕ abwechslungsreiche Spielwelt ⊖ Standard-Zombies wirken lächerlich ⊖ Technikprobleme reißen aus der Stimmung

BEDIENUNG 7/10
⊕ prima mit dem Gamepad spielbar ⊕ Maus und Tastatur-Steuerung okay ⊖ Waffenwechsel etwas fummelig ⊖ Anvisieren der Gegner funktioniert mäßig genau

UMFANG 6/10
⊕ akzeptabel große Insel ⊖ Spielzeit auf Downloadspiel-Niveau ⊖ oft künstlich in die Länge gezogen ⊖ durchgehend linear ⊖ keine optionalen Missionen

LEVELDESIGN 6/10
⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊕ offen designt … ⊖ … aber zu kleine Areale für taktischen Freiraum ⊖ viel Backtracking ⊖ einige Abschnitte mit Leerlauf

KI 4/10
⊕ unterschiedliche Gegner mit unterschiedlichen Angriffen ⊖ mit stark schwankender Leistung ⊖ wenig Angriffsmuster ⊖ lässt sich viel zu leicht austricksen

WAFFEN & EXTRAS 5/10
⊕ Verbesserungen sind spürbar ⊖ wenig Vielfalt ⊖ Sammel-Items im Grunde unnütz

STORY & HANDLUNG 9/10
⊕ spannender Mystery-Einschlag ⊕ interessante Charakterentwicklung ⊕ geheimnisvolle Nebencharaktere machen neugierig ⊖ Figuren wirken stellenweise unglaubwürdig







Hin und wieder ist Schleichen angesagt. Das Radio dient als Ablenkung.

TEST

Schafft man es, den Jason-Zombie zu töten, erhält man als Belohnung seine Kettensäge.



Die Reaktionsspielchen sind einfacher denn je, weil wir mehr Zeit haben und Eingabefehler nicht bestraft werden.



An Action mangelt es nicht. Gleich zu Beginn geht es richtig zur Sache. Unser Kampfroboter verarbeitet die Banditen zu Hackfleisch.

Tales from the Borderlands: Epsiode 1

An der Grenze zum Spiel

Die Adventure-Virtuosen von Telltale beweisen mit Tales from the Borderlands, dass sie immer noch Humor beherrschen – und liefern mit der ersten Episode einen gelungenen Serienauftakt ab. Wenn man auf seichte Unterhaltung steht. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **25.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

TEST

Erst gefräßige Zombies, dann animalische Märchenfiguren und nun bekloppte Psychos: Für das jüngste, in fünf Episoden aufgeteilte Adventure Tales from the Borderlands bedient sich Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us) beim knallbunten Universum der Borderlands-Serie. Ja, das klingt nach einer schrägen Idee, doch schon das erste Kapitel mit dem Untertitel Zer0 Sum zeigt, dass die Shooter-Reihe auch im Adventure-Gewand eine ausgezeichnete Figur macht. Dabei nehmen die Entwickler die Stärken der Vorlage und garnieren die skurrilen Charaktere, die ikonische Cel-Shading-Grafik und den derben Humor mit ihrer eigenen Handwerkskunst: einer fantastisch erzählten Geschichte.

Neue Figuren in einer bekannten Welt

Die Handlung spielt zeitlich nach den Ereignissen von Borderlands 2, Vorkenntnisse zu den Gearbox-Shootern sind nicht notwendig. Im Mittelpunkt steht zunächst der etwas tollpatschige Rhys, ein einfacher Arbeiter bei Hyperion – jenem Unternehmen, das einst von Handsom Jack geleitet wurde, der jedoch inzwischen die Radieschen von unten anguckt. Nun leitet der schmierige Vasquez den Schuppen und entsorgt zum Auftakt des Spiels einige seiner Untergebenen, Rhys wird zur einfachen Putzkraft degradiert.



Szenen mit Handlungsspielraum gibt es selten. Die Maustasten brauchen wir kaum.

Warum keine Wertung?

Bisher ist lediglich die erste von fünf geplanten Episoden zu Tales from the Borderlands erschienen. Allerdings kauft man gleich alle zusammen, separat lassen sich die Kapitel nicht erstehen. Wir verzichten daher auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind.

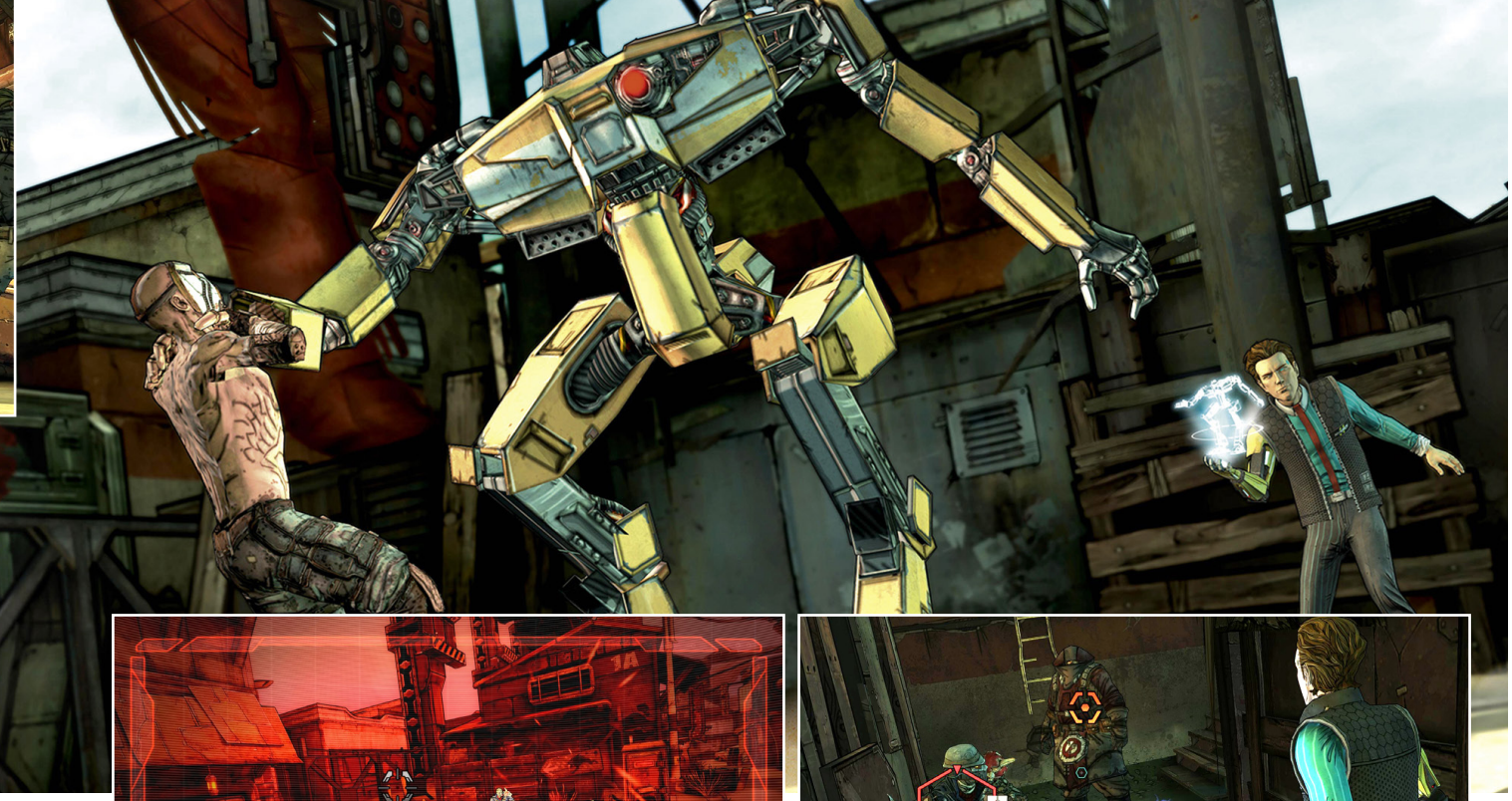
Bevor Rhys aber den Wischmopp schwingt, bekommt er noch Wind von einem Deal: Offenbar will Vasquez einen Vault-Schlüssel kaufen, der eine der zahlreichen auf Pandora versteckten Schatzkammern öffnen soll. Diese Artefakte sind wertvoller als alles andere auf dem Wüstenplaneten; Banditen sowie die sogenannten Vault-Hunter setzen für sie ihr Leben aufs Spiel.

Der Klunker eignet sich optimal, um Vasquez eins auszuwischen. Rhys schnappt sich kurzerhand seinen besten Freund und Kollegen Vaughn aus der Finanzabteilung. Zusammen knacken sie das Firmenkonto und machen sich mit zehn Millionen Dollar auf nach Pandora, wo der Schlüsseldeal stattfinden soll. Bevor der Blondschopf allerdings am Ziel ankommt, muss er sich aber nicht nur mit allerhand Banditen rumschlagen, sondern auch mit der Verbrecherin Fiona. Die tickt ganz anders als Rhys und Vaughn und ergänzt das Heldenduo perfekt.

Eine Sache der Perspektive

Ungewöhnlich, aber clever: Im weiteren Spielverlauf schlüpfen wir abwechselnd in die Rolle von Rhys und Fiona. So erleben wir

 Der im Titel der ersten Episode besagte Zero ist einer der spielbaren Vault Hunter in Borderlands 2.





Sogar simple Ego-Shooter-Einlagen haben es in das Spiel geschafft. Eine Hommage an die Borderlands-Serie.



Aufregende Actionsequenzen wie der Kampf gegen Banditen wechseln sich wunderbar mit ruhigeren Passagen ab.

das Abenteuer aus zwei Perspektiven, was der an sich schon spannenden Geschichte einen besonderen Schliff gibt. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Nur das noch: Telltale tritt anfangs ordentlich aufs Gas; schon in der ersten halben Stunde fliegen in einer Actionsequenz die Fetzen. Es gibt aber auch ruhige und sogar ein paar emotionale Momente. Im letzten Spieldrittel flaut das Abenteuer zwar etwas ab, doch bevor es langweilig wird, geht es auch schon dem dramatisch inszenierten Finale entgegen. Der rund zwei Stunden langen, ersten Episode gelingt der Spagat, einerseits alle relevanten Figuren einzuführen, uns andererseits aber nicht mit Geschwafel zu langweilen. Einen besseren Auftakt hätten wir uns nicht wünschen können.

Die perfekte Vorlage

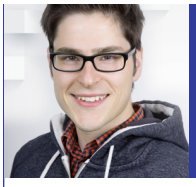
Die Dialoge sind gewohnt fantastisch geschrieben. Da es aber erneut nicht einmal deutsche Untertitel gibt, sind gute Englischkenntnisse notwendig. In den Gesprächen haben wir stets mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, die unterschiedliche Handlungsresultate vorgaukeln. Der eigentliche Storyverlauf ist indes fest vorgeschrieben und lässt sich nicht beeinflussen. Das kann sich bei den folgenden vier Episoden freilich noch ändern.

Erfreulich: der sensationelle, aber unaufdringlichen Humor, der immer wieder durchblitzt. Etwa, wenn uns ein Fettklops in einer mächtigen Metallrüstung begegnet, aber ohne seinen Stimmverzerrer klingt wie ein kleines Mädchen. Überhaupt holt Telltale alles aus der durchgedrehten Vorlage heraus: Die zweckmäßige, aber stimmungsvolle Comicgrafik passt perfekt zu Borderlands, und dann sind da noch die bekannten Skags, Banditen und Psychos. Nur Claptrap, die plapperwütige Blechbüchse, haben wir vermisst.

Zurücklehnen und genießen

Spielerisch setzt Tales from the Borderlands größtenteils auf Altbewährtes: hier und da ein paar Gegenstände anklicken und ab und zu auf eine Taste hämmern. Erfreulicherweise trauen sich die Entwickler auch neue Spielelemente zu. So statten wir etwa einen Kampfroboter mit unterschiedlichen Waffen aus und ballern anschließend ein paar Banditen aus den Latschen. An anderer Stelle scannen wir die Umgebung mit Rhys' kybernetischem Auge und erhalten so neue und witzig geschriebene Informationen über die Spielwelt und deren Bewohner. Einen spielerischen Vorteil hat das aber nicht. Darüber hinaus haben wir auch ein Inventar, das wir aber zumindest in der ersten Episode nicht ein einziges Mal verwenden mussten – ein Hinweis darauf, dass sich die Serie später doch wieder mehr klassischen Point&Click-Adventures annähert? Hoffentlich, denn das eigentliche Adventure-Gameplay fällt noch dünner aus, als wir es bisher von Telltale-Spielen gewohnt sind.

Wer Knobelaufgaben oder spielerischen Freiraum erwartet, wird enttäuscht. Tales from the Borderlands scheucht uns von einem Dialog zum nächsten. Es gibt kaum Szenen, in denen wir selbst Hand an die Maus legen müssen. Das ist einerseits schade, weil das Spiel so nicht das ganze Potenzial der Pandora-Spielwelt ausnutzt, andererseits waren die Telltale-Spiele noch nie die anspruchsvollsten. Dementsprechend wurden sämtliche Actionszenen stark vereinfacht. Falsche Tasteneingaben werden nicht mehr bestraft, und bei den Quick-Time-Events haben wir noch mehr Zeit als in den Vorgängern. Wer sich darauf einlässt, kann sich bestimmt genau wie wir bis zum offenen Schluss der ersten Episode nicht mehr vom Bildschirm losreißen. MK



Borderlands mal anders

Mirco Kämpfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich war von Anfang an skeptisch, ob Telltale auch aus der Borderlands-Serie ein gescheites Adventure stricken kann. Doch meine Zweifel waren unberechtigt. Die erste Episode von Tales from the Borderlands bietet allerhand schrullige Charaktere, tolle Gags und eine spannende Geschichte in der Welt von Pandora. Und endlich experimentieren die Entwickler mal mit ein paar neuen Spielelementen. Eine spielerische Offenbarung darf aber man nicht erwarten, auch Tales from the Borderlands gleicht eher einem interaktiven Comic als einem Adventure. Aber das ist mir herzlich egal, solang das Abenteuer so unterhaltsam inszeniert ist wie hier. So darf es gerne weitergehen! Okay, okay, ein bisschen mehr Spiel darf es dann schon noch werden.

Drei Charaktere in Borderlands, darunter auch der berühmte Claptrap, wurden von Gearbox-Entwicklern vertont.



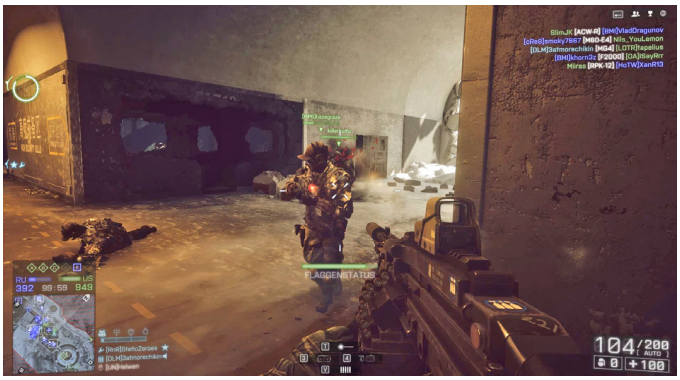
Unseren Teamkameraden hat es erwischt. Der Kreis um das Wiederbelebungssymbol verrät uns, ob es sich noch lohnt, ihn zu retten.



Ohne den visuellen Rückstoß behalten wir unser Ziel auch mit Dauerfeuer problemlos im Visier.



Da hilft kein Fluchen. Solange wir unterdrückt werden, verweigert unser Medikit seinen Dienst.



Leichte Maschinengewehre sind wegen des reduzierten Rückstoßes die neuen Lieblingswaffen vieler Spieler.

TEST

Battlefield 4

Betafield adé?

Nach dem katastrophalen Release von Battlefield 4 gelobte Dice Besserung. Durch satte 15 Patches wurden Bugs ausradiert, dem Netcode Beine gemacht und die Spielmechanik generalüberholt. Reicht das für eine Aufwertung? Von Johannes Rohe

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **31.10.2013** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Papier raschelt, als wir die Maus über unseren Schreibtisch schubsen. Sechs A4-Seiten liegen ausgebreitet vor uns und machen dem Nager seinen Lebensraum streitig. Sechs Seiten, von oben bis unten bedruckt mit den Änderungen des großen Herbst-Updates für Battlefield 4. Dazu vier Blätter zum aktuellen Patch vom 18. November 2014. Das ist eine Menge Holz. Toller Service von Entwickler Dice? Nein, bitter nötig! Schlimme Textur- und Clippingfehler, massive Soundfehler und häufige Abstürze ließen uns beim Test im November 2013 graue Haare wachsen. Wegen dieser Bugs werteten wir Battlefield 4 um drei Punkte ab.

Hinzu kam der miserable Netcode, der Informationen fehlerhaft oder verzögert zwischen dem Server und Spieler-PCs übermittelte. Instant-Kills und nicht nachvollziehbare Tode waren die Folge. Seitdem haben Dice und das Partnerstudio Dice L.A. 15 Patches veröffentlicht, den letzten gemeinsam mit dem aktuellen DLC Final Stand (Test auf Seite 104). Weil uns Patch-Änderungen auf dem Papier aber selbst dann nicht beeindrucken würden, wenn der Stapel größer wäre als ein M1 Kampfpanzer, haben wir den Raketenwerfer geschultert und uns zum Kontrollbesuch erneut auf die Schlachtfelder gewagt.

Wo sind die Spieler?

Als wir zum ersten Mal wieder einen Server betreten, sind wir verwirrt. Wo sind denn die Spieler? Etwa zu Call of Duty übergelaufen? Doch dann sehen wir vor uns eine Waffe durch die Luft schweben. Einige Sekunden später erscheint auch ihr Besitzer. So einen »Schluckauf« zu Rundenbeginn, in dem Modelle und Texturen noch in den Speicher geschaufelt werden, hat Battlefield 4 regelmäßig. Im Vergleich zu den Anzeigeproblemen, die wir noch im ursprünglichen Test bemängelten, sind solche Bugs Kinkerlitzchen, aber dennoch ärgerlich.

Ein ähnliches Bild erwartet uns an der Sound-Front: Immer wieder erleben wir in den Runden kleine Probleme. In einer Partie Rush jault etwa die Sirene eines scharfgemachten MCOMs munter weiter, obwohl das Gerät längst in die Luft geflogen ist. So etwas ist nervig, aber verschmerzbar. Massive Probleme wie noch früher, als auf der Karte Langcang Damm regelmäßig die komplette Soundkulisse streikte, treten in der aktuellen Version nicht mehr auf.

Ziehe nicht über Los

Grafikbugs? Soundprobleme? Darüber konnten zahlreiche Spieler nur bitter lachen. Für sie galt: Gehe nicht über Los, sondern direkt zurück zum Desktop. In der Releaseversion waren Abstürze an der Tagesordnung. Erste Patches verschlimmerten die Situation sogar. Und heute? Naja, es ist knifflig. Auf unseren Testrechnern sind wir während des Kontrollbesuchs nur ein einziges Mal aus dem Spiel geflogen. In den Foren beklagen jedoch insbesondere nach dem letzten Update wieder überdurchschnittlich viele Fans solche Probleme. Dice scheint die Technik also immer noch nicht vollends im Griff zu haben.

Obwohl die gröbsten Probleme also behoben sind, läuft Battlefield 4 auch über ein Jahr nach der Erstveröffentlichung nicht ohne Schnitzer. Zugegeben, die noch vorhandenen Bugs sind, von den Abstürzen abgesehen, Kleinkram. Zum Release hätten wir dafür wohl keine Punkte abgezogen. Nach 15 Updates können Spieler jedoch ein fehlerfreies Spielerlebnis erwarten, insbesondere die wiederkehrenden Abstürze nerven. Deshalb halten wir zunächst an unserer Bug-Abwertung trotz der Verbesserungen fest.

