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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 02/2015



GTA 5

So schön wird die PC-Version!

Beratung & Bestellung 030/300 9 300

CROSSOVER ARTIST

BOOMSTER

Der BOOMSTER ist das Comeback des legendären Ghettoblasters. Nur besser. Mit Bluetooth 4.0, bester aptX-Übertragung, NFC, UKW-Radio und Downfire-Subwoofer spielt er bei jeder Gelegenheit: drinnen, draußen, getragen, gestellt, ganz oben mit detaillierten Höhen, ganz unten mit präzisen Bässen. Ein Künstler fast ohne Grenzen, denn er hält dank Akku und zusätzlichem Batteriefach bis 16 Stunden lang durch. Let it boom.

AREA DVD PREISKLASSENREFERENZ
12/2014

Bluetooth®



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

DVD XL-Inhalt 02/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

HD-PREVIEWS

Final Fantasy 15

Lost Ark

HD-TESTS

Blackguards 2

Elite: Dangerous

Das Beste an GTA 5

Das Schlimmste an GTA 5

Kontrollbesuch: Star Wars: The Old Republic – Shadow of Revan

Saint's Row: Gat out of Hell

Das Beste an The Crew

Das Schlimmste an The Crew

The Talos Principle

World of Warcraft: Warlords of Draenor:

- Test-Video
- Drei coole Features des Addons
- Drei Fails des Addons

HD-SPECIALS

Die Aufreger 2014

Die Schlagzeilen 2014

Hardware-Special: Mäuse in der Folterkammer

Interview mit Peter Molyneux Teil 1 bis 3

Mictrotransactions in Vollpreisspielen

Open-World-Spiele 2015

GameStar Rückblick 02/2005

PROGRAMME

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

DVD-HIGHLIGHTS



MICROTRANSACTIONS IN VOLLPREISSPIELEN Wir nehmen die Mikrotransaktionen in drei Vollpreistiteln unter die Lupe.



INTERVIEW MIT PETER MOLYNEUX Der legendäre Spieledesigner spricht mit uns über sein Leben und seine Arbeit.



OPEN-WORLD-SPIELE 2015 Immer mehr Spiele setzen auf eine offene Spielwelt. Wir zeigen, welche davon 2015 erscheinen.

DVD-Inhalt 02/2015



Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

DVD-HIGHLIGHTS



ELITE: DANGEROUS Wieviel Spiel(-Spaß) steckt bisher in Elite? Wir ziehen ein erstes Fazit.



LOST ARK Wir nennen fünf Gründe, warum man das Online-Action-Rollenspiel im Auge behalten sollte.



WOW: WARLORDS OF DRAENOR Die fünfte Erweiterung besinnt sich auf die Stärken des MMOs, geizt aber mit Neuerungen.



DIE SCHLAGZEILEN 2014 Wir lassen die 25 wichtigsten Schlagzeilen Jahres 2014 noch einmal Revue passieren.

VIDEOS

PREVIEWS

Final Fantasy 15

Lost Ark

TESTS

Blackguards 2

Elite: Dangerous

Star Wars: The Old Republic – Shadow of Revan

Saint's Row: Gat out of Hell

The Talos Principle

World of Warcraft: Warlords of Draenor

SPECIALS

Die Aufreger 2014

Die Schlagzeilen 2014

Hardware-Special: Mäuse in der Folterkammer

Open-World-Spiele 2015

GameStar Rückblick 02/2005

GameStar PCs & NOTEBOOKs

GAMING-NOTEBOOKS NEU DEFINIERT

Die neuen GameStar-Notebooks mit Geforce GTX 900M-Grafik werden jetzt erstmals von Intels Desktop-Prozessoren angetrieben und sind deshalb noch schneller als jemals zuvor.