Netcode: noch nicht perfekt

War die ganze Patcherei also sinnloser als Schneeschippen am Nordpol? Nein, denn auch am Spiel selbst und am vielgescholtenen Netcode wurde geschraubt. Vor allem das Hochfrequenz-Update, das die Häufigkeit des Informationstauschs zwischen Server und Spieler drastisch erhöht hat, soll das Spielgefühl verbessern. Tatsächlich erleben wir Momente, in denen wir von Geschossen getroffen werden, obwohl wir bereits sekundenlang aus dem feindlichen Sichtbereich verschwunden sind, jetzt sehr selten.

Dafür häufen sich seit einiger Zeit Berichte über kurze, aber umso heftigere Lags. Außerdem besteht weiterhin das Problem des sogenannten»outbound packet loss«: Wenn Spieler mit schwacher Internetverbindung auf einen Gegner schießen, kann die entsprechende Information mitunter nicht sofort übertragen werden. Stattdessen werden die gesammelten Daten von allen abgefeuerten Schüsse dann gemeinsam in der nächsten stabilen Übertragung gesendet. Das Opfer wird also gleichzeitig von mehreren Kugeln durchsiebt, hat keine Chance zu reagieren und kippt aus den Latschen. Ob diese Probleme jemals behoben werden können, ist unsicher. Dennoch ist der aufpolierte Netcode ein klarer Schritt hin zu mehr Spielspaß.

Endlich weiß ich, wann du stirbst

Für mehr Spaß sollen auch die Änderungen an der Spielmechanik sorgen. Der Sturmsoldat bekommt jetzt etwa angezeigt, wie lange er gefallene Teammitglieder noch wiederbeleben kann. Vorbei sind die Zeiten, in denen wir ins feindliche Feuer stürmten, nur um festzustellen, dass unser Kumpel gerade endgültig über den Jordan gegangen war. Ein praktischer Piepton weist uns außerdem darauf hin, dass unser Defibrillator voll aufgeladen ist. Im Gegenzug wurde das Medipack mit dem letzten Patch deutlich geschwächt. Es heilt jetzt erst, wenn wir nicht mehr durch feindliche Geschosse unterdrückt werden. Nach herber Kritik aus der Community wird diese schwerwiegende Änderung aber vermutlich noch einmal überarbeitet.

Die Modifikation des Waffenverhaltens stößt bei den Fans ebenfalls nicht nur auf Gegenliebe. Vor dem Patch erschwerte der visuelle Rückstoß exakte Feuerstöße. Beim Schießen wackelte unser Visier hin und her, die Kugeln flogen jedoch nicht dorthin, wo unser Fadenkreuz hinzeigte. In der aktuellen Version wurde dieser Effekt entfernt. Unsere Geschosse landen nur noch dort, wo wir hinzielen. Selbst im automatischen Feuermodus sind die Waffen also sehr genau.

Die Änderungen am Rush-Modus sind dagegen äußerst willkommen. Neun der zehn Karten des Hauptspiels hat Dice sinnvoll überarbeitet. Mal waren nur kleine Eingriffe nötig, um die völlig verkorkste Balance der Maps zu richten. Auf Hainan Resort reichte etwa eine gerechtere Verteilung der Fahrzeuge. Die Karte Flutgebiet wurde hingegen vollkommen umgekrempelt: Die Angreifer attackieren nun aus der Richtung des Parkhauses. Die Grünanlage, die kaum einzunehmen war, ist nicht mehr Teil des Terrains. Wer Rush in Battlefield 4 bislang abgeschrieben hatte, sollte dem Modus auf jeden Fall eine neue Chance geben. Neben solchen großen Eingriffen in die Spielmechanik hat Dice etwa die Anzahl und Stärke der Granaten verringert, den Obliteration-Modus fairer gestaltet, einen Klassik-Modus eingebaut, den Server-Browser verbessert, das Interface überarbeitet und an zahlreichen weiteren Stellschrauben gedreht. Zehn Seiten Patch-Notizen auf unserem Schreibtisch lügen also nicht: Battlefield 4 hat sich in eine positive Richtung entwickelt. Das Spiel dafür nun aufzuwerten, halten wir aber dennoch für falsch. Von einem AAA-Titel in der Größenordnung eines Battlefields, dessen Entwicklerteam über entsprechende Ressourcen und zahlreiche Mitarbeiter verfügt, erwarten wir einfach mehr, als dass über ein Jahr nach dem Release die Anzahl der Fehler lediglich reduziert wurde und sich Fans noch immer mit Abstürzen herumärgern müssen. Battlefield 4 ist jetzt in einem akzeptablen Zustand, nicht mehr und nicht weniger. Deshalb bleibt unsere ursprüngliche Wertung bestehen. JO



Weniger Granaten sollen das Chaos auf Operation Spind reduzieren – mit geringem Erfolg.



Reinschauen lohnt sich

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Ich bin beeindruckt, wie viel Arbeit, Zeit und Geld Dice und EA nachträglich in Battlefield 4 gesteckt haben, um uns ein besseres Spielerlebnis zu liefern, doch deshalb verfalle ich noch lange nicht in Jubelstürme. Alles andere wäre angesichts des miserablen Veröffentlichungszustands nämlich eine Frechheit gegenüber den Kunden gewesen. Eine Aufwertung ist deshalb nicht gerechtfertigt. Das heißt aber noch lange nicht, dass Battlefield 4 nicht deutlich besser geworden ist. Besonders über die Änderungen an den Rush-Karten freue ich mich – jetzt macht mein Lieblingsmodus aus Battlefield 3 endlich auch im Nachfolger richtig Spaß. Das neue Waffenverhalten ist trotz gemischter Meinungen in der Community ebenfalls nach meinem Geschmack. Noch besser ist aber, dass auch weiterhin fleißig an Battlefield 4 geschraubt werden soll. Weitere Fehlerbehebungen und Balanceoptimierungen sind also in Sicht. Wenn Sie Battlefield 4 wegen der technischen Mängel im Schrank verstauben lassen, schon vor längerer Zeit die Lust verloren haben oder das Spiel bislang komplett meiden, sollten Sie der aktuellen Version ruhig eine neue Chance geben – es lohnt sich.

TERMIN 31.10.2013 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Battlefield 4 — Ego-Shooter



Publisher	EA
Entwickler	Dice
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch
Kopierschutz	Origin

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG



TEST

Bis heute ist nicht bekannt, aus welchem Grund Menschen Schluckauf bekommen.

Ein Hauch von Zukunft

Final Stand weckt dank Hover-Panzer und Railgun-Sniper wohlige Erinnerungen an Battlefield 2142. Trotzdem vermissen wir ein frisches Spielgefühl. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice L.A.** Termin: **2.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Auf DVD: Test-Video



Ein Duell mit dem schlagkräftigen Schwebepanzer kann für unseren Infanteristen nicht gut ausgehen.



Drei Munitionstypen stehen für den Bogen zur Auswahl: Breitkopf- und Distanzpfeile sowie hochexplosive Sprenggeschosse.

TEST

Battlefield 2142 war ein Ausreißer. So futuristisch wie im Jahre 2006, als wir mit Schwebepanzern und Kampfläufern auf den verschneiten Schlachtfeldern der Zukunft kämpften, ging es in keinem Teil der Battlefield-Reihe zu. Mit Final Stand, dem neuen DLC für Battlefield 4, will Dice L.A. die Lücke zwischen den Kämpfen der Gegenwart und den Schlachten der Zukunft schließen – doch die Gefechte bleiben enttäuschend konventionell.

Ab in die Berge

Kareliens Riesen ist die größte der vier neuen Karten des DLCs. Jets und Kampfhubschrauber dominieren das Flusstal, das von hohen Bergen eingerahmt wird. Gerade Scharfschützen fühlen sich im hügeligen Gelände ausgesprochen wohl. Ein idealer Einsatzort für das neue Battle-Pickup, die Rorsch MK-1. Das Magazin dieser Railgun fasst zwar nur eine Patrone, doch wenn wir einen Schuss auch nur in die Nähe eines Feindes bringen, blasen wir ihn sofort aus den Latschen. Das unspektakuläre Levolution-Element der Karte finden wir in der unterirdischen Montagehalle bei Flaggenpunkt C: Die Betonkuppel der Halle zerstören wir mit ein paar Ladungen C4. Danach beharken wir verschanzte Verteidiger durch das Loch im Dach – praktisch. Winterfans kommen auf der Map Operation Whiteout voll auf ihre Kosten. Die weitläufige sibirische Eislandschaft bietet jedoch kaum Deckung. Deshalb freuen wir uns, als plötzlich dicke Flocken vom Himmel rieseln. Im Lauf der Runde bricht nämlich ein heftiger Sturm herein, der Scharfschützen und Piloten die Sicht nimmt. Coole Idee: An Punkt F entdecken wir ein im Eis »geparktes« U-Boot, das als Bomberkontrollstation dient. Eine weitere Überraschung wartet auf Eroberer des Flaggenpunkts B: ein Schwebepanzer. Der entspricht bei der Bewaffnung dem Standardkampfpanzer, bewegt sich dank seiner Düsen aber auch seitlich.

Moderne Technik

Hammerhead erinnert uns mit ihrer Hufeisen-Form zunächst an die Karte Langcang Damm aus dem Hauptspiel. Der Winter hat allerdings auch hier zugeschlagen und die zentrale Bucht mit einer Eisschicht bedeckt. In einem Berg in der Kartenmitte liegt die XD1-Accipiter, eine ferngesteuerte Kampfdrohne. Die hält zwar nicht viel aus, besitzt aber ein starkes MG, kann fliegen und verfügt über eine lange Akkulaufzeit. In den Händen geübter Spieler wirkt sie damit auf uns etwas zu stark. Auf der Map Hangar 21 beeindruckt vor allem der Titan, der in der namensgebenden Halle auf seinen Einsatz wartet. Diese riesigen Raumschiffe kamen schon im Titan-Modus in Battlefield 2142 zum Einsatz. Doch es gilt: nur angucken, nicht steuern. Schade! Immerhin dürfen wir Knöpfe drücken. So starten wir die Triebwerke des Giganten, die eine Feuerwalze durch die Tunnel unter der Anlage jagen und dort alles Leben auslöschen. Fast genauso gemein: sich von den neuen Kapsel-Werfern quer über die Karte schießen zu lassen, um Gegnern in den Rücken zu fallen.

Neben den neuen Karten erweitert der DLC auch unser Arsenal. Etwa mit dem DS-3 Täuschziel, das auf den feindlichen Minimaps eine falsche Spielermarkierung anzeigt. Es ist ideal für Hinterhalte aber letztlich nicht sinnvoll genug, um das Gerät dauerhaft mitzuschleppen. Der neue Tech-Bogen beeindruckt uns ebenso wenig. Klar, die Waffe bietet Abwechslung von den üblichen Bleispritzen, im echten Kampfeinsatz sind Sturmgewehr oder MG aber deutlich vielseitiger. Außerdem konnten wir bereits in Battlefield 3 mit einer Armbrust herumlaufen, deren Handhabung sehr ähnlich war – neu ist das Spielgefühl also nicht. JO



Nur solide

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Ich hatte mir von Final Stand mehr erhofft: einen DLC, dessen Karten sich wirklich von dem abheben, was Battlefield 4 ohnehin schon bietet. Dass Dice sowas kann, haben sie mit Naval Strike und dessen neuem Spielmodus Trägerangriff bewiesen. So eine Neuerung fehlt Final Stand einfach. Ein Schwebepanzer ist nämlich doch nur ein normaler Kampfpanzer, der auch seitlich fahren kann. Immerhin bringen die vier Karten mit ihrem Winter-Setting optisch herrlich frischen Wind in die Onlineschlachten. Und die Anspielungen auf Battlefield 2142 lassen mich immer wieder in Erinnerungen schwelgen. Letztlich leistet sich der DLC keine groben Schnitzer und liefert Fans vier solide neue Karten, um sich auszutoben. Eine echte Brücke zwischen Battlefield 4 und 2142 darf man aber nicht erwarten. Spieler ohne Premium-Zugang sollten sich den Kauf also genau überlegen.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

PURE LEISTUNG MIT RAZER-HARDWARE

Exklusiv beim Kauf eines GameStar-PCs oder -Notebooks bekommen Sie jetzt Maus, Tastatur und Headset aus Razers neuer Chroma-Serie zum Hammerpreis dazu.*



GameStar PC ULTRA

- Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB
- 16,0 GB DDR3-RAM
- 500 GB SSD Samsung 840 Evo
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

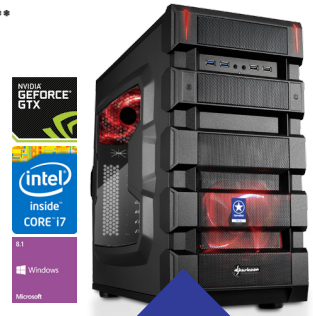
nur 1499,-



GameStar PC

- AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- AMD Radeon R9 280 3 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 120 GB SSD Samsung 840 Evo
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 799,-



GameStar PC XL

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

nur 1349,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970M 6 GB
- 8 GB RAM & 120 GB SSD
- 500 GB HDD & Blu-ray-Combo
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1499,-



GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980M 8 GB
- 16 GB RAM & 250 GB SSD
- 1.000 GB HDD & Blu-ray-Combo
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1999,-

* Tastatur 149,99€ statt 169,99€, Maus 54,99€ statt 69,99€, Headset 84,99€ statt 99,99€. Angebot nur, solange Vorrat reicht.
**Gutschein für acht von zehn Download-Vollversionen. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst.

Mehr Infos und alle One GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de





Diablo 3 ist der personifizierte Grind, eine an sich stumpfsinnige und dennoch ausgesprochen motivierende Monstermetzel-Tretmühle.

Für spieleferne Mitmenschen ist »Grind« nur ein anderes Wort für Wundschorf, eine unbewohnte Insel im holländischen Wattenmeer, ein österreichischer Ausdruck für »Schmutz« oder ein Skateboardtrick, bei dem man auf einer Achse an einer Kante entlangrutscht. Für Spieler jedoch bedeutet Grind vor allem das Abarbeiten der immer gleichen Tretmühle, das stunden-, tage-, wochenlange Monstermetzeln, das stumpfsinnige Dauerklicken. Der Begriff »Grind« oder »Grinding« leitet sich vom englischen »to grind« ab, was so viel beutetet wie »etwas abschleifen«, »zermürben« oder »zermahlen«. Das passt, schließlich müssen sich die Spieler beim Grind quälend durch Horden von Gegnern mahlen, um mühsam Erfahrungspunkte, Gold, Materialien, Items oder Sonstiges zusammenzuklauben.

Vor allem in (Online-)Rollenspielen geht es einfach um das stetige Wiederholen der immer gleichen Aktionen. Seien es nun Kämpfe oder Sammelaufgaben, die man wieder und wieder durchlebt. Ganz ähnlich wie ein Bergmann, der stundenlang im Stollen nach Kohle schürft, ackert man am Monitor beispielsweise nach Erfahrungspunkten. Ungefähr so muss die Hölle aussehen, sagen manche Spieler. Andere katapultiert der Grind in den siebten Spielspaßhimmel. Blizzard kann davon ein Liedchen singen, 1997 fesselten die Kalifornier Millionen Spieler mit dem Grindfest Diablo, auf der Jagd nach immer besserer Item-Beute hackten sich Millionen Helden wieder und wieder durch die immer gleichen Monster – am liebsten natürlich gemeinsam im Multiplayermodus. Dieses Rezept zieht bis heute, Diablo 3 hat sich laut Blizzard bislang über 20 Millionen Mal verkauft, plattformübergreifend auf PC und Konsole. Auf demselben Konzept basiert die Shooterserie Borderlands, in der man sich durch Gegnermassen schießt, um immer bessere Waffen zu erbeuten. Auch das ist kein Randphänomen, alleine Borderlands 2 fand über zehn Millionen Käufer. Was reizt so viele Spieler am spielerischen Stumpfsinn? Und warum setzen Entwickler immer wieder darauf? Diesen Fragen gehen wir nun auf den Grind. Pardon, Grund.

Für eine halbe Milliarde Dollar

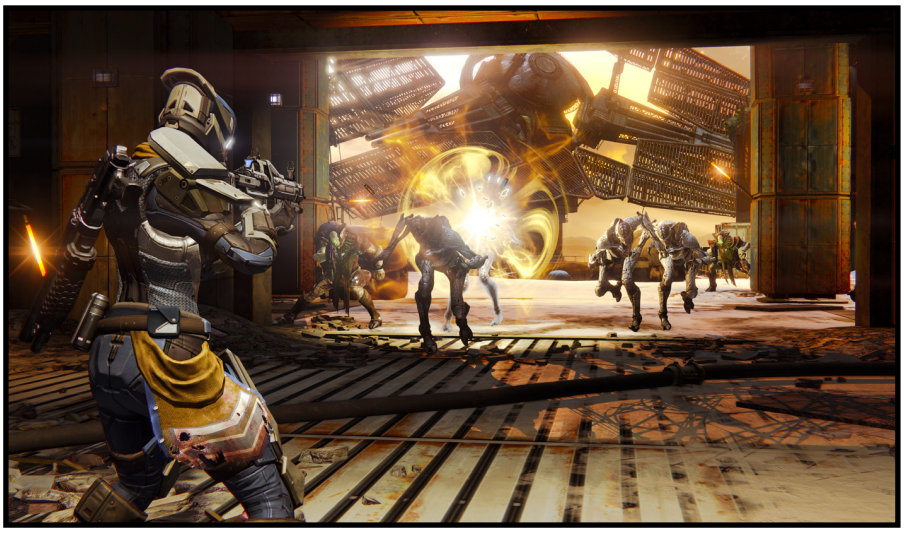
Eines steht zumindest schon mal fest: Grind ist keine Frage des Geldes. Ins konsolenexklusive Destiny, das neue Projekt des Halo-Entwicklers Bungie, sind laut dem Activision-Chef Bobby Kotick eine halbe Milliarde

Der Reiz des Stumpfsinns

Ob Diablo 3, World of Warcraft oder Destiny, tagtäglich verfallen Millionen Spieler einem Rausch. Sie metzeln sich durch die immer gleichen Kerker, hacken wahnhaft auf Erzvorkommen ein und führen die ewig gleichen Tätigkeiten aus, um ihren Recken aufzubauen und nach besseren Waffen und Rüstungen zu fahnden. Aber wieso? Was steckt dahinter? Von Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Michael Graf

US-Dollar geflossen. 500 Millionen Dollar, dafür kann man sich zwei fabrikneue Airbus A330-300 kaufen – aber offensichtlich kein rundum gelungenes Spiel, der einst als innovatives Epos beworbene Mix aus Online-Rollenspiel, Koop-Action und Ego-Shooter hat weltweit viele Kritiker eher ernüchtert als begeistert. Die vermeintlich tiefgründige Story entpuppte sich als ein loser Rahmen, der das Spielgeschehen rechtfertigt; Stil, Charaktere und Gegner recyceln abgenutzte Klischees und massenkompatible Designideen. Und hinter dem eigentlichen Gameplay verbirgt sich ein Konstrukt, das bewährte Ideen stibitzt und erprobte Elemente kombiniert. In der Gruppe begibt man sich auf Missionen, ballert, kämpft, sackt Beute ein, levelt den eigenen Hüter hoch, ballert und kämpft weiter: Destiny mutet eigentlich ziemlich ideenarm an. Dennoch ist es für Activision ein Riesenerfolg. Und das nicht nur im Verkauf, sondern auch bei den Spielern! Trotz seiner dürren inhaltlichen Basis hat sich der Science-Fiction-Fantasy-Krieg binnen sieben Wochen über sieben Millionen Mal verkauft, der Startrekord für eine neue Spielemarke. Pro Tag sind bis zu 9,5 Millionen Spieler auf den Destiny-Servern unterwegs.

Aber wieso eigentlich, wenn doch hinter der Millionen-Dollar-Produktion nicht viel steckt? Die Antwort ist einfach: Der Grind ist schuld! Auch in Destiny kann man Stunden und Tage mit der Jagd nach besserer Ausrüstung verbringen, mit dem Dauerballern auf Monster und Abklappern der immer gleichen Gebiete. Die Tretmühle dient nicht etwa als optionale Nebenbeschäftigung, sondern als essenzielles Spielelement, um voranzukommen und später bei Aufgaben mit höherem Schwierigkeitsgrad und härteren Anforderungen bestehen zu können. Und, wie im Falle Destiny, um zu kaschieren, dass es einem Spiel schlichtweg an Inhalten mangelt. So oder so: Gegrindet wird in Spielen heutzutsage um alles Mögliche. Grinding definiert sich als ein universelles Konzept, das sich anpasst, wandelt und verhält, wie es dem Entwickler gefällt. Dessen feine Auslegungen und differenzierten Inkarnationen sind daher so vielfältig wie die Spiele, die es nutzen.



Vielfach sehen westliche Spieler Grinding in Titeln wie Destiny als eine dumpfe Methode, um mangelnden Spielinhalt zu kaschieren. Diese Ansicht ist oft gerechtfertigt.

Das erste Diablo verkaufte sich weltweit rund 2,5 Millionen Mal, Diablo 2 rund 4,2 Millionen Mal.

Beschauliche Mahlerei

Mittlerweile existieren zahlreiche Online-Rollenspiele, die sich gern auf dieses eindringliche und leicht verständliche Spielmodell verlassen. Nicht zuletzt Free2Play-Titel aus dem asiatischen Raum bieten reine mehr oder minder ausgewogene Grinding-Erlebnisse. Im Folgenden drei Online-Rollenspiele, die den Grind zelebrieren.



Lineage 2

Seit November 2011 ist das 2003 gestartete MMO kostenlos spielbar. Doch auch davor war es durchaus erfolgreich. Es richtet sich klar an ausdauernde Spieler: Bei Lineage 2 bringt uns nicht ausschließlich der Grind nach Erfahrungspunkten und Gold voran, nein, dies ist auch noch unerhört schwierig und mit grenzwertigen Laufwegen verbunden. Obendrein wird jeder Tod gnadenlos mit Erfahrungspunkteverlust und Level-Degradierung bestraft.



Silkroad Online

Bereits seit 2005 läuft das Free2Play-Online-Rollenspiel des südkoreanischen Studios Joymax. Angesiedelt in einer überzeichneten Asia-Fantasy-Welt, locken drei Charakterklassen und jede Menge Kämpfe, die auch den hauptsächlichen Spielinhalt darstellen. Zu Beginn mag das dank des intelligenten Fähigkeitensystems durchaus begeistern, schlägt aber bald in stoisches Grinden ohne Ende um.



Ragnarok Online

Das auf dem Comic Ragnarok von Lee Myung-iin basierende Online-Rollenspiel ist der Softie unter den Grindern. Eine sachte Einführung, der niedrige Schwierigkeitsgrad und knuffige Optik heben Ragnarok Online von der Konkurrenz ab. Dennoch kommt man auch hier nur mit permanentem Kämpfen weiter. Kann aber durchaus unterhalten.

Der Ursprung des Grind

Die Geburtsstunde des Grind festzulegen, ist unmöglich. Seine Saat findet sich jedoch schon in frühen Online-Rollenspielen wie dem 1997 erschienen PC-Titel Tibia. Auch im 1999 veröffentlichten Everquest war das wiederholte Abmurksen der immer gleichen Gegner schlicht der einfachste Weg, um Erfahrungspunkte zu sammeln und den eigenen Helden voranzubringen. Wirklich gewollt waren spielerische Einseitigkeit und Tretmühlenaktionen nicht. Die Entwickler hatten mit dem neuartigen Genre zuvor schlicht noch keine Erfahrung gesammelt und experimentierten daher mit einer neuen Art Spiel – einer Idee, die noch unausgereift war. Allerdings funktioniert die simple Technik, wie der Erfolg von auf Grinding basierenden Spielen unterstreicht.

Vor allem in östlichen Online-Rollenspielen à la Aion oder Konsolen-Abenteuern wie Shin Megami Tensei ist Grinding an der Tagesordnung – allerdings nicht zur Beutejagd. Rüstungen und Waffen nehmen hier nämlich gewollt einen untergeordneten Status ein. Egal, ob ein wertvoller Helm oder eine billige Blechkappe, ihre Werte und Boni unterscheiden sich marginal. Selbst Schadenswerte von Waffen steigen über den gesamten Spielverlauf hinweg langsamer, als es die Grundwerte des Charakters durch Levelaufstiege tun. Statt also nach Gegenständen zu jagen, ist der Spieler hier eher stetig darauf fokussiert, Erfahrungspunkte zu sammeln. Nur so kann er in den zumeist stark auf Kämpfen beruhenden Spielen überleben und kräftig genug für kommende Herausforderungen werden – nach deren Bewältigung dann alles wieder von vorn beginnt. Ein ewiger Kreislauf, der für Spieler leicht durchschaubar und erlernbar ist. Eine große Rolle spielt dabei das sogenannte »Bottomfeeding«, das massenhafte Niedermetzeln schwächerer Gegner, für das viele fernöstliche MMOs in der Kritik stehen, das aber nichtsdestotrotz die Spieler bindet.

Der Spieler, die Maschine

Die Grinding-Idee wird in vielen und vor allem den wie am Fließband entwickelten koreanischen Online-Rollenspielen auf die Spitze getrieben. Silkroad Online und Ragnarok Online etwa basieren fast ausschließlich aus dem repetitiven und fast schon maschinell-mechanischen »Monster töten, aufsteigen, stärkere Monster töten, aufsteigen«-Zyklus, der dank schier unerreichbarer Maximallevel bis ins Unendliche getrieben wird. Dazu lassen tote Gegner große Mengen an unterschiedlich gestalteten, aber in ihren Werten kaum unterscheidbaren Schwertern, Rüstungen und Stiefeln fallen. So kann man den eigenen Charaktere ständig modisch neu ausstaffieren, ohne dabei wirklich groß voran zu kommen. Eine Endlosschleife, die auch mangelnde Spielsubstanz verheimlichen und Umfang simulieren soll. Clever gestaltete Missionen und prägende Ereignisse, die die Spielerschaft verbinden, sind in dieser Art von Online-Rollenspiel selten. Nicht umsonst werden diese Titel gerne hämisch als Grindfest bezeichnet. Schon der Ultima-Erfinder und Online-Rollenspiel-Vorreiter Richard Garriott sagte einst: »Ich habe damals gehofft, mit all den Online-Rollenspielen würden von Hunderten oder gar Tausenden Spielern bevölkerte Welten zu Leben erwachen, die echte Abenteuer bieten. Stattdessen hat vieles davon den wahren Gedanken des Rollenspiels verloren. Viele dieser Spiele behandeln ihre User wie Maschinen.«

Grinde, was du willst

Scheinbar nur wenige, langlebige westliche Rollenspiele wie World of Warcraft haben es über die Jahre geschafft, das Grinding zumindest abzumildern, es auf verschiedene Ebenen zu transportieren und ein angenehmes Mittelmaß zu finden. Auf dem Weg zur Maximalstufe 100 muss man fast nie auf stupides Monsterprügeln zurückgreifen, sondern wird zumindest mit Aufträgen durch die Welt geführt. Was nicht heißt, dass es kein Grinding gibt, im Gegenteil; wer den Höchstlevel erreicht, grindet auch in WoW fast ausschließlich. Allerdings gibt's die unterschiedlichsten Sammelziele, die Spieler sind gleichermaßen auf der Jagd nach Erfahrungspunkten, Gold, Gegenständen und Rufsteigerung. Abwechselnd schlachtet man sich im neuen WoW-Addon Warlords of Draenor durch finstere Verliese wie die





Sich in Online-Rollenspielen komplett vom Grind zu lösen, scheint ein Ding der Unmöglichkeit zu sein. Jedoch gelingt es beispielsweise World of Warcraft (links) oder auch The Elder Scrolls Online, den Spieler nach verschiedenen Dingen grinden zu lassen und trotzdem Abwechslung zu bieten.

Blutschlägermine, an deren Ende hinter dem Boss Gug'rokk der »Ring des herausgerissenen Fleisches liegt«, oder questet sich durch bestimmte Gebiete wie den Frostfeuergrat oder Talador, um bei den Frostwolf-Orcs Ruf-Pluspunkte zu sammeln. Natürlich müssen dafür Aktionen wiederholt werden. Aber wer keine Lust mehr hat, kann ja zu einem anderen Grind-Ziel überschwenken und etwa tägliche Quests lösen, PvP-Gegner jagen oder sich in Instanz-Bosskämpfe stürzen, um Item-Beute abzustauben. Auch Grind kann abwechslungsreich sein.

Destiny macht es ähnlich, hat aber (noch) keine Balance erreicht. Um voranzukommen, muss der Spieler mehr an Erfahrungspunkten und mit sogenannten Licht-Punkten versehenem Rüstzeug finden, als die Missionen bei »natürlicher Spielweise« hergeben. Doch die Licht-Zähler benötigt man unbedingt, damit der eigene Hüter nach der Höchststufe 20 weiter im Charakterlevel aufsteigt. Viele Spieler fühlen sich so, als müssten sie einfach wieder und wieder die immer gleichen Areale durchkämmen, damit sie Fortschritte erzielen. So muss man mindestens Licht-Level 22 erreicht haben, um die wöchentlichen heroischen Drei-Spieler-Strikes angehen zu können, und gar Level 25 (aber besser noch höher, sonst ist man nahezu chancenlos), um den Raid »Die Gläserne Kammer« erleben zu dürfen. Ohne exzessives und ermüdendes Grinding geht das nicht. »Arbeite, dann darfst du mehr sehen«, scheint die Destiny-Devise.

Komplett irrsinnige Blüten trieb das Grinding in Online-Rollenspielen, in denen man die eigenen Talente durch Gebrauch verbessern konnte. In Ultima Online etwa schlugen Spieler stundenlang auf Holzpuppen ein, um ihre Kampfkraft zu steigern. Und in Star Wars Galaxies gab's sogar regelrechte Grind-Gruppen. Beispielsweise sprang ein Spieler ständig vom Dach, damit ihn ein anderer heilen und so sein Medizintalent verbessern konnte. Das bescherte dem Heiler wiederum Stresspunkte, weshalb ein dritter Spieler für ihn tanzte. Das baute den Stress des Heilers ab und steigerte zugleich das Tanztalent des Dritten – und das stundenlang. Als Sony 2005 im Zuge der General-Umkrempelung von Galaxies das freie, grindbasierte Talentsystem (jeder konnte alles lernen) abschaffte und mit vorgegebenen Klassen und klassischen Levelaufstiegen ersetzte, verließen viele Veteranen das Spiel – es war ihnen zu simpel geworden.

Dein Gehirn im Spiel

Wieso also greifen solch einfache Mechanismen? Wieso fesseln sie, obwohl sie doch eigentlich nur eine Tretmühle darstellen? Die Antwort ist so logisch wie bezeichnend: Weil wir Menschen einfacher gestrickt sind, als wir es uns eingestehen wollen. Grinding setzt gezielt psychologische Hebel an, denen wir uns kaum entziehen können. Wer an seine ersten Stunden in WoW, Destiny oder so ziemlich jedem Online-Rollenspiel denkt, wird sich erinnern, dass die ersten Stufenanstiege und neuen Bewaffnungen rasant erspielt waren. Ja, kaum dass die ersten Orcs oder Vex das Zeitliche segneten, wurden Erfolge offenbar. In solchen Momenten sind wir euphorisiert und verspüren den inneren Drang weiterzuspielen zu müssen. Selbst wenn sicht- und spürbar ist, dass die nächsten Levelaufstiege exponentiell mehr Zeit und Erfahrungspunkte in Anspruch nehmen werden.

Dahinter verbirgt sich der sogenannte »Endowed Progress Effect«, ein psychologischer Trick, der angeblich aus dem Einzelhandel stammt. Er besagt: Wenn Personen mit einem schnellen Anfangserfolg in einen Prozess entlassen werden, sind sie viel eher bereit, diese Aufgabe zu beenden als ohne Anfangserfolg. Auch Bonuskarten von Cafés oder Autowaschanlagen, bei denen der Kassierer als Dankeschön für die Teilnahme einen Geschenkstempel vergibt, funktionieren so: Wenn bereits beim Aushändigen der Bonuskarte ein Feld abgestempelt ist, dann ist die Chance viel höher, dass Kunden wiederkommen, um alle Felder vollzubekommen. Bei einer komplett leeren Stempelkarte liegt die Einstiegshürde viel höher, viele Kunden werfen sie ungenutzt weg. Wir Menschen wollen eben lieber einmal angefangene Aufgaben zu Ende bringen, selbst wenn's als Belohnung nur ein Kaffee winkt. Und wenn die offene Aufgabe »Erreiche die Höchststufe« lautet, dann soll es so sein.



Wer viel Zeit ins Grinding investiert, möchte dafür auch etwas Besonderes bekommen. Etwa eine schicke Rüstung in Guild Wars 2, die den eigenen Charakter von anderen Spielern abhebt.

Es baumelt die Karotte

Allerdings ist das, was zum steten Weiterspielen drängt und das typische »Noch ein Level«- und »Noch dieser eine Dungeon«-Gefühl hervorruft, deutlich tiefgehender. »Die schnellen Erfolge und Stufenaufstiege zu Spielbeginn dienen dazu, Aufmerksamkeit und Bewusstsein für die Belohnung zu schaffen«, meint etwa der Psychologe Chris Bateman in seinem in Zusammenarbeit mit Richard Boon verfassten Buch »21st Century Game Design«. Nach Batemans und Boons Theorie müssen Entwickler dem Spieler quasi über die ersten Spielstunden mit stakkatohaft gestaffelten Erfolgserlebnissen ein Verhalten beibringen, das er verinnerlicht. Beispielsweise: Erledige Monster,



Auch Borderlands 2 setzt auf Monstermetzeln – und verkaufte sich über zehn Millionen Mal.



Vor allem lange Laufwege zwischen einzelnen Metzelorgien und allzu hoch gehängte Etappenziele können wie hier in Aion auf das Spielergemüt schlagen und Grinding zumindest zeitweise zum Nervtöter machen.

dann bekommst du Erfahrung und steigst im Level auf. Anfangs geht das noch schnell, dann immer zäher und zäher und zäher. Bateman und Boon schreiben: »Die sich verbreiternden Zeitintervalle zwischen den Belohnungen geben die Möglichkeit zu grübeln, wie die weiteren Ziele zu erreichen sind, und sich im Prozess, quasi der Reise zum nächsten Erfolg, zu verlieren.« Der Zeitfaktor tritt in den Hintergrund, das Ziel, die nächste Stufe, überlagert alles. Nicht umsonst gelten Online-Abenteuer auch als verhängnisvolle Suchtspiele.

Dieser Erfolg, der auf den Grind folgt, muss allerdings nicht stets das nächste Level-Up sein, das für das Meistern einer Hürde gefordert ist, das Portal zur nächsten Areal oder ein mächtiger Gegenstand. In Titeln wie dem ersten Guild Wars warfen sich die Spieler schon mal in lange Grinds, damit sie eine Rüstung eroberten, die sie nicht bei ihren Werten, wohl aber optisch deutlich von ihren Mitspielern unterschied. Das kennen Destiny-Spieler ebenfalls: »Schau her, ich habe diesen megacoolen Helm erbeutet!« Die Motivation zum Grind kann also auch einfach nur daraus resultieren, dass man etwas Besonderes sein will oder haben möchte. Man möchte die Karotte haben, die da vor der eigenen Heldennase baumelt, egal, wie weit entfernt sie noch ist. Irgendwann geht es nämlich gar nicht mehr darum, dass man alle fünf Minuten belohnt wird, sondern dass man weiß, dass irgendwann in der Zukunft eine sinnvolle Belohnung wartet, ob nun in zwei Stunden oder zwei Wochen.

Glücksgefühl im Ohr

Ohnehin ist die im Online-Slang »Loot« genannte Beute – Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Upgrade-Materialien und mehr – eine wichtige Triebfeder für das Grinding. In Diablo 3 geht man stundenlang auf Monsterjagd, um stärkere Waffen und Rüstungen abzustauben. In Destiny rüsten sich etliche Spieler ebenfalls gezwungenermaßen für Strikes und Raids, indem sie wieder und wieder in Missionen reihenweise Feinde eliminieren und auf legendäre und exotische Gegenstände hoffen. Auf die neurologische Basis des Loots stieß einst der Schweizer Wissenschaftler Wolfram Schultz Mitte der Neunzigerjahre. Wie er feststellte, führte es zu einem starken Ausstoß des Glückshormons Dopamin, wenn er einem Affen eine Banane oder Saft schenkte. Der Affe wurde glücklich. Schultz fragte sich, ob er das auch künstlich – also ohne echtes Geschenk – hervorrufen könne. Er kombinierte das Überreichen der Banane mit Tönen und Lichtern und ließ die Banane irgendwann weg. Und tatsächlich: Das Aufleuchten einer Lampe oder Klingen eines Glöckchens ließ das Affenhirn Dopamin ausstoßen – eben in Erwartung der Banane. Exakt so wirkt Loot auf unser Hirn! Nicht die Beute selbst, sondern die Erwartung, das Signal, dass wir etwas Tolles bekommen, gibt uns den Kick. Also der Moment, wenn etwa in einem Online-Rollenspiel mit glockenhellem »Pling« Gegenstände auf den Boden purzeln. Es ist Konditionierung pur, das Einstudieren von Belohnungsmustern. Fast ein bisschen gruselig, wie Entwickler mit unseren Glücksgefühlen spielen wie Schultz mit denen seiner Affen.

Das »Pling« beim Fallen der Beute ist gewissermaßen die Motivationskarotte für unsere Ohren, der Auslöser unseres Glücksgefühls. »Das Einsammeln der Beute ist nur eine Bestätigung dieses Gefühls. Die Belohnung lädt das Signal quasi wieder auf«, sagt dazu der US-Psychologe Jamie Madigan. »Doch eigentlich ist es der Reiz selbst, der die Macht hat, nicht das Ereignis.« Das ist übrigens die gleiche neuronale Mechanik, die Menschen an klassische Spielautomaten bindet. Nur, dass hier das Schießen ein Zug an einem Hebel, der Loot-Drop das Klingeln der Drehwalzen und die Gegenstände die einrastenden Kirsch-, Dollarzeichen- und Zitronen-Symbole sind.

Der Reiz des Unbekannten

Eine Besonderheit bildet dabei zunächst unbekannte Beute wie die unidentifizierten Gegenstände in Diablo 3 und die leuchtenden Engramm-Kugeln in Destiny, hinter denen sich sowohl besonderes Gerät als auch Ramsch verstecken kann. Ein scheinbar beiläufiges Spielelement, das durchaus Cleverness beweist. Laut einer 2007 durchgeführten Studie neigen Personen, die ein zufälliges Geschenk oder einen unbestimmten Preis bekommen, nämlich dazu, größere Freude zu empfinden, als wenn sie sofort erfahren, was sie bekommen. »Das liegt unter anderem daran, dass die Belohnung künstlich hinausgezögert wird«, so Psychologe Madigan. Wie das Geschenk unter dem Weihnachtsbaum, bei dem man vor lauter Vorfreude fast verrückt wird, bis man es endlich auspacken darf. Und dann liegen doch nur Omas selbstgestrickte Socken drin. Ob das Glück nach dem Auspacken beziehungsweise Identifizieren weiterbesteht, ist nämlich eine andere Sache. Nach dem zehnten Sockenpaket von Oma lässt dann auch die Vorfreude mal irgendwann nach.