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Intel Core i7 4790 mit 4x 3,6 GHz NEU
- NVIDIA GeForce GTX 980M 8,0 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 250 GB SSD & 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 2099,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Intel Core i5 4460 mit 4x 3,2 GHz NEU
- NVIDIA GeForce GTX 970M 6,0 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 120 GB SSD & 500 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1599,-



GameStar PC

- AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- AMD Radeon R9 280 3 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 120 GB Samsung SSD 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 Samsung SSD 840 Evo
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1349,-



GameStar PC XTREME

- Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4,0 GB
- 16 GB DDR3-RAM
- 500 GB Samsung SSD 840 Evo
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1799,-



GameStar NOTEBOOK PRO 15

- Intel Core i5 4460 mit 3,2 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970M 6GB
- 8 GB RAM
- 500 GB Hybrid-Festplatte
- 15 Zoll Full HD-Display

nur 1499,-

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst und Versandkosten innerhalb Deutschlands.

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Kurzfristigkeit schafft Misstrauen.

Raten Sie doch mal: Welche dieser Zitate stammen von den Witcher-3-Entwicklern und welche vom GTA-Studio Rockstar?

a) Wir möchten uns für die Verschiebung des Veröffentlichungstermins entschuldigen, aber wir benötigen noch ein paar Wochen, um das Spiel zu testen, ihm den letzten Schliff zu verleihen und euch das bestmögliche Produkt bieten zu können.
b) Wir müssen uns bei euch entschuldigen. Wir haben den Release-Termin zu voreilig bestimmt.
c) Wir treffen solch eine Entscheidung nur, wenn wir davon überzeugt sind, dass dies im besten Interesse des Spiels und unserer Fans ist.
d) Wenn wir das wichtigste Spiel der Studiogeschichte veröffentlichen, dann müssen wir absolut sicher sein, unser Bestes gegeben zu haben, so dass ihr das Spiel voll und ganz genießen könnt.

Gar nicht so einfach, oder? Trotzdem wurden die beiden Meldungen auf GameStar.de völlig unterschiedlich aufgenommen. Bei The Witcher 3 lauteten die ersten Kommentare »Lieber verschieben als ein Bug-Debakel.« oder »Bin echt froh über diese Entscheidung.« Zu GTA 5 hieß es dagegen »Die Kommunikationspolitik von Rockstar ist echt bescheiden.« und »Es ist ein Schlag ins Gesicht für die Spieler.« Woran liegt diese unterschiedliche Reaktion?

Meine Theorie: Neben dem grundsätzlich unterschiedlichen Image der beiden Studios liegt es auch und vor allem am Timing. The Witcher 3 sollte ursprünglich am 24. Februar erscheinen, die Verschiebung wurde am 8. Dezember bekanntgegeben. Rockstar veröffentlichte seine Verschiebungs-Meldung hingegen erst am 13. Januar, also genau zwei Wochen vor dem geplanten Release. Noch am 2. Januar dementierte sogar ein Rockstar-Mitarbeiter im offiziellen Support-Forum die Verschiebungsgerüchte. Hinzu kommt, dass mit der Verschiebungsmeldung im Kleingedruckten auch eine Online-Anbindung sowie der bei vielen Fans unbeliebte Rockstar Social Club gleich mitverkauft wurden (mehr dazu auf Seite 36).

Gut möglich, dass die Entscheidung, GTA 5 zu verschieben, tatsächlich extrem kurzfristig getroffen wurde. Und ja, wenn sich ein Spiel Geheimniskrämerei und unglückliche Kommunikation erlauben kann, dann sicherlich Rockstars meisterhaftes Gangster-Epos. Denn GTA 5 ist eben weit mehr als »nur« ein PC-Spiel, sondern auch eine ebenso zynische wie treffsichere Kritik der Postmoderne, die wirklich jeder erleben sollte, wie Dimitry Haley sehr anschaulich in unserer großen Titelstory-Vorschau (Seite 30) analysiert.

Aber GTA 5 ist nach den Shitstorms um Battlefield, Assassin's Creed Unity oder Die Sims 4 eben auch ein weiteres Indiz dafür, dass die Blockbuster-Produktionen der großen Publisher immer mehr den direkten Draht zu den Core Gamern verlieren – also denjenigen, die den Aufstieg vom belächelten Nerd-Klischee zum gefeierten Kulturmedium entscheidend mitgeprägt und möglich gemacht haben.