Auf Spiele übersetzt heißt das: Wenn man immer mehr und mehr nutzlose »Belohnungen« erbeutet, stumpft man irgendwann ab und freut sich eben nicht mehr. Deshalb müssen Entwickler im fortschreitenden Spielverlauf immer mehr Aufwand

 Das Wort »Grind« entstammt dem altenglischen »grindan«, das wiederum im altgermanischen »grindana« für »zermalmen« wurzelt.





Richard Garriott bemerkte, dass Ultima Online seine Spieler zu Maschinen machte.

betreiben, um das Glücksgefühl zu befeuern. Erbeutete Gegenstände müssen immer besser, spannender und ausgefallener sein, um den Dopaminstoß zu rechtfertigen. Das Perfide: Bei Online-Rollenspielen wie auch dem MMO-Shooter Destiny ist es theoretisch möglich, die Ausrüstung endlos zu verbessern, weil man sich auf hohen Stufen selbst über kleine Werteboni freut. Wer schon mal in Diablo 3 fast ausgeflippt ist, weil er einen Helm gefunden hat, der den Schaden um 0,6 Prozent erhöht, der weiß, was wir meinen. Und der weiß auch, was Grinding bedeutet.

Guter Grind, böser Grind?

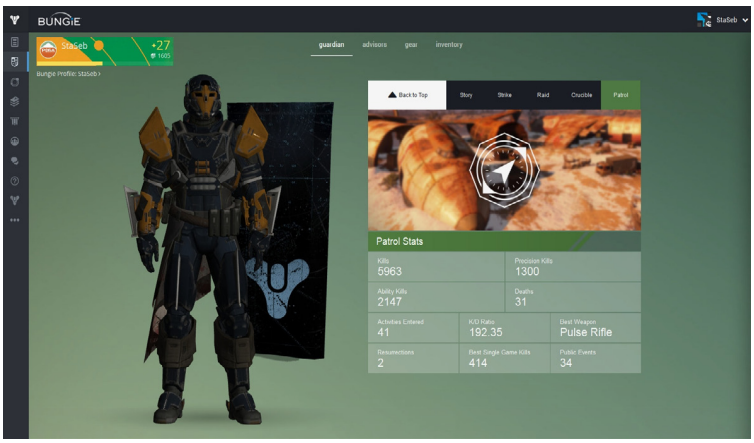
Somit ist der Grind als Konzept letztlich gleichzeitig sowohl unglaublich fesselnd als auch vielfach frustrierend. Er treibt voran, fordert und zwingt zur Arbeit. Dabei ist er für manche Spieler eine meditative Entspannungsübung, für andere eine stillose Beschäftigungsmaßnahme, die die Faulheit der Entwickler übertünchen soll, sich packende Inhalte und intelligente Aufgaben auszudenken. Nicht umsonst finden sich im Internet Grinding-Guides, die erklären, mit welchen Mitteln man schneller und effektiver vorankommt und die ganze Schinderei zumindest etwas abzukürzen kann – zum Beispiel Hinweise, wo die höchste »Monster pro Minute«-Dichte herrscht, wo in Diablo 3 die meisten lukrativen Schatzgoblins herumhüpfen oder welcher WoW-Boss die wertvollsten Gegenstände abwirft. Die Frage, die sich nun stellt: Ist Grinding ein zentrales Spielelement, das gut, angemessen und vor allem zeitgemäß ist?

Wir meinen: Grinding an sich ist weder gut noch böse, sondern kann, mit Bedacht genutzt und geschickt ausbalanciert, eine durchaus intelligente Mechanik darstellen. Für viele Spiele ist der Grind im Grunde ein ebenso funktionales wie notwendiges Element; eines, das dem Spieler Geduld und in Raids mit Freunden Teamwork, Kommunikation und überlegtes Vorgehen abfordert und so sogar Zusammenhalt schafft. Allerdings kommt es stets auf das richtige Maß an. Viel zu viele Spiele verlassen sich wie selbstverständlich auf das Grinding als zentralen Spieldesign-Stützpfeiler – und, dass es von der Spielerschaft ohne Murren akzeptiert wird. Bei Destiny ist dies ebenfalls der Fall, es orientiert sich offensichtlich an Online-Rollenspielen mit Grind-Gameplay.

Umso größer die Enttäuschung von Spielern und Journalisten, die auf mehr Einfallsreichtum und eine innovative Neuinterpretation der Idee gehofft – schließlich hat Bungie mit den Halo-Kampagnen gezeigt, dass sie durchaus wissen, wie man beeindruckende Schießereien inszeniert. Letztlich ist Destiny im Kern aber doch nur ein normales Online-Shooter-Rollenspiel, das zudem überraschend viele Erkenntnisse ignoriert, die etwa der WoW-Entwickler Blizzard über die Jahre gesammelt hat. Nämlich, dass Grinding eben kein Allheilmittel darstellt, sondern auch zur Qual werden kann, wenn es zum monotonen Selbstzweck wird. Also muss man den spielerischen Stumpfsinn zumindest gut verpacken und den Spielern mehr Ziele geben als nur »Haue Monster platt, um Lichtpunkte zu sammeln«. Selbst Diablo 3 bietet ja inzwischen die zufälligen Nephalem-Portale und Herausforderungs-Dungeons, die das Dauermetzeln zumindest in wechselnde Kulissen verlegen und den Spielern stets andere Monster vorwerfen. Denn allen Psychotricks zum Trotz: Zu viel vom Gleichen macht irgendwann halt doch keinen Spaß mehr. Michael Förtsch / Benedikt Plass-Fleßenkämper / GR



In Star Wars Galaxies steigerte man Fähigkeiten durch Gebrauch – die perfekte Vorlage fürs Grinding.



Vor allem ab Level 20 muss man in Destiny Licht-Punkte grinden. Ohne Licht-Levelaustiege darf man nämlich nicht am Raid »Gläserne Kammer« teilnehmen.

Der Grindwal heißt nach dem altnordischen »grind« für »Gitter«, weil dicht schwimmende Wale wie ein Lattenzaun aussehen.

Komplett-PCs bis 1.500 Euro

Perfektion von der Stange

Einen Rechner selbst zusammenzubauen ist billiger, als ihn fertig zu kaufen – aber deutlich aufwändiger. Unser Test von acht Komplett-PCs bis 1.500 Euro zeigt, dass Sie sich diese Arbeit auch guten Gewissens sparen können. Von Nils Raettig



Unser Testsieger Gamers Dream Revision 6.1 Air von Hardware4u überzeugt nicht nur durch sein aufgeräumtes Inneres, sondern auch mit hoher Leistung und niedriger Lautstärke.

Anschließen, einschalten und drauflosspielen – so herrlich einfach kann es mit einem Komplett-PC sein. Zugegeben, abgesehen von Solitär und Browser-Games müssen Sie dazu noch mindestens ein Spiel manuell installieren. Im besten Fall ist aber wirklich nicht mehr nötig, um mit einem neuen Rechner und (hoffentlich) stark gestiegener Leistung mehr Spaß beim Spielen zu haben. Im Gegensatz zu einem Selbstbau-PC sparen Sie sich mit einem fertigen gekauften Modell nämlich nicht nur das Bestellen der einzelnen Komponenten und ihren Zusammenbau, sondern auch die Windows-Installation. Apropos Windows: Auf den getesteten PCs, von denen nur einer mit Windows 7 und sieben mit Windows 8.1 64 Bit an uns ausgeliefert wurden, mussten wir höchstens kleinere Updates nachinstallieren, die Grafikkartentreiber waren sogar bei allen Modellen auf dem neuesten Stand.

Die meisten der acht Hersteller im Test setzen wenig überraschend auf Nvidias neue Maxwell-Generation, also entweder die Geforce GTX 970 (in vier PCs) oder die GTX 980 (in zwei PCs). Die empfehlen sich nicht nur durch sehr hohe Spieleleistung, sondern auch mit vergleichsweise wenig Stromverbrauch und geringer Abwärme. Hier können Modelle von AMD aktuell nicht ganz mithalten, was sich auch in den Wertungen widerspiegelt: Die beiden Rechner von Big Melon und Grey-Computer, die jeweils eine AMD-Grafikkarte verwenden, müssen sich mit deutlichem Abstand auf den letzten beiden Plätzen einsortieren.

Auch bei der Prozessorwahl gibt es wenig Unterschiede, sieben von acht PCs setzen auf Intels aktuelle Haswell-Generation, der Core i5 4690K ist sogar gleich in vier Rechnern vertreten. Nur im XFX Gaming-PC von Big Melon kommt ein AMD-Prozessor zum Einsatz, genauer gesagt der FX 8370. Noch stärker als bei den Grafikkarten gilt hier, dass AMD gegenüber seinem Hauptkonkurrenten (in diesem Fall Intel) das Nachsehen hat. Während der Abstand bei den GPUs aber mit der vermutlich bald erscheinenden Radeon-R9-300-Reihe durchaus wieder aufzuholen sein dürfte, ist das Gefälle bei den Prozessoren viel größer. AMD hinkt Intel hier seit Jahren deutlich hinterher, was sich ebenfalls in der Wertung des XFX Gaming-PC niederschlägt.

Mit Blick auf die Leistung gibt es also durchaus den ein oder anderen Ausreißer im Test, Verarbeitung, Zusammenbau und Ausstattung liegen dagegen bei allen PCs auf einem ähnlichen und durchweg hohen Niveau. Die Hersteller haben sich fast ausschließlich für hochwertige und gut durchdachte Gehäuse entschieden, die Kabel sauber verlegt und auf eine ausreichende und leise Kühlung aller Komponenten geachtet. In sechs von acht PCs dient außerdem eine große SSD mit 250 oder 256 GByte als Systemfestplatte, für die Datenspeicherung stehen immerhin in fünf von acht Fällen 2.000 GByte in Form einer entsprechend großen Festplatte zur Verfügung.

Zum Lieferumfang gehört bei allen Herstellern neben dem PC auch Zubehör wie Kabel oder Schrauben, die bei einzelnen Komponenten wie dem Mainboard, dem Gehäuse oder der Grafikkarte mitgeliefert werden. Das schließt Spielecodes aus Nvidias »Pick Your Path«-Aktion und AMDs Pendant »Never Settle Space« mit ein. Sollte eine Aktion ausgelaufen sein, besteht auf Anfrage oft die Möglichkeit, über den PC-Hersteller dennoch ein Spiel zu erhalten – sei es über einen Code aus einer folgenden Aktion oder über einen Gutschein.

In der Regel können Sie die Komplett-PCs außerdem auf Wunsch über einen Konfigurator auf der Hersteller-Homepage Ihren Bedürfnissen anpassen, was neben Serviceleistungen wie der Reparatur und natürlich dem Zusammenbau ein weiteres Argument für den Kauf eines fertigen Rechners ist. Wer also nicht so gerne selbst schraubt und mit dem Aufpreis für Zusammenbau und Service leben kann, der ist mit fast allen unseren Testkandidaten sehr gut bedient.

1. Platz

Hardware4u.net Gamers Dream Revision 6.1 Air

Trotz extrem übertakteter GTX 970 flüsterleise und dazu sehr sauber zusammengebaut – der Gamers Dream Revision 6.1 Air sichert sich souverän den Testsieg.

Der Gamers Dream Revision 6.1 Air erweist sich dank Intel Core i5 4690K (mit 4,2 statt 3,9 GHz im Turbo-Modus) und einer stark übertakteten Geforce GTX 970 als extrem

schneller Spiele-PC. Zwar verwenden die anderen Hersteller in unserem Komplett-PC-Test teils dieselben Komponenten, allerdings nicht mit derart hohen Taktraten. So kommt die Zotac GTX 970 im Gamers Dream beim Spielen auf einen Boost-Takt von 1.518 MHz, damit liegt sie fast 30 Prozent über dem Referenzdesign (1.178 MHz). Auch am Grafikspeichertakt hat Hardware4u geschraubt, unter Last erreicht er bis zu 1.925 MHz, was etwa zehn Prozent mehr als dem Standard-Speichertakt entspricht (1.750 MHz).

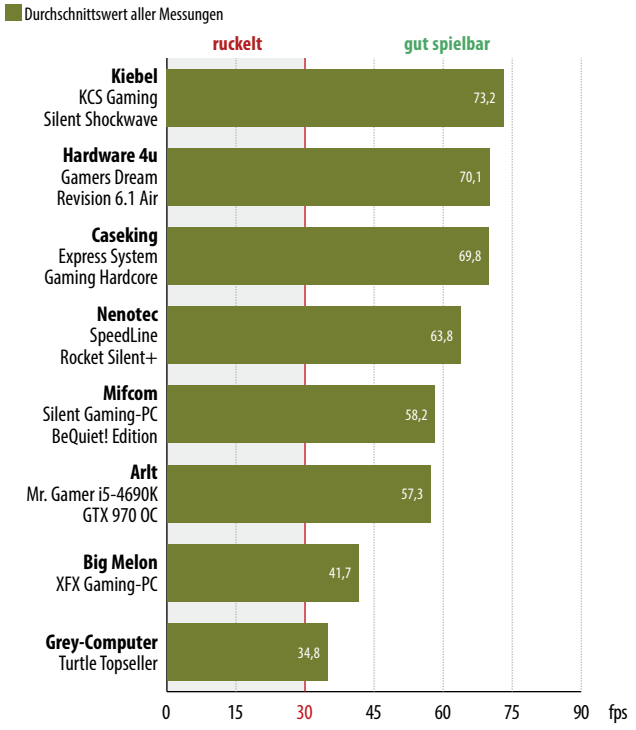
Dank des leistungsstarken Grafikkartenkühlers Accelero Xtreme IV von Arctic Cooling wird die Grafikkarte dennoch selbst unter Last nur rund 70 Grad heiß und bleibt dabei angenehm laufruhig. Ähnliches gilt für den Prozessor, der vom Coolink Corator DS leise und zuverlässig mit Frischluft versorgt wird. In unseren Benchmarks mit den beiden sehr anspruchsvollen Spielen Assassin's Creed Unity und Dragon Age: Inquisition schafft der Gamers Dream Revision 6.1 Air in maximalen Grafikeinstellungen auch bei vierfacher Kantenglättung noch sehr gut spielbare 44,8 beziehungsweise 57,8 fps. Damit liegt er sogar fast auf dem Niveau der beiden PCs mit einer Geforce GTX 980 (KCS Gaming Silent Shockwave von Kiebel und Express System Gaming Hardcore von Caseking).

Das hochwertige und sehr aufgeräumte Cooltek-Gehäuse Antiphon ist komplett gedämmt, wobei Hardware4u das relativ dünne Material an den Seitenteilen durch dickere Dämmmatten am Gehäuseboden und der Front ergänzt. Unterm Strich erreicht der Gamers Dream Revision 6.1 dadurch selbst unter Volllast nur rund 0,7 Sone, der PC ist aber nicht nur kaum hörbar, sondern arbeitet auch sehr effizient: Mit gerade einmal 50 Watt im Leerlauf und 221 Watt unter Last kommt er mit auf den niedrigsten Stromverbrauch im Testfeld. Die meisten anderen PCs ziehen entweder durch eine stärkere Übertaktung der CPU oder durch die übertaktete GTX 980 zwischen 30 bis 60 Watt mehr aus der Steckdose. Auch bei der Ausstattung erlaubt sich Hardware4u keine Patzer: Mit einer 250 GByte großen Samsung SSD 840 Evo und 2.000 GByte auf der Festplatte ist genug Platz für Ihre Spiele und Daten vorhanden, auch ein Blu-ray-Brenner und ein 7-in-1-Cardreader sind mit an Bord. Trotz des Verzichts auf eine dedizierte Soundkarte ist der sehr schnelle, sehr leise und sehr gut durchdachte Komplett-PC von Hardware4u.net unterm Strich verdienter Testsieger – dazu reizt er mit seinem Preis von 1.380 Euro unser 1.500-Euro-Limit nicht einmal aus!

Spiele-Benchmarks

Performance Rating

Assassin's Creed Unity und Dragon Age: Inquisition



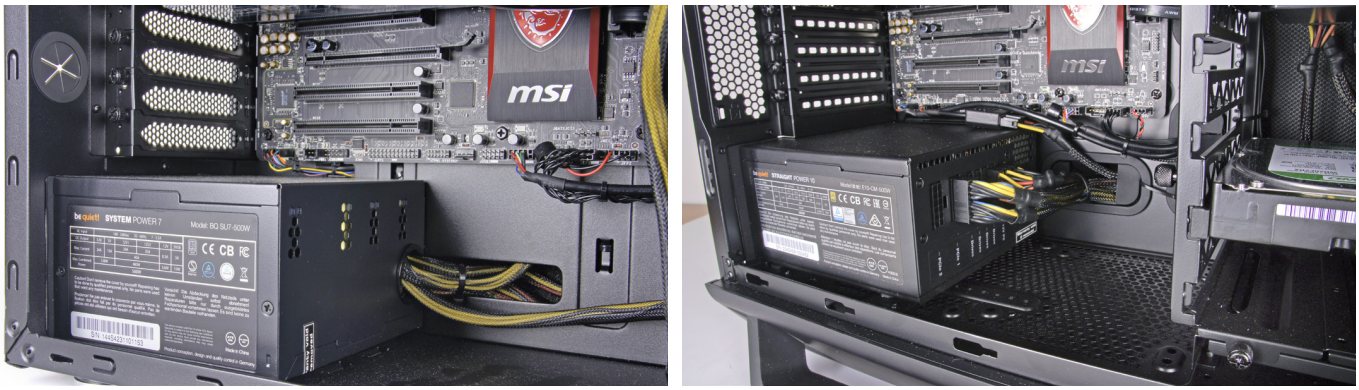
2. Platz Nenotec Speedline Rocket Silent+

Niedrige Temperaturen bei gleichzeitig hoher Spieleleistung und geringer Lautstärke bescheren dem Speedline Rocket Silent+ einen sehr guten zweiten Platz. Nenotec liefert damit eine ähnlich gute Leistung wie der Testsieger ab, allerdings zu einem etwas höheren Preis.

Die Mischung ist auf den ersten Blick ungewöhnlich: Auf einer gerade mal etwa 17 Zentimeter langen Grafikkarte verbaut Nenotec den fast doppelt so langen Arctic Cooling Accelero Xtreme IV Kühler, der auch im Testsieger zum Einsatz kommt. Das beschert der GTX 970 von Inno3D im Nenotec-Rechner sogar noch niedrigere Temperaturen als der Zotac GTX 970 im Testsieger, sowohl im Leerlauf (24 Grad vs. 26 Grad) als auch unter Last (56 Grad vs. 63 Grad). Dadurch ist viel Luft für das Übertakten, die der Speedline Rocket Silent+ nutzt: Im Boost-Modus erreicht die Grafikkarte stabile 1.430 MHz, was zwar etwas weniger als beim Gamers Dream Revision 6.1 Air ist (1.518 MHz), in den Benchmarks kann sich der PC von Nenotec aber zumindest klar vor den Rechnern mit weniger stark übertakteten GTX-970-Modellen platzieren. Bei Assassin's Creed Unity erreicht er beispielsweise in hohen Details und ohne Kantenglättung 70,1 fps, während der PC von Arlt mit gleichem Prozessor, aber niedriger getakteter Grafikkarte nur auf 55,3 fps kommt.

Auch abseits der Spieleleistung gibt der Nenotec-PC eine gute Figur ab, in Sachen Lautstärke erweist er sich sogar als das beste System im Testfeld: In Windows messen wir 0,5 Sone, unter Last steigt der Wert nur minimal auf 0,6 Sone an. Neben dem sehr guten Grafikkartenlüfter hat er das sowohl dem üppigen Prozessorkühler Thermalright HR-02 Macho als auch den an praktisch allen Innenseiten des Gehäuses zu findenden Dämmmatten zu verdanken. Der Prozessor wird dabei unter Last mit 68 Grad zwar etwas wärmer als im PC von Hardware4u mit gleicher CPU (63 Grad), die Temperaturen liegen beim Speedline Rocket Silent+ aber generell in einem absolut unbedenklichen Bereich. Gleiches gilt für den Stromverbrauch von 252 Watt unter Last, hier profitiert der Nenotec-Rechner wie die meisten PCs von der energieeffizienten Maxwell-Architektur der GTX 970.

In Sachen Ausstattung überzeugt der PC mit einer vergleichsweise großen SSD (256 GByte, Crucial MX100) für das Betriebssystem und einige Spiele sowie einer HDD mit 2.000 GByte. Noch mehr Punkte wären in dieser Kategorie mit einem Blu-ray-Brenner oder



Nur Grey (links) verbaut ein Netzteil ohne abnehmbare Kabel, alle anderen Hersteller wie etwa Mifcom (rechts) nutzen modulare Modelle.

In den meisten Gehäusen wäre Platz für weitere Lüfter, die durch die Bank unbedenklichen Temperaturen machen sie aber unnötig.

einer dedizierten Soundkarte möglich gewesen, da die meisten aber wohl nur selten eine Blu-ray brennen und Onboard-Soundkarten längst ordentliche Klangqualität abliefern, ist das durchaus zu verschmerzen. Unterm Strich haben wir somit kaum etwas am 1.500 Euro teuren Nenotec-PC auszusetzen, zumal das Anidees AI-6B-Gehäuse sehr gut verarbeitet ist und hochwertige Materialen verwendet.

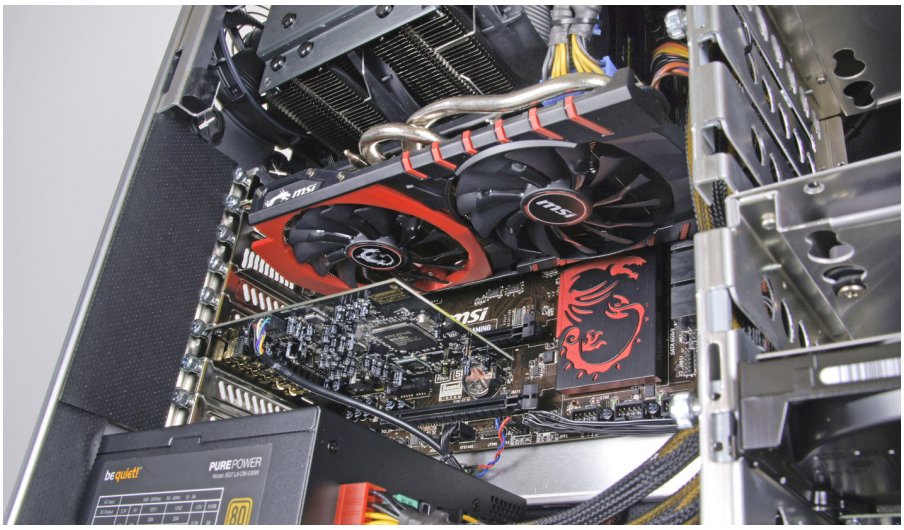
3. Platz

Kiebel KCS Gaming Silent Shockwave

Durch die übertaktete GTX 980 und den flotten Core i5 4690K erklimmt der Rechner von Kiebel die Spitze in den Spiele-Benchmarks, im eng beieinander liegenden Testfeld reicht es insgesamt trotzdem »nur« für Platz 3.

Dass die Grafikkarte und nicht der Prozessor in Spielen meistens der hauptsächlich bestimmende Faktor für die 3D-Leistung ist, zeigt sich beim Vergleich der PCs von Kiebel und Caseking: Der Core i5 4690K im KCS Gaming Silent Shockwave taktet beim Spielen zwar meist 300 MHz langsamer als der Core i7 4790K im Express System Gaming Hardcore von Caseking, durch die etwa 100 MHz höher getaktete GTX 980 kann sich der Kiebel-PC im Performance Rating aber dennoch mit 73,2 fps zu 70,5 fps knapp durchsetzen. Selbst im anspruchsvollen Assassin's Creed Unity bringt das Shockwave-System bei maximaler Bildqualität und vierfacher Kantenglättung in Full HD noch flüssige 48,6 fps auf den Bildschirm, die extreme Rechenleistung reicht sogar für 2560x1440 Pixel mit maximalen Details plus Kantenglättung in den meisten Fällen aus.

Kleiner Haken: Der Stromverbrauch ist spürbar höher als bei den meisten anderen



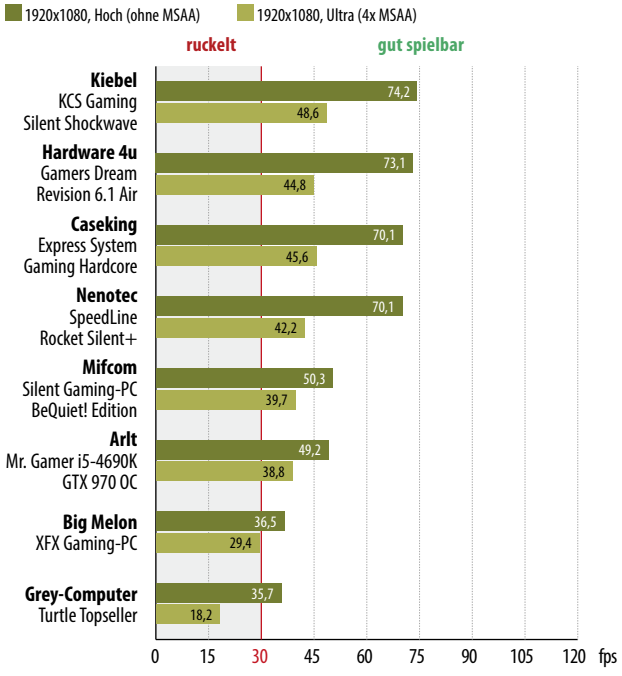
Die Hälfte aller PCs setzt wie der Mr. Gamer auf eine GTX 970. Der Rechner von Arlt ist aber der einzige, in dem neben der Onboard-Soundkarte auch eine Soundblaster von Creative verbaut ist.

PCs, die 70 Watt unter Windows und die 283 Watt beim Spielen werden nur vom (deutlich langsameren) Big Melon-System mit AMD FX-Prozessor und Radeon R9 290X übertroffen. In Anbetracht der Leistung ist der Stromverbrauch aber immer noch sehr moderat, zumal der Kiebel-PC in allen Lebens- und Spiellagen aus dem geschlossenen Gehäuse heraus mit maximal 0,7 Sone praktisch unhörbar bleibt. Trotz der sehr niedrigen Lautstärke müssen Sie sich aber keine Sorgen um zu geringe Lüfterdrehzahlen und zu hohe Temperaturen machen: Der Prozessor wird unter Last maximal 64 Grad heiß, die Grafikkarte pendelt sich bei knapp 72 Grad ein, was beides mehr als akzeptable und völlig unbedenkliche Werte sind.

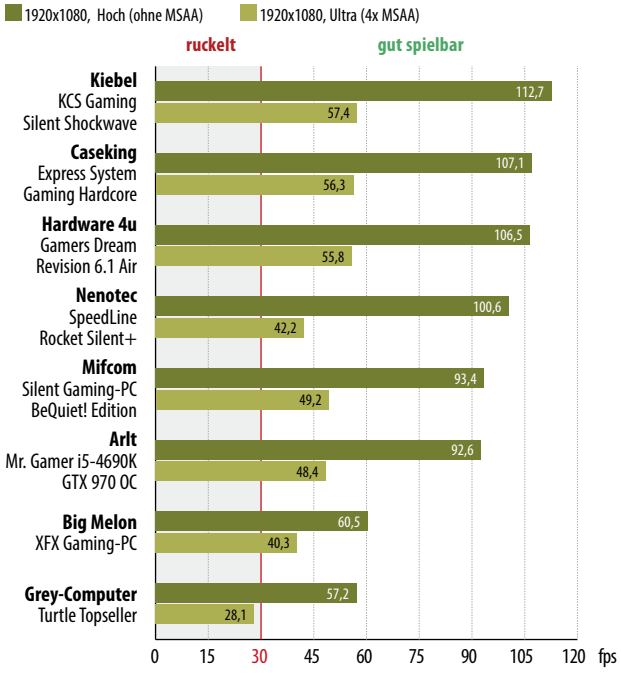
Ebenfalls nichts zu meckern gibt es an der Ausstattung des PCs. Das vorinstallierte Windows 8.1 64 Bit ist auf der Samsung SSD 840 Evo untergebracht, die mit 250 GByte groß genug ist, um auch das ein oder andere Spiel darauf zu installieren. Für andere Daten stehen 1.000 GByte zur Verfügung, durch die sehr teure GTX 980 war im Budget von 1.500 Euro wohl kein Platz mehr für eine noch größere Festplatte. Das Coolermaster-Gehäuse Silencio 652S wirkt sehr stabil und hochwertig, seine schlichte Optik wird in der Front lediglich durch zwei kleine Logos unterbrochen. Praktisch: Neben jeweils zwei USB-2.0- und USB-3.0-Anschlüssen hat die Oberseite auch einen SD-Kartenleser zu bieten. Im sehr aufgeräumten Innenraum ist außerdem noch für jede Menge weitere Datenträger Platz, inklusive Halterungen für 2,5-Zoll-Laufwerke wie SSDs. Alles in allem lässt der KCS Gaming Silent Shockwave damit zum fairen Preis von 1.500 Euro kaum Spielerwünsche offen.

Spiele-Benchmarks

Assassin's Creed Unity DirectX 11



Dragon Age: Inquistion DirectX 11



RAZER

DEATHADDER CHROMA



DIE LEGENDÄRE GAMING-MAUS JETZT NOCH BESSER

HERAUSRAGENDE GENAUIGKEIT

10K SENSOR

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.

FULL SPECTRUM GAMING

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.

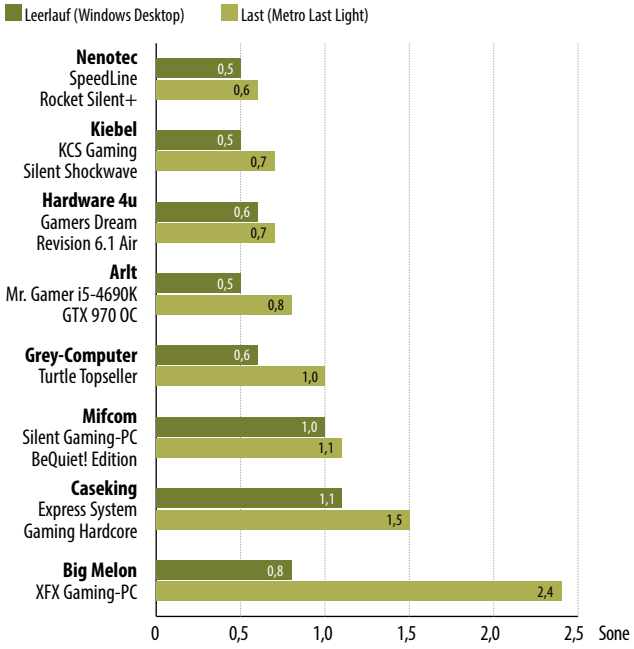


WWW.RAZERZONE.COM/CHROMA

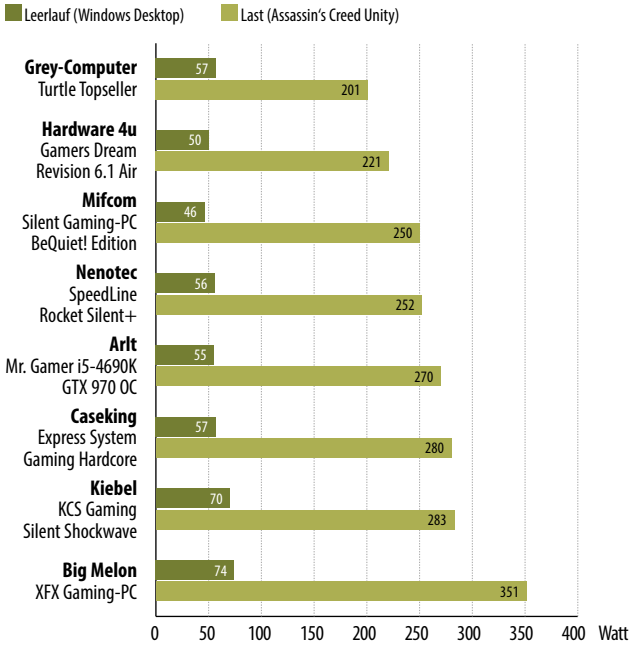
Copyright © 2014 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

Benchmarks

Lautstärke in Sone (weniger ist besser)



Stromverbrauch in Watt (weniger ist besser)



HARDWARE

4. Platz (geteilt)

Arlt Mr. Gamer i5-4690K GTX 970 OC

Der Mr. Gamer von Arlt bietet im Testfeld die beste Ausstattung sowie sehr hohe Leistung, und das bei niedrigem Geräuschpegel und geringem Stromverbrauch. Kritik gibt es praktisch nur für das nicht ganz so überzeugende Gehäuse.

Während alle anderen PCs auf die Onboard-Soundchips der Mainboards setzen, verbaut Arlt im Mr. Gamer die Creative Soundblaster Audigy RX. Ihr gegenüber den Onboard-Lösungen etwas besserer Soundchip macht sich zwar erst mit hochwertigen Kopfhörern oder Boxen wirklich bezahlt, dennoch gibt es für die knapp 60 Euro teure Soundkarte einen Pluspunkt. Auch die sonstige Ausstattung bewegt sich auf einem sehr hohen Niveau, von einem Blu-ray-Brenner über 16,0 GByte Arbeitsspeicher bis hin zu einer großen Samsung SSD 840 Evo (250 GByte) ist hier praktisch alles dabei, was man braucht.

Bei Prozessor und Grafikkarte setzt der Mr. Gamer genau wie die Rechner von Hardware4u und Nenotec auf den Core i5 4690K und die Geforce GTX 970. Arlt treibt den CPU-Boost-Takt mit 4,4 GHz nochmal 200 MHz höher als bei unserem Testsieger, da die Grafikkarte aber deutlich weniger stark übertaktet ist (1.316 MHz unter Last statt 1.518 MHz), reicht es in den Benchmarks nur zu einem Platz im Mittelfeld. Die Bilderwiederholrate ist aber dennoch hoch genug; bei Assassin's Creed Unity und Dragon Age: Inquisition schafft der PC von Arlt 38,8 respektive 48,4 fps – und das bei höchsten Einstellungen. In weniger hardware-hungrigen Spielen und mit leicht reduzierter Grafikqualität hat er auch für Auflösungen über 1920x1080 Pixel meist ausreichend Leistung.

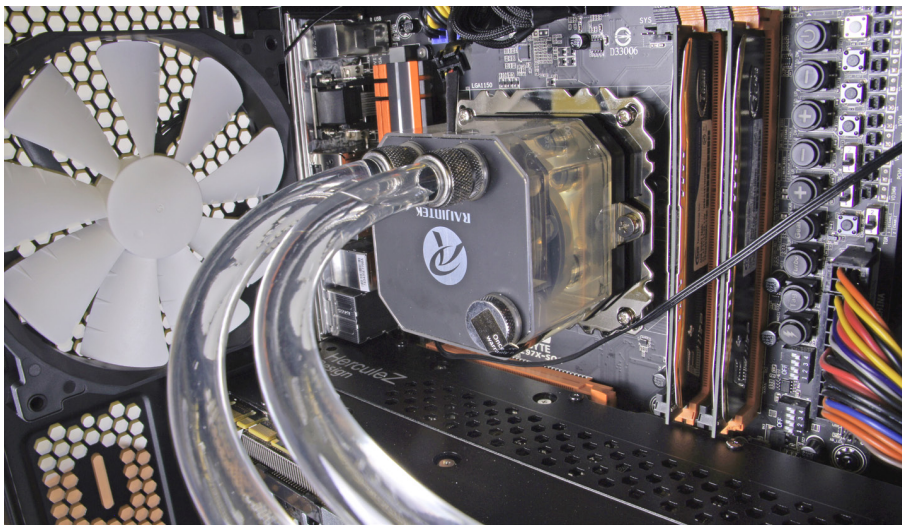
Die guten Testergebnisse setzen sich auch bei den anderen Messungen fort, so bleiben sowohl der Prozessor als auch die Grafikkarte selbst unter Last beim Spielen mit etwa 66 Grad ausreichend kühl, wobei der Geräuschpegel nur kaum wahrnehmbare 0,8 Sone erreicht. Das gilt aber nur, solange Sie das Gehäuse nicht bewegen, das an sich durchaus hochwertige Lian-LI PC10N neigt nämlich zu unschönen Quietschgeräuschen, die wir teilweise selbst beim Betätigen des Ein-/Aus-Schalters zu hören bekommen. Ebenfalls nicht ganz optimal gelöst: Die verwendeten Dämmmatten wurden auch über ein seitlich angebrachtes Lüftungsgitter geklebt, was zwar für die Geräuschdämmung sinnvoll sein mag, optisch jedoch nicht die sauberste Lösung darstellt. Diese kleinen Wermutstropfen ändern aber nichts an dem sehr guten Gesamteindruck, den der 1.500 Euro teure Mr. Gamer von Arlt im Test hinterlässt.

4. Platz (geteilt)

Caseking Express System Gaming Hardcore

Die Spieleleistung stimmt beim PC von Caseking genau wie die Ausstattung und die Verarbeitung, lediglich die nicht immer ganz rund laufenden Lüfter verhindern eine höhere Platzierung.

Das Express System Gaming Hardcore verwendet Intels Top-Modell Core i7 4790K mit 4,0 GHz Standardtakt, das sonst nur noch im sechstplatzierten Rechner von Mifcom zum Einsatz kommt. Während Mifcom den Standard-Boost-Takt von 4,4 GHz aber unangetastet lässt, legt Caseking 100 MHz oben drauf. Das klingt nach weniger, als es tatsächlich ist, da die 4,4 GHz im Silent Gaming-PC von Mifcom meist nur von einem der vier Kerne erreicht werden, während im Express System Gaming Hardcore dank des



Caseking nutzt als einziger Hersteller eine Wasserkühlung, genauer gesagt die Rajintek Triton.

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!





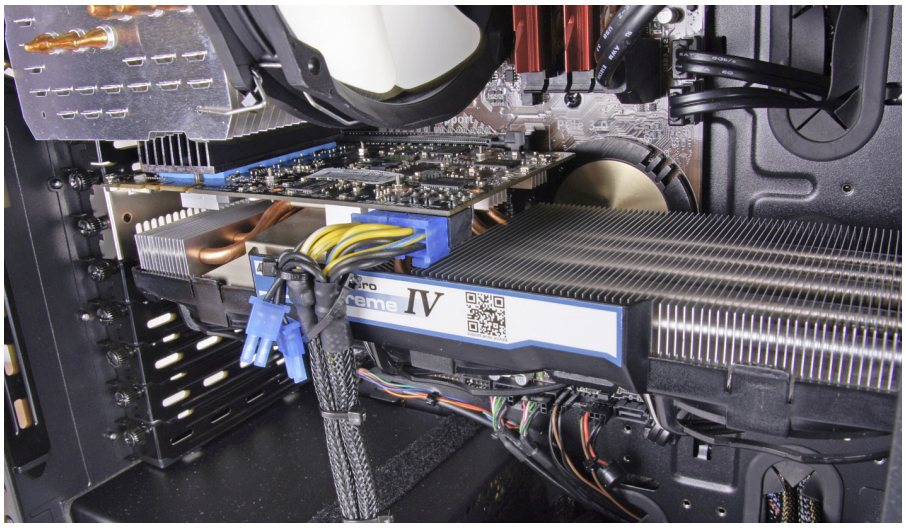


P40 GAMING MOUSE MAT

M20 GAMING MOUSE

H10 GAMING STEREO HEADSET

www.sharkoon.de



Die Platine der GTX 970 im SpeedLine Rocket Silent+ von Nenotec ist nur 17 Zentimeter lang, der darauf verbaute Grafikkartenkühler Accelero Xtreme IV misst dagegen etwa 30 Zentimeter.

aufgebohrten Turbomodus und der ausreichenden Kühlung alle vier Kerne beim Spielen mit 4,5 GHz takten. Für die Spieleleistung ist bei diesem Vergleich aber entscheidender, dass Caseking außerdem eine GTX 980 statt der nur geringfügig übertakteten GTX 970 aus dem Mifcom-Rechner verwendet. Damit liegt der PC in unseren Benchmarks deutlich vorne, bei unserem Performance Rating kommt das Express System Gaming Hardcore auf sehr gute 69,8 fps, es ist also fast 20 Prozent schneller als der Silent Gaming-PC von Mifcom (58,2 fps). Nur der Rechner von Kiebel mit GTX 980 ist trotz des etwas langsameren Prozessors (Core i5 4690K) noch flotter, da die in Spielen meist den Ausschlag gebende Grafikkarte unter Last mit 1.404 MHz etwa 100 MHz mehr erreicht als das Modell von Caseking (1.303 MHz).

Leichte Probleme gab es mit manchen Lüftern: Zum einen waren die beiden Gehäuselüfter zunächst mit den »Sys Fan«-Anschlüssen fünf und sechs auf dem Mainboard verbunden, die sich im Gegensatz zu den Anschlüssen eins bis vier nicht über das Bios regeln lassen. Das führte zu permanent maximalen Drehzahlen der Gehäuselüfter und zu einem unnötig hohen Geräuschpegel. Caseking hat uns aber versichert, dass die Lüfter in Zukunft nur noch mit den regelbaren Anschlüssen verbunden werden, für unsere Messungen haben wir diese deshalb ebenfalls verwendet. Auch die Lüftersteuerung der All-in-One-Wasserkühlung Triton von Rajintek für die CPU hat im Test nicht immer problemlos funktioniert, teils drehten sich die Lüfter etwa auch bei hohen Temperaturen gar nicht. Caseking ersetzt deshalb die am Radiator untergebrachten und über die Wasserkühlung geregelten Modelle durch Alpenföhn Wingboost-2-Lüfter, die über das Mainboard in Abhängigkeit von der Prozessortemperatur gesteuert werden. Die beschriebenen Probleme sollten damit nicht mehr auftreten, außerdem ist es gut möglich, dass dann noch etwas bessere Ergebnisse als die von uns gemessenen 1,5 Sone unter Last erreicht werden.

Abseits dieser kleineren Schwierigkeiten weiß der PC aber nicht nur mit extrem hoher Spieleleistung, sondern auch durch sein hochwertiges und sehr aufgeräumtes Phantek-Gehäuse, ordentliche Ausstattung und gute Aufrüstbarkeit zu gefallen.

6. Platz

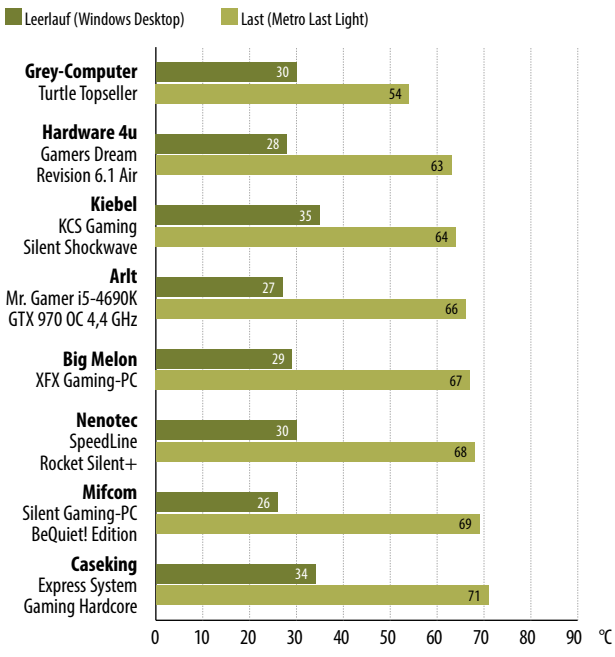
Mifcom Silent Gaming-PC BeQuiet! Edition

Mifcom setzt mit seinem PC voll auf Komponenten von Be Quiet, und das Konzept geht auf: Der Silent Gaming-PC ist sowohl flott als auch angenehm leise.

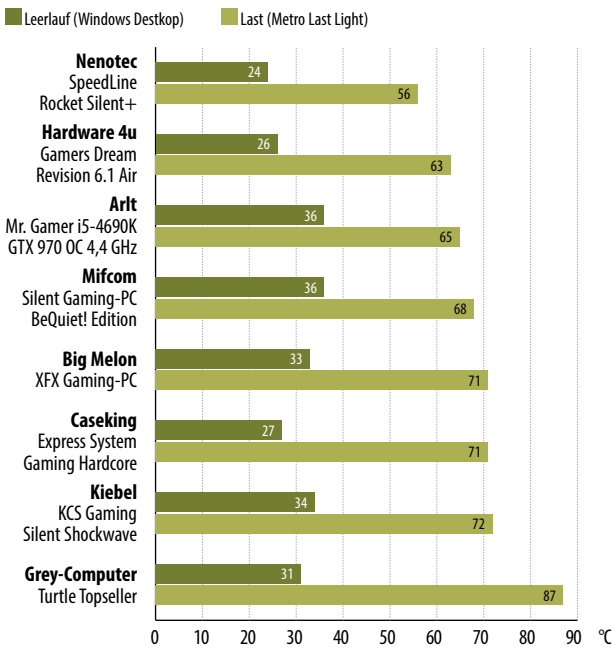
Die Hälfte unserer Testkandidaten verwendet eine GTX 970, so auch der Silent Gaming-PC von Mifcom. Wie beim Mr. Gamer von Arlt hält sich die Übertaktung allerdings in Grenzen, mit 1.328 MHz unter Last kommt die MSI-Grafikkarte nur auf etwa zehn Prozent mehr Takt als Modelle mit dem Referenz-Boost-Takt von 1.178 MHz. Bei den Spiele-Benchmarks reicht es dadurch nur zu einem Platz im Mittelfeld, dennoch liegt die Rechenleistung des Silent Gaming-PCs insgesamt auf einem hohen Niveau. In Dragon Age schafft er bei hohen Details ohne Kantenglättung 93,4 fps, und auch mit maximalen Grafikdetails und 4xMSAA läuft das Spiel flüssig (49,2 fps). Neben dem PC von Caseking ist der Mifcom-Rechner das einzige Modell mit Core i7 4790K, Mifcom lässt die Taktrate im Turbo-Boost allerdings unangetastet.

Benchmarks

Prozessor-Temperatur in Grad Celsius (weniger ist besser)



Grafikkarten-Temperatur in Grad Celsius (weniger ist besser)



Als CPU-Kühler kommt der Be Quiet Dark Rock 3 zum Einsatz, dessen Lüfter auch unter Last nie schneller als mit 700 Umdrehungen pro Minute arbeiten muss, um den Prozessor auf ausreichend kühlen 69 Grad zu halten. Die Lautstärke liegt sowohl in Windows als auch während des Spielens bei ungefähr 1,1 Sone, dadurch ist der PC von Mifcom in allen Situationen angenehm leise. Die im Vergleich zur Konkurrenz etwas höheren Werte kommen vermutlich durch die vielen Gehäuselüfter zustande (zwei in der Front, zwei im Deckel, einer auf der Rückseite), die in Anbetracht der unbedenklichen Chiptemperaturen eigentlich gar nicht alle benötigt werden.

Die Lüfter stammen genau wie das Gehäuse selbst von Be Quiet, mit dem Silent-Base-800-Gehäuse feiert der vor allem für Netzteile bekannte Hersteller sein Debüt in diesem Bereich. Durch die großzügige Verwendung von Stahl macht das Silent Base 800 einen äußerst stabilen Eindruck, optisch ist es durch das matte Schwarz einerseits schlicht, andererseits sorgen die vielen Ecken und Kanten für etwas willkommene Abwechslung. Die Innenwände sind zur besseren Schallisolierung mit Dämmmatten versehen, die allerdings recht dünn ausfallen. Im Preis von 1.500 Euro sind eine SSD mit 250 GByte (mal wieder die SSD 840 Evo von Samsung) sowie eine HDD mit 2.000 GByte enthalten. Große Schwächen sind beim Silent Gaming-PC von Mifcom also nicht auszumachen, durch die zukunftssichere Hardware haben Sie als Spieler lange Freude an dem Rechner.

7. Platz Big Melon XFX Gaming-PC

Nur im XFX Gaming-PC von Big Melon steckt ein AMD-Prozessor, was sich für die Spiele-Benchmarks aber als keine gute Idee erweist: Die an sich flotte Radeon R9 290X wird spürbar durch den FX 8370 mit seiner über zwei Jahre alten Architektur ausgebremst, mit einer aktuellen Intel-CPU wäre deutlich mehr drin gewesen.

Optisch schickt Big Melon durch das große und mit vielen Lüftungsschlitzen versehene Type-1-Bravo-Gehäuse von XFX einen der auffälligsten PCs ins Rennen, aber auch bei



Die Lüftungsschlitze beim Big-Melon-PC sorgen für gute Durchlüftung, dadurch dringen aber auch mehr Geräusche nach außen.



Viele der verwendeten Gehäuse wie etwa das Coolermaster Silencio 652S beim Rechner von Kiebel verfügen über abnehmbare Staubfilter.



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.«

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Coolink Corator DS mit 14cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2133
- MSI Z97S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 2000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.379,–
oder ab 48,20 €/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.«

G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Define R5 Black
- 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)]



G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Coolink Corator DS mit 14cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 999,–
oder ab 35,70 €/mtl.[1)]

hardware4u

Bestell-Hotline: 0851-21553690 www.hardware4u.net

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %. Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

der sonstigen Hardware fällt der Rechner aus dem Rahmen: Er setzt nicht nur als einziges Modell im Testfeld auf einen AMD-Prozessor (FX 8370), gleichzeitig nutzt er als nur einer von zwei Testkandidaten keine neue Maxwell-Grafikkarte von Nvidia, sondern eine AMD Radeon R9 290X von XFX. Mit einem schnellen Intel-Prozessor an ihrer Seite ist die eigentlich nur maximal zehn Prozent langsamer als eine GTX 970, in unserem Performance Rating liegt der XFX Gaming-PC aber durch den im Vergleich zur Intel-Konkurrenz langsamen AMD-Prozessor mit 41,7 fps fast 30 Prozent hinter dem nächstschnelleren PC mit GTX 970 (Mr. Gamer von Arlt), der 57,3 fps erreicht. In anspruchsvollen Titeln wie Assassin's Creed Unity können Sie mit dem Rechner von Big Melon dadurch bei Full-HD-Auflösung und aktivierter Kantenglättung teilweise unter 30 fps rutschen. Wenn man bedenkt, dass andere PCs im Testfeld für den gleichen Preis von 1.500 Euro mit Intel-Prozessor und GTX 970 oder GTX 980 deutlich mehr Leistung liefern, ist der XFX Gaming-PC im Vergleich keine gute Wahl. Das gilt auch mit Blick auf den Stromverbrauch, trotz des vorletzten Platzes in den Benchmarks benötigt er unter Last mit Abstand am meisten Strom (351 Watt).

Ebenfalls nicht erfreulich: Während der PC unter Windows mit 0,8 Sone flüsterleise bleibt, messen wir unter Last deutlich hörbare 2,4 Sone. Das liegt hauptsächlich an den Lüftern der R9 290X, die mit bis zu 2.700 Umdrehungen pro Minute drehen. Zum Vergleich: Die Lüfter der GTX 970 im Testsieger von Hardware4u bleiben auch beim Spielen unter 1.000 Umdrehungen pro Minute. Zu der hohen Lautstärke dürften außerdem die fehlenden Dämmmatten beziehungsweise die vielen Lüftungsschlitze an der Front und an den Seiten des Gehäuses ihren Teil beitragen. Die Temperaturen liegen trotz der vielen Gehäuseöffnungen nur im Mittelfeld, in Anbetracht unserer Messergebnisse liefert der XFX Gaming-PC also keinen überzeugenden Auftritt im starken Konkurrenzumfeld der PCs mit Intel-CPU und Geforce-Grafikkarte ab.

Mit einem schnelleren sowie leichter zu kühlenden Intel-Prozessor und einer energieeffizienteren Maxwell-Grafikkarte wäre eine deutlich bessere Wertung möglich gewesen, zumal der Rechner von Big Melon ansonsten sehr ordentlich ausgestattet und vorbildlich zusammengebaut ist. Auf unserem Testsystem war übrigens Windows 7 Home Premium installiert, über den Konfigurator unter Bigmelon.de können Sie aber auch Windows 8.1 auswählen (was wir empfehlen, zumal es auch noch 10 Euro günstiger ist).

8. Platz

Grey-Computer Turtle Topseller

Der Turtle Topseller von Grey-Computer kostet 1.000 Euro und ist der mit Abstand günstigste Rechner im Testfeld. Das macht sich bei der Leistung bemerkbar, ein guter Spiele-PC mit viel Leistung pro Euro ist er aber dennoch.

Weil Nvidias neue Maxwell-Grafikkarten momentan nicht unter 300 Euro zu haben sind, ist es nur mit gewissen Abstrichen bei der sonstigen Ausstattung möglich, damit einen Spiele-PC für 1.000 Euro zusammenzubauen. Grey-Computer hat sich stattdessen für eine deutlich günstigere Radeon

Test-Ergebnisse



1 Gamers Dream Revision 6.1 Air



2 SpeedLine Rocket Silent+



3 KCS Gaming Silent Shockwave



4 Mr. Gamer i5-4690K GTX 970 OC

	1 Gamers Dream Revision 6.1 Air	2 SpeedLine Rocket Silent+	3 KCS Gaming Silent Shockwave	4 Mr. Gamer i5-4690K GTX 970 OC
Hersteller / Preis	Hardware4u.net / 1.380 Euro	Nenotech / 1.500 Euro	Kiebel / 1.500 Euro	Arlt / 1.500 Euro
Technische Angaben				
CPU / Sockel	Core i5 4690K @ 4,2 GHz / Sockel 1150	Core i5 4690K @ 4,4 GHz / Sockel 1150	Core i5 4690K @ 4,1 GHz / Sockel 1150	Core i5 4690K @ 4,4 GHz / Sockel 1150
Mainboard / Chipsatz	MSI Z97S SLI Plus / Z97	ASUS Z97-K / Z97	Asus Z97-K / Z97	MSI Z97-G45 Gaming / Z97
3D-Karte / Videospeicher	Geforce GTX 970 OC / 4.096 MByte	Geforce GTX 970 OC / 4.096 MByte	Geforce GTX 980 OC / 4.096 MByte	Geforce GTX 970 OC / 4.096 MByte
RAM / SSD / Festplatte	8,0 GB DDR3 / 250 GB SSD / 2.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 256 GB SSD / 2.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 250 GB SSD / 1.000 GB HDD	16,0 GB DDR3 / 250 GB SSD / 2.000 GB HDD
Laufwerk / Soundkarte	Blu-ray-Brenner / Onboard	DVD-Brenner / Onboard	DVD-Brenner / Onboard	Blu-ray-Brenner / Creative Soundbl. Audigy RX
Betriebssystem	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)
Bewertung				
Spieleleistung (40%)	39/40	38/40	40/40	36/40
Pro & Kontra	⊕ extrem schnell ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ schnell genug für 2560x1440	⊕ extrem schnell ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ meist schnell genug für 2560x1440	⊕ schnellster PC im Test ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ schnell genug für 2560x1440	⊕ sehr schnell ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ meist schnell genug für 2560x1440
Ausstattung (20%)	17/20	16/20	15/20	19/20
Pro & Kontra	⊕ 250 GByte SSD ⊕ 2.000 GByte HDD ⊕ Blu-ray-Brenner ⊕ 7-in-1-Cardreader ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 256 GByte SSD ⊕ 2.000 GB yte HDD ⊖ kein Blu-ray ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 250 GByte SSD ⊕ 1.000 GByte HDD ⊕ Slot für SD-Karten ⊖ kein Blu-ray ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 250 GByte SSD ⊕ 2.000 GByte HDD ⊕ Blu-ray-Brenner ⊕ Creative Soundblaster Audigy RX ⊕ 16,0 GByte Arbeitsspeicher
Technik (20%)	19/20	18/20	16/20	16/20
Pro & Kontra	⊕ sehr aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ komplett gedämmt ⊕ besonders niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ niedriger Stromverbrauch unter Last	⊕ sehr aufgeäumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ komplett gedämmt ⊕ niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ moderater Stromverbrauch unter Last	⊕ sehr aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ moderater Stromverbrauch unter Windows ⊕ moderater Stromverbrauch unter Last ⊖ kaum gedämmt	⊕ aufgeräumt ⊕ solides Gehäuse ⊕ komplett gedämmt ⊕ niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ moderater Stromverbrauch unter Last
Lautstärke (10%)	10/10	10/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ flüsterleise unter Last ⊕ kühl unter Last	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ flüsterleise unter Last ⊕ kühl unter Last	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ flüsterleise unter Last ⊕ ausreichend kühl unter Last	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ flüsterleise unter Last ⊕ ausreichend kühl unter Last
Aufrüstbarkeit (10%)	8/10	8/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	⊕ drei PCIe, ein PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil	⊕ zwei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil ⊖ nur ein PCIe frei	⊕ drei PCIe, zwei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil	⊕ drei PCIe frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil ⊖ kein PCI frei
Fazit	Der Gamers Dream Revision 6.1 Air ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieg für Hardware4u!	Nenotecs SpeedLine-PC muss sich nur wegen der geringeren Übertaktung der GTX 970 und durch die etwas schlechtere Ausstattung dem PC von Hardware4u knapp geschlagen geben.	Durch die übertaktete und angenehm leise GTX 980 erklimmt der PC von Kiebel die Spitze unserer Benchmarks, dafür verbraucht er aber auch mehr Strom als die Plätze eins und zwei.	Arlts Mr.Gamer bietet neben sehr hoher Spieleleistung eindeutig die beste Ausstattung im Testfeld, ein kleiner Wermutstropfen ist lediglich das nicht ganz so überzeugende Gehäuse.
Preis/Leistung	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
	93	90	89	88

R9 280 von HIS entschieden, die mit ihrer minimalen Übertaktung in den meisten aktuellen Spielen bei 1920x1080 Pixel und hohen Details flüssige Bildraten erreicht. Dragon Age: Inquisition stellt der Turtle Topseller beispielsweise mit 57,2 fps dar, in Assassin's Creed Unity sind es immerhin noch 35,7 fps. Bei maximalen Details und aktivierter Kantenglättung geht dem PC in anspruchsvollen Spielen aber die Puste aus, für höhere Auflösungen als Full HD ist er damit nicht geeignet. Die Bildwiederholraten werden primär durch die Grafikkarte begrenzt, der Core i5 4590 mit vier Kernen und 3,3 GHz Takt bietet dagegen auch auf längere Sicht noch genug Leistung für das Spielen.

Das verwendete Coolermaster-Gehäuse Silencio RC-550 gibt dagegen wie fast alle Gehäuse im Testfeld kaum Anlass zur Kritik, weder in Sachen Verarbeitung noch beim Platzangebot. Es ist teilweise gedämmt, gepaart mit dem preiswerten, aber soliden CPU-Kühler Alpenföhn Sella und der leisen Grafikkarte führt das bei unseren Lautstärkemessungen zu sehr guten Ergebnissen: Im Windows-Betrieb ist der Turtle Topseller mit 0,6 Sone einer der leisesten Rechner, unter Spielelast steigt der Wert nur leicht auf immer noch kaum hörbare 1,0 Sone an. Die AMD-Grafikkarte erreicht dafür aber mit 87 Grad unter Last den höchsten Wert im Testfeld. Temperaturen zwischen 56 und 72 Grad wie bei den Nvidia-Modellen wären nur mit Lüfterdrehzahlen deutlich über 2.000 Umdrehungen pro Minute und einem entsprechend lauteren Betrieb möglich gewesen. Sorgen machen müssen Sie sich deshalb aber nicht, die 87 Grad sind für die R9 280 auch bei längerem Betrieb im Rahmen.

Gewisse Abstriche bleiben zu einem Preis von 1.000 Euro auch in Sachen Ausstattung nicht aus. So verzichtet Grey-Computer beispielsweise als einziger Hersteller auf ein modulares Netzteil mit abnehmbaren Strippen, was die Flexibilität etwas einschränkt. Außerdem fallen sowohl die Samsung SSD 840 Evo als auch die HDD mit 120 beziehungsweise 1.000 GByte im Vergleich eher klein aus, groß genug sind sie aber immer noch. Bedenkt man neben der ordentlichen Leistung außerdem den relativ geringen Stromverbrauch (201 Watt unter Last), so macht der Turtle Topseller seine kleinen Schwächen größtenteils wett. Wenn Sie nicht immer in maximalen Details samt hochwertiger Kantenglättung oder in höheren Auflösungen als Full HD spielen müssen, bietet er damit ein durchaus überzeugendes Gesamtpaket zum guten Preis. NR



Das Niveau ist gestiegen

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Wer mit vorgegebenem Budget möglichst hohe Spieleleistung ohne Abstriche bei der Ausstattung erreichen will, hat nur eine begrenzte Auswahl an Grafikkarten und Prozessoren. Insofern ist es wenig überraschend, dass sich viele Testkandidaten stark ähneln und vergleichbare Ergebnisse bei den Benchmarks erzielen. Ich finde es allerdings sehr erfreulich, dass das Niveau auch in Bezug auf einen sauberen Zusammenbau oder eine niedrige Lautstärke bei allen PCs generell sehr hoch ist. Hätte ich nicht so viel Spaß am Selbstschrauben, könnte ich dadurch glatt in Versuchung geraten, mir demnächst einen Komplett-PC zuzulegen.

Test-Ergebnisse



4 Express System Gaming Hardcore



6 Silent Gaming-PC BeQuiet! Edition



7 XFX Gaming-PC



8 Turtle Topseller

	4 Express System Gaming Hardcore	6 Silent Gaming-PC BeQuiet! Edition	7 XFX Gaming-PC	8 Turtle Topseller
Hersteller / Preis	Caseking / 1.500 Euro	Mifcom / 1.500 Euro	Big Melon / 1.500 Euro	Grey-Computer / 1.000 Euro
Technische Angaben				
CPU / Sockel	Core i7 4790K @ 4,5 GHz / Sockel 1150	Core i7 4790K / Sockel 1150	AMD FX 8370 / AM3+	Core i5 4590 / Sockel 1150
Mainboard / Chipsatz	Gigabyte Z97X-SOC / Z97	MSI Z97 G43 / Z97	ASRock 990 FX Killer / 990 FX	MSI H97-Gaming 3 / H97
3D-Karte / Videospeicher	Geforce GTX 980 OC / 4.096 MByte	Geforce GTX 970 OC / 4.096 MByte	Radeon R9 290X / 4.096 MByte	Radeon R9 280 OC / 3.076 MByte
RAM / SSD / Festplatte	8,0 GB DDR3 / 250 GB SSD / 1.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 250 GB SSD / 2.000 GB HDD	16,0 GB DDR3 / 120 GB SSD / 2.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 120 GB SSD / 1.000 GB
Laufwerk / Soundkarte	DVD-Brenner / Onboard	Blu-ray-Brenner / Onboard	DVD-Brenner / Onboard	DVD-Brenner / Onboard
Betriebssystem	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 7 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)
Bewertung				
Spieleleistung (40%)	39/40	36/40	29/40	25/40
Pro & Kontra	⊕ extrem schnell ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ schnell genug für 2560x1440	⊕ sehr schnell ⊕ stets genügend Leistung für AA/AF ⊕ meist schnell genug für 2560x1440	⊕ schnell ⊕ meist genügend Leistung für AA/AF ⊖ teils zu langsam für 2560x1440	⊕ schnell ⊕ meist genügend Leistung für AA/AF ⊖ teils zu langsam für 2560x1440
Ausstattung (20%)	15/20	17/20	16/20	14/20
Pro & Kontra	⊕ 250 GByte SSD ⊕ 1.000 GByte HDD ⊖ kein Blu-ray ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 250 GByte SSD ⊕ 2.000 GByte HDD ⊕ Blu-ray-Brenner ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 120 GByte SSD ⊕ 2.000 GByte HDD ⊕ 16,0 GByte Arbeitspeicher ⊖ kein Blu-ray ⊖ nur Onboard-Sound	⊕ 120 GByte SSD ⊕ 1.000 GByte HDD ⊕ Slot für SD-Karten ⊖ kein Blu-ray ⊖ nur Onboard-Sound
Technik (20%)	17/20	18/20	15/20	18/20
Pro & Kontra	⊕ extrem aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ moderater Stromverbrauch unter Last ⊖ nicht gedämmt	⊕ sehr aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ teils gedämmt ⊕ besonders niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ moderater Stromverbrauch unter Last	⊕ sehr aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ moderater Stromverbrauch unter Windows ⊖ nicht gedämmt ⊖ hoher Stromverbrauch unter Last	⊕ aufgeräumt ⊕ sehr gutes Gehäuse ⊕ teils gedämmt ⊕ niedriger Stromverbrauch unter Windows ⊕ besonders niedriger Stromverbrauch unter Last
Lautstärke (10%)	7/10	7/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ leise unter Windows ⊕ leicht hörbar unter Last ⊕ ausreichend kühl unter Last	⊕ leise unter Windows ⊕ leise unter Last ⊕ ausreichend kühl unter Last	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ ausreichend kühl unter Last ⊖ deutlich hörbar unter Last	⊕ flüsterleise unter Windows ⊕ leise unter Last ⊖ GPU warm unter Last
Aufrüstbarkeit (10%)	10/10	9/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ drei PCIe, zwei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ sehr einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil	⊕ zwei PCIe, drei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil	⊕ zwei PCIe, zwei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊕ modulares Netzteil	⊕ zwei PCIe, zwei PCI frei ⊕ viel Raum für weitere Laufwerke ⊕ einfach zu erweitern ⊖ kein modulares Netzteil
Fazit	Der zweitschnellste PC im Testfeld überzeugt durch sehr hochwertige Komponenten, nur die im Vergleich zur Konkurrenz etwas lautere Geräuschkulisse verhindert eine bessere Platzierung.	Der flotte Silent Gaming-PC von Mifcom erreicht einen sehr guten sechsten Platz, mit mehr Mut zum Übertakten und noch niedrigerer Lautstärke wäre durchaus mehr drin gewesen.	Da die R9 290X im XFX-Gaming-PC von Big Melon unter Last laut ist und ihre Leistung zudem durch den lahmen AMD-Prozessor begrenzt wird, ist nur Platz sieben für Big Melon drin.	Der Turtle Topseller von Grey-Computer ist zwar klar der langsamste PC im Testfeld, für aktuelle Spiele hat er in Full HD aber locker genug Puste, und das zu einem fairen Preis.
Preis/Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Mangelhaft	Gut
	88	87	74	71

Auch relativ gesehen ist der Abstand deutlich gestiegen, statt 40 Prozent beträgt er diesmal mehr als 100 Prozent.



Eizo Foris FS2434 im Test

Eizos 24 Zoll großer Monitor verspricht mit der Kombination aus minimalem Input Lag und IPS-Panel volle Spieletauglichkeit und hohe Bildqualität. Von Jan Purrucker

Spieler brauchen Monitore, die Bilder schnell und verzögerungsfrei darstellen. TFTs auf Basis der TN-Technologie bieten diese Qualitäten, jedoch oft auf Kosten der Bildqualität und Blickwinkel. IPS-Monitore besitzen dagegen in der Regel sattere Farbdarstellung und höheren Kontrast sowie weitere Blickwinkel, haben dafür jedoch längere Reaktionszeit. Eizo will mit dem 300 Euro teuren Foris FS2434 das Beste aus beiden Welten vereinen und die hohe Bildqualität eines IPS-Panels mit möglichst geringer Anzeigeverzögerung kombinieren. Außerdem kann der mit 60 Bildern pro Sekunde (Hertz) arbeitende und in Full HD auflösende IPS-Bildschirm auch mit zahlreichen Extras für Spieler aufwarten. Neben dem laut Eizo besonders geringen Input Lag (Verzögerung durch die Signalverarbeitung des Monitors) und der für ein IPS-Panel kurzen Grau-zu-Grau-Reaktionszeit (Herstellerangabe: 4,9 ms) gehören dazu auch die Funktionen: »Smart Insight«, »Smart Detection« und »Smart Resolution«.

Der smarte Monitor

Smart Insight hellt automatisch besonders dunkle Stellen in Spielen auf. So sollen es Camper schwieriger haben, sich im Schatten zu verstecken und Details schneller sichtbar werden. Mithilfe von Smart Resolution können Sie den Monitor das Bild nachschärfen lassen und dadurch sowohl beim Spielen als auch bei der Wiedergabe von DVDs und dem Betrachten von Fotos von verringertem Bildrauschen profitieren. Smart Detection kümmert sich schließlich darum, dass die beiden anderen Smart-Funktionen auch nur auf die entsprechenden Bildinhalte – also Spiele, Videos und Fotos – angewendet werden. Aktivieren und steuern können Sie die Technologien wie alle Funktionen des Monitors über die beiliegende IR-Fernbedienung. Im Test funktionierte sowohl Smart Insight als auch Smart Resolution ohne Probleme. Dunkle Stellen werden merklich aufgehellt und andere Spieler und Details so tatsächlich besser sichtbar. Besonders praktisch ist dabei die Insight-Funktion, die der Eizo-Bildschirm automatisch und nur auf bestimmte Bereiche des Bildes anwendet. Dadurch profitieren Sie in den entsprechenden Szenen von der erhöhten Helligkeit dunkler Stellen, ohne ständig ein mehr oder weniger überblendetes Bild hinnehmen zu müssen, wie das der Fall ist, wenn Sie einfach nur die generelle Helligkeit des Monitors dauerhaft aufdrehen.

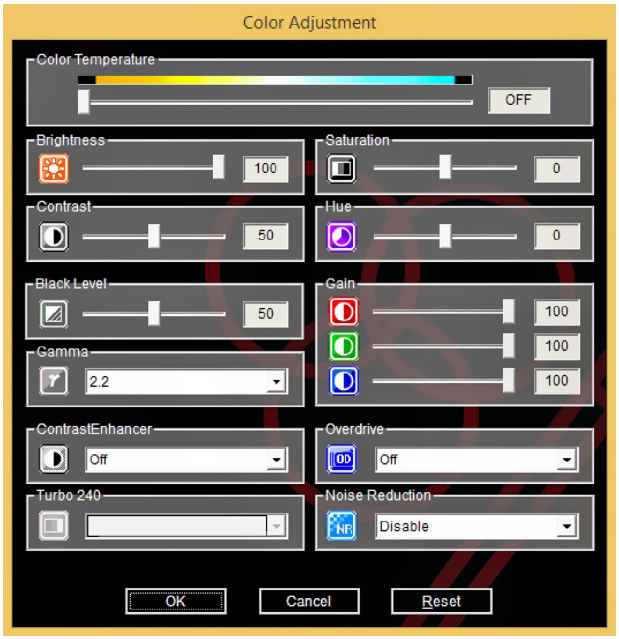
Auch Smart Resolution überzeugt uns im Test und lässt besonders in den Stufen 1 bis 4 Texturen von Charakteren und Details etwas schärfer erscheinen. Somit bieten die Smart-Funktionen des Foris FS2434 für Spieler einen echten Mehrwert – zumindest in Multiplayer-Spielen. In Singleplayer-Spielen verändern Smart-Insight und -Resolution zwar genauso zuverlässig das Bild, entscheidende Vorteile bieten die Funktionen jedoch erst beim Spielen gegen andere Menschen. In Titeln wie Counter-Strike: Global Offensive oder Dota 2 stellt die bessere Sichtbarkeit von Gegnern und Details (wie Items) einen echten Vorteil dar. Da Eizo den Foris FS2434 in Zusammenarbeit mit den



Die roten Akzente sollen Zugeständnisse an die Spieler-Zielgruppe sein. Das restliche Design wirkt schlicht und hochwertig.

 Bislang finden sich auf dem Markt keine IPS-Monitore, die ab Werk eine Bildwiederholrate von 120 Hz bieten.

Dota 2- und CS-Teams von den Proficlans »Fnatic« und »Ninjas in Pyjamas« entwickelt hat, können Sie auf Wunsch auch die Farb- und Smart-Funktionen-Profile der entsprechenden Profispieler online herunterladen und über die »G-Ignition«-Software auf Ihren Foris FS2434 übertragen.





Mit den Monitortasten können Sie nur die Eingabequelle sowie die Lautstärke regeln. Alle weiteren Einstellungen legen Sie über die IR-Fernbedienung oder die praktische Steuer-Software fest.

Voll spieletauglich

Abseits der Zusatzfunktionen punktet der entspiegelte Eizo-Monitor mit seiner hohen Bildqualität. Besonders das satte Schwarz, die natürliche Farbdarstellung und die gute Farbraumabdeckung gefallen uns sehr gut. Der Bildschirm ist gleichmäßig ausgeleuchtet, und es finden sich keine störenden Lichthöfe an den Rändern. Das belegt die von uns gemessene Homogenität (Gleichmäßigkeit der Ausleuchtung), die mit 90 Prozent auf hohem Niveau und deutlich über den meisten TN-Panels liegt. Bei der Bildqualität hat der FS2434 im Vergleich zum Großteil der TN-Konkurrenz die Nase vorn und patzt auch beim Input Lag nicht – alle Eingaben werden ohne wahrnehmbare Verzögerung an den Monitor weitergegeben, was eine präzise und direkte Steuerung in Spielen ermöglicht. In Sachen Reaktionszeit hat der Eizo Foris hingegen IPS-typisch leicht das Nachsehen gegenüber den meisten TN-Modellen. Laut Hersteller schafft der FS2434 den Wechsel von Grau zu Grau in 4,9 Millisekunden. Das stellt zwar im Vergleich mit anderen IPS-Bildschirmen einen guten Wert dar, liegt aber deutlich über der bei TN-Panels mittlerweile üblichen Schaltzeit von einer Millisekunde. Da es in der Praxis jedoch vielmehr auf den Wechsel von Schwarz zu Weiß und wieder zurück ankommt, testen wir auch diesen Wert. Hier kommt der Eizo-Monitor auf 16,4 Millisekunden ohne und 14,3 Millisekunden mit aktivierter Overdrive-Funktion. Auch in diesem Punkt steht der FS2434 im Vergleich zur IPS-Konkurrenz gut da, benötigt jedoch deutlich länger als moderne TN-TFTs, bei denen fünf bis acht Millisekunden den Standard darstellen. Trotzdem lässt es sich auf dem FS2434 ohne Probleme spielen und auch in schnellen Titeln wie Ego-Shootern oder Rennspielen

LC-POWER™
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



Um den Eizo FS2434 auch als Fernseher oder zusammen mit einer Konsole nutzen zu können, stehen neben dem DVI-Anschluss auch zwei HDMI-1.4-Ports zur Verfügung.

konnten wir keine Schlieren oder Verzerrungen im Sichtfeld wahrnehmen – ein 120- oder 144-Hz-Monitor liefert bei schnellen Schwenks allerdings ein spürbar stabileres Bild (solange der PC genug fps liefert).

Eizo gibt die Blickwinkel des Foris FS2434 mit je 178 Grad horizontal und vertikal an – diese Werte können wir bestätigen. Anders als bei den meisten TN-TFTs bleiben die Farben auf dem IPS-Panel des Eizo-Bildschirms somit auch beim Blick von der Seite oder von oben stabil. Beim Kontrastwert kommen wir auf ein Verhältnis von 723:1, die maximale Helligkeit beträgt 209 cd/m². Beide Messergebnisse liegen im guten Mittelfeld, besonders bei der maximalen Helligkeit übertreffen ihn allerdings einige Spieler-TFTs wie der Asus ROG Swift PG 278Q (303 cd/qm), allerdings benötigen Sie dermaßen hohe Helligkeitswerte in der Regel nur für das Spielen in stereoskopischem 3D, das der Foris FS2434 ohnehin nicht unterstützt. Für unsere Messungen haben wir den in den unteren Teil des Rahmens integrierten Eco-View-Sensor des Foris FS2434 deaktiviert. Der Näherungssensor wertet andernfalls das Umgebungslicht aus und regelt die Helligkeit gegebenenfalls automatisch herunter, um den Stromverbrauch zu senken. Allerdings zieht der Eizo-Monitor auch ohne die EcoView-Optionen nur 25 Watt aus der Steckdose, was bereits ein sehr niedriger Wert ist, im Öko-Modus sind es sogar nur knapp 15 Watt.

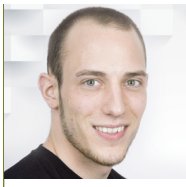


An der Seite des FS2434 finden sich zwei USB-3.0-Anschlüsse, Audio-In- und Out sowie ein Steckplatz für Kopfhörer 1. Der rote Ring auf dem Standfuß dient als Kabelführung 2.

Gute Ausstattung

Auch wenn sich der FS2434 vorrangig an Spieler richtet, besitzt er zwei integrierte Lautsprecher. Die ersetzen zwar keine Mittelklasse-Boxen oder Headsets, ermöglichen aber im Zusammenspiel mit den beiden HDMI-Anschlüssen die Nutzung des Monitors als Fernseher. Auch eine Konsole lässt sich an den FS2434 anschließen, während der vorhandene DVI-Port vorrangig für den PC gedacht ist. Alle Anschlüsse liegen (wie auch der Stromstecker und der Netzschalter) auf der Rückseite des Bildschirms und sind gut erreichbar. Ebenfalls auf der Rückseite, jedoch seitlich angebracht sind die beiden USB-3.0-Ports sowie die Headset-Anschlüsse. Um den FS2434 an die eigene Sitzposition anzupassen, lässt sich der Bildschirm sowohl nach hinten neigen (25 Grad) als auch sechs Zentimeter in der Höhe verstellen, die Pivot-Funktion (90 Grad gedrehte Portraitansicht) steht nicht zu Verfügung. Insgesamt ist die Ausstattung damit umfangreich, und auch in Sachen Verarbeitung und Aussehen sagt uns der FS2434 zu. Die roten Farbakzente sind zwar Geschmackssache, bleiben jedoch dezent. Der Standfuß ist aus Kunststoff gefertigt und steht stabil auf dem Schreibtisch. Da der Rahmen des FS2432 an den Seiten und der Display-Oberseite gerade einmal zwei Millimeter misst, eignet sich der Eizo-Monitor auch sehr gut für den Surround-Modus im Verbund mit zwei weiteren Geräten. Wer möchte, kann den FS2434 außerdem dank der nach VESA-Standard gebohrten Löcher auf der Rückseite auch an der Wand oder einer entsprechenden Halterungen anbringen.

Unterm Strich hat der Eizo Foris FS2434 abgesehen von einer Bildwiederholrate jenseits der 60 Hertz alles, was ein guter Spielemonitor braucht. Die im Vergleich zu TN-Panels vergleichsweise hohen Schaltzeiten wirken sich nicht negativ auf die Darstellung der allermeisten Spiele aus, und Eizos Smart-Funktionen bieten nach etwas Einarbeitungszeit einen kleinen, aber spürbaren Vorteil in einigen Multiplayer-Titeln. Dank des wertigen und dezenten Designs und der HDMI- sowie USB-Anschlüsse kann der Foris FS2434 auch als Multimedia-Monitor genutzt werden. Bei allen Einsatzzwecken überzeugt der Eizo-TFT durch seine gute Farbdarstellung, den satten Schwarzwert und die gleichmäßige Ausleuchtung bei nur minimalem Input Lag. JP



Warten auf 120 Hertz

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Beim Eizo Foris FS2434 bin ich hin- und hergerissen. Einerseits sind die Vorteile des IPS-Panels gegenüber TN-Pendants beim Blick auf die satteren Farben und Kontraste klar ersichtlich und machen beim Spielen und Filme-Gucken richtig Spaß. Wenn er nur mehr als 60 Hertz Bildwiederholfrequenz hätte. Da ich seit Jahren einen 120-Hz-Bildschirm nutze, fällt es mir schwer, auf den flüssigeren Bildaufbau zu verzichten. Auch wenn IPS-Bildschirme wie der FS2434 somit für Filme und das Bearbeiten von Fotos klar die bessere Wahl sind, bleibe ich als Spieler bei TN-TFTs mit hoher Hertz-Zahl. Wenn es allerdings irgendwann mal IPS-Panels mit mehr als 60 Hertz geben sollte, steige ich sofort um.

PREIS 300 Euro HERSTELLER Eizo

Monitor
Foris FS2434

Größe / Auflösung	23,8 Zoll / 1920x1080 (60 Hz)
Panel / Reaktionszeit	IPS (entspiegelt) / 4,9 ms
Höhenverstellung	ja
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / nein / nein
Helligkeit / Kontrast	209 cd/m² / 723:1
Anschlüsse / Extras	2x HDMI, DVI / USB-Hub, Audio-In-Out

BILDQUALITÄT 37/40
- ⊕ satter Schwarzwert ⊕ ausreichende maximale Helligkeit
- ⊕ sehr gleichmäßige Ausleuchtung ⊕ gute Farbdarstellung
- ⊕ stabile Blickwinkel

SPIELELEISTUNG 18/20
- ⊕ spieletauglich
- ⊕ sehr gute Interpolation
- ⊕ geringer Input Lag

TECHNIK 17/20
- ⊕ gute Verarbeitung ⊕ sehr niedriger Verbrauch
- ⊕ entspiegelt ⊕ Smart-Funktionen
- ⊖ nur 60 Hz

AUSSTATTUNG 9/10
- ⊕ 2x HDMI ⊕ DVI ⊕ USB-3.0-Hub
- ⊕ Audio-In-Out
- ⊕ höhenverstellbar

BEDIENUNG 10/10
- ⊕ Fernbedienung ⊕ Steuer-Software
- ⊕ sehr übersichtliche Menü-Struktur
- ⊕ deutschsprachig

FAZIT

Eizo bietet mit dem Foris FS2434 einen echten Spieler-Monitor mit IPS-Panel an, der sowohl durch gute Technik als auch mit hoher Bildqualität überzeugen kann. Zusammen mit den praktischen Smart-Funktionen wiegt das die auf 60 Hz begrenzte Bildwiederholrate locker auf.



 Allerdings lassen sich IPS-Panels auch »übertakten« und so auf 120 Hz bringen. Das funktioniert jedoch nur über Zusatzprogramme.

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

0% Finanzierung
ab einem Bestellwert von 500 € bei 12 Monaten Laufzeit

NEU!
24 Monate GARANTIE auf alle Systeme und Notebooks

Jetzt auch versandkostenfrei bei Lieferung nach Österreich

Alle Systeme versandkostenfrei![1]
PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMX Gaming Computer Core i5-4690

- 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 RX-I
- MSI Z97 PC MATE
- inkl. Windows 8.1 64 Bit

ÜBERTAKTET!



NVIDIA GEFORCE GTX

8.1 Windows Microsoft

2x DVI
DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
8x USB 2.0

1299.– €

z.B. 108,25 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2]

Art. Nr. 50252



ÜBERTAKTET!

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 Themaltake German Series 80+ / Coolermaster Storm Trooper
- MSI Z97 PC MATE Mainboard
- inkl. Windows 8.1 64 Bit

NVIDIA GEFORCE GTX

8.1 Windows Microsoft

2x DVI-D
DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
8x USB 2.0

1749.– €

Art. Nr. 50253

z.B. 145,75 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2]

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 T-COM; 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

Einkaufsführer

Wir haben unsere Kaufempfehlungen der Zeit angepasst und gehen nun nicht mehr strikt nach Wertung vor, sondern geben aktuelle Kauftipps abhängig vom momentanen Preis und Konkurrenzumfeld innerhalb einer Gerätekategorie. Entsprechend finden sich diesen Monat sehr viele neue Produkte im Einkaufsführer – viel Spaß beim Stöbern!

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	
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 UPDATE	
HIS R9 270X Mini IceQ X² 2,0 GByte	150€
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50€
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	45 €
GESAMTPREIS	**520 €**
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



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE	
Intel Core i5 4590 Boxed	180 €
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 NEU	
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	55 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	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 übergendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE	
Intel Core i5 4690K	215 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	35 €
Mainboard Sockel 1150 NEU	
Gigabyte Z97P-D3	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 NSB0	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**1.015 €**
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-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	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	GTS 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
Geforce 900			GTX 970, GTX 980

Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II/Phenom II	X2 555, X3 720, X4 925, X4 965	X4 980, X6 1100T	
FX	4100, 4170	6100, 6300, 8120, 8350	
Core 2	E6600, E8500, Q6600, Q9400	Q9650	
Core i	i3 540, i5 650	i5 760, i7 920, i5 3450, i5 2500	i5 3570K, i7 2600K, i7 3770K, i7 3960X
Core i »Haswell«		i5 4430, i5 4570	i5 4670K, i7 4770, i7 4770K, i7 4960X
Core i »Hasw.«		i5 4590	i5 4690K, i7 4790, i7 4790K

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



GRAFIKKARTEN
BIS 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

XFX Radeon R9 280X Black Ed. NEU
▸ 215 € ▸ 03/14 ▸ bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

MSI GTX 760 Twin Frozr Gaming
▸ 190 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/13cfQxl
schnell, extrem leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

HIS Radeon R9 280 IceQ X² OC
▸ 180 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1BAznG7
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

Club 3D Radeon R9 280 royalKing
▸ 170 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+ NEU
▸ 150 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkhY0k
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 270X / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus Geforce GTX 980 Strix DC2 OC
▸ 570 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise, GTX 980, 4,0 GByte

MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G
▸ 360 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

Palit Geforce GTX 970 Jetstream
▸ 320 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X
▸ 320 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X NEU
▸ 300 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTvAZ
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290, 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Intel Core i7 4790K NEU
▸ 305 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1150

Intel Xeon E3 1231 v3 NEU
▸ 225 € ▸ ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 4690K NEU
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

Intel Core i5 4590 NEU
▸ 180 € ▸ – ▸ bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300 NEU
▸ 90 € ▸ online ▸ bit.ly/12yzjYz
3 Dual-Core-Module / 3,5 - 4,1 GHz / freier Multi / AM3+



CPU-KÜHLER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Be Quiet Dark Rock 3 NEU
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yDsSfl
sehr gute Verarbeitung und Kühlung, flüsterleise, groß

Scythe Mugen Max NEU
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. A NEU
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1IF0aDd
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Alpenföhn Brocken Eco NEU
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/12R1VvX
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer A11/i11 NEU
▸ 20 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
sehr günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Steelseries Sensei RAW NEU
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1wHzu1A
Laser 5.700 dpi, für linke und rechte Hände

Roccat Savu
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, Profile, nur rechte Hände

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H NEU
▸ 20 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Steelseries Sensei
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIIa
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless NEU
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

Roccat Kone Pure Optical NEU
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma NEU
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G710+
▸ 120 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70 NEU
▸ 105 € ▸ – ▸ bit.ly/1uvLUTE
mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

Cherry MX-Board 3.0 NEU
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105 NEU
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Shakroon Skiller Pro NEU
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

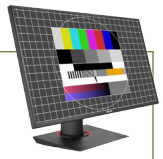
Kingston HyperX Cloud NEU
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

QPAD QH-85 Pro Gaming NEU
▸ 85 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Sennheiser PC320 NEU
▸ 65 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

Bitfenix FLO NEU
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming NEU
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG278Q NEU
▸ 750 € ▸ online ▸ bit.ly/1slHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B NEU
▸ 310 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434 NEU
▸ 290 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu NEU
▸ 250 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS NEU
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro NEU
▸ 280 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II NEU
▸ 180 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo NEU
▸ 130 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX100 NEU
▸ 95 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD NEU
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVGwJ
SATA 3 / 128 GB / 3 Jahre Garantie



GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller NEU
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless
▸ 30 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G27 Racing Wheel refresh NEU
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

Creative SB Recon 3D Bulk
▸ 50 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System NEU
▸ 120 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD59kJ
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar PLUS

Appetit auf mehr? Jetzt GameStar Plus mit PayPal holen

Mit GameStar Plus surfen Sie auf GameStar.de, GamePro.de und in beiden Apps besonders komfortabel und das für gerade mal einen Burger pro Monat.



LÄNGER DABEI SEIN, MEHR SPAREN
12-MONATS-PAKET BIS ZU 50% GÜNSTIGER

Risen 2 von Gamesrocket gratis

Wer noch bis Ende Dezember 2014 GameStar Plus bestellt, bekommt Risen 2 gratis von Gamesrocket, dem deutschen Spiele-Shop mit den besten Deals.



Zusatzpaket Heft & Archiv

Heftabonnenten bekommen das Zusatzpaket »Heft & Videoarchiv« besonders günstig für nur 0,99€ statt 1,99€ Aufpreis pro Monat.

GameStar TV exklusiv

Zweimal pro Woche berichten wir in GameStar TV über aktuelle Blockbuster, diskutieren die neusten Trends und interviewen Entwickler.

Einfach mehr bekommen

Bei GameStar Plus gibt‘s außerdem starke Rabatte, bevorzugten Zugang zu Betatests, die Möglichkeit, den Benutzernamen zu ändern und vieles mehr.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

Vorletzte

VERSCHWOREN · PARTEIISCH · SCHAMLOS UNFAIR



In Assassin's Creed Unity

UBISOFT ZEIGT SEIN HÄSSLICHES GESICHT!

„Überraschung": Es gehört einem Franzosen!

Spielermodelle in FIFA 15 kaum wiedererkennbar?



Jetzt auf Vorletz.de

Dieses Video zeigt die fünf Gründe, warum Sie sich dieses Video unbedingt anschauen müssen!



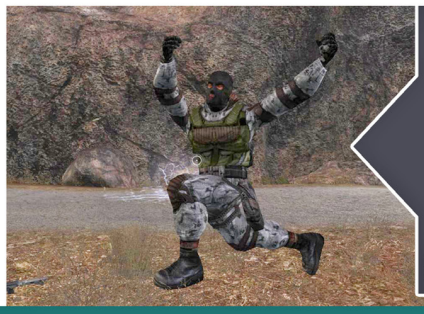
The Witcher 3 verschoben!

Geralt macht langes Gesicht!



Untoter Game of Thrones-Fan weigert sich, zu sterben, bis das letzte Buch erschienen ist!

George R. R. Martin: „Lol, wer weiß, ob *ich* überhaupt so lange lebe!"



Neue Trenderie Ausdruckstanz in Shootern

***

Erste Folge „Mein Leben als Stalker-Anomalie"



Erstes Bild aus Battlefield 5 geleakt!



Immer mehr Bugs! Das ist sogar schon den Nebendarstellern peinlich!

Diese Spielecharaktere versinken vor Scham im Erdboden!

Bei der Geburt getrennt



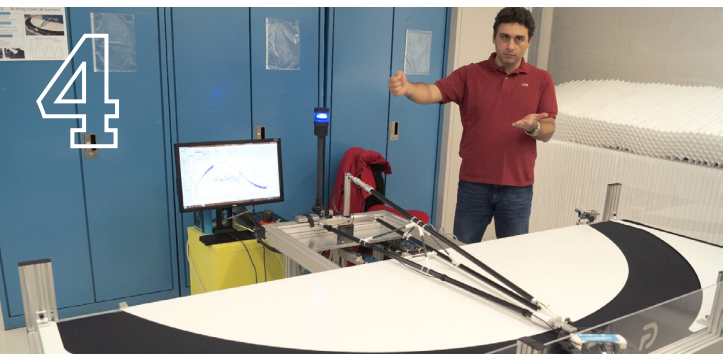
Robben (PES 2015) Agent 47

Die GameStar-Ausgabe 02/2015 erscheint am 28.01.2014









1 The Witcher 3: Wild Hunt Preview

Dass The Witcher 3 jüngst auf Mai verschoben wurde, macht uns neugierig. Was muss CD Projekt noch fixen?

2 Tom Clancy's The Division Preview

Um den vielversprechenden MMO-Shooter ist es verdächtig still geworden. Wir haken nach.

3 Battlefield Report

Betafield und Battlefail – wieso sind die Battlefield-Spiele bei Release eigentlich immer fehlerbehaftet? Wir gehen auf Spurensuche.

4 Mäuse in der Folterkammer Hardware

In unserem Hardware-Report besuchen wir Logitech und lassen uns erklären, wie und wieso man Mäuse foltert.

 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

GameStar

IMPRESSUM

Gründer	Patrick J. McGovern (1937 – 2014)
Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter	Ralf Sattelberger (verantwortlich) Tel.: 089 / 360 86 -730 E-Mail: rsattelberger@idg.de
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse	Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, David Hill Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

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
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel, Andre Peschke
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Redaktion	Florian Klein (ltd.), Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz (ltd.), Sebastian Stange, Dimitry Halley, Jochen Redinger, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Mirco Kämpfer, Markus Lindner
Online	Christian Schneider (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Michael Obermeier, Stefan Köhler, Stefan Seile
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
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Martin Deppe, Dennis Kogel, Maurice Weber, Christian Weigel, Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper
Leitung CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen 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 Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise	XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb 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	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	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 Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
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:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK Edition

making games www.makinggames.de

SIMS www.sims-magazin.de

COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de

TECCHANNEL IT IM MITTELSTAND www.tecchannel.de

PCWELT www.pcwelt.de

ANDROID WELT www.androidwelt.de

Macwelt www.macwelt.de

iPhoneWelt www.iphonewelt.de

iPad WELT www.ipadwelt.de





Drei Völker - Ein Krieg

Epische Singleplayer-Kampagne

Klassisches Spielprinzip
im moderenen Gewand

Echtzeitstrategie mit Basenbau
und Ressourcen-Management

Multiplayer für Einzelkämpfer
und Teams - Online oder LAN



GREYGOO™

WAR IS EVOLVING

Das neue Echtzeit-Strategie-Spektakel von den Machern von Command & Conquer

Limitierte Steelbook-Edition

Ab 23. Januar 2015 im Handel

Für Windows PC auf DVD und via Steam

Im Vertrieb der EuroVideo Medien GmbH

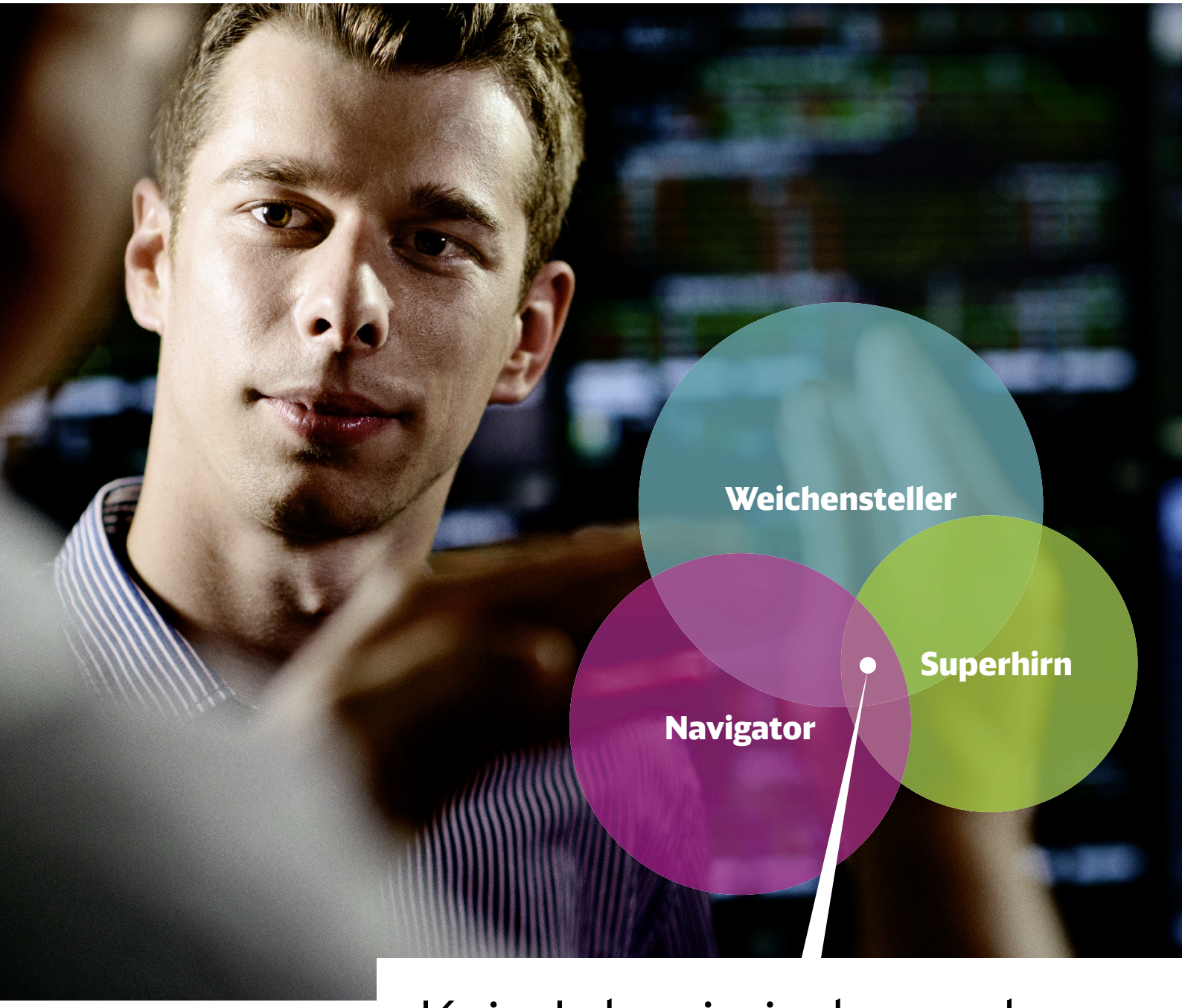
GREYBOX

EUROVIDEO MEDIEN

PETROGLYPH

SIXFOOT

DB Mobility Networks Logistics



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

Zügen Regieanweisungen geben und gemeinsam mit Kollegen ein ganzes Land bewegen: Azubi (w/m) zum Fahrdienstleiter bei der DB – einer von 50 spannenden Ausbildungsberufen, für die wir jährlich mehr als 3.000 begeisterte Azubis suchen. Werde Teil einer der größten Familien Deutschlands.

Finde raus, was zu dir passt!

deutschebahn.com/schueler

Für Menschen. Für Märkte. Für morgen.

DBKarriere DBKarriere YouTube DBKarriere