Das kann man als notwendige Begleiterscheinung abtun, wenn ein Medium sich endgültig als Gegenwartskultur (und damit auch großes Geschäft) etabliert. Große Filmstudios und Musiklabels kommunizieren ja häufig mindestens ebenso restriktiv wie Rockstar. Oder man kann es weiterhin kritisieren und diejenigen Entwicklerteams positiv hervorheben, für die ein direkter Draht zur Core Gamer Community ein essenzieller Bestandteil der Studioidentität ist.

Wir haben uns für Letzteres entschieden, nachzulesen nicht nur in diesem Editorial, sondern unter anderem auch in unserer Kolumne zu Star Citizen (Seite 22). Wir hoffen und denken, das ist in Ihrem Sinne.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Nichts sehen, nichts hören, nichts sagen: Fast könnte man meinen, Rockstar nimmt mit GTA 5 auch die eigene Kommunikationspolitik auf die Schippe.

Die Zitate a) und c) stammen von Witcher-Entwickler CD Projekt, b) und d) von Rockstar.

Inhalt



Viel mehr als nur ein PC-Spiel

30 Endlich: GTA 5 erscheint demnächst auch für PC. Im großen Special klären wir, auf was sich PC-Spieler freuen können und was hinter der Faszination von Grand Theft Auto 5 steckt.



Jenseits von Gut und Böse

78 Noch abgedrehter! Aber ist das Saints-Row-Addon auch ein gutes Spiel?



Brotlose Rebellen

90 Wie sieht's mit der deutschen Indie-Szene aus? Wir blicken hinter die Kulissen.

Titelstory

30 Grand Theft Auto 5
36 Kolumne: Always On bei GTA 5?
38 25 Geheimnisse in GTA 5
42 Systemanforderungen und Technik der PC-Version

Previews

27 Termin-Update
44 Die wichtigsten Spiele 2015

Aktuell

10 Mass Effect 4
10 Freitag der 13.
10 Minecraft
10 Overwatch
11 Age of Empires 4
11 Elite: Dangerous
11 Star Citizen
12 Total War: Attila
13 GRAV
14 Deathtrap
16 DayZ
20 Hardware-News
22 Gedacht: Star Citizen
24 Feedback
26 Umfrage: Ausblick 2015

Tests

52 Das Team
54 Hitlisten / So testen wir
56 Blackguards 2
60 Elite: Dangerous
62 Grey Goo
66 Assassin's Creed Unity: Dead Kings
68 Hearthstone: Goblins gegen Gnome
70 The Talos Principle
74 Drakensang Online: Kontrollbesuch
76 Assetto Corsa
78 Saints Row: Gat Out of Hell
82 Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes



Frau an die Macht!



Der letzte Überraschungshit 2014



Die wichtigsten Spiele 2015

56 Blackguards 2 ist der Hexfeld-Hit, der der Vorgänger hätte sein sollen.

70 Die Serious-Sam-Entwickler machen eine Kehrtwende – und zwar eine großartige.



Mäuse in der Folterkammer

90 Wie testet ein Hersteller wie Logitech Mäuse und Tastaturen? Wir sind zu Besuch und wagen uns in die Versuchskammer.

44 Zum Start des neuen Jahres präsentieren wir die spannendsten Spiele 2015.

Magazin

85 Hintergrund: Phänomen Metal Gear

90 Report: Brotlose Rebellen – die deutsche Indie-Szene

100 Hall of Fame: Die Siedler

Hardware

106 Xbox One Controller für PC im Test

113 Logitech G302 im Test

116 Zu Besuch bei Logitech – Mäuse in der Folterkammer

120 Samsung SSD 850 Evo im Test

126 Einkaufsführer

Rubriken

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

129 Die Vorletzte

130 Impressum / Vorschau

Spiele in dieser Ausgabe

Act of Aggression ... Preview ... 47
Adr1ft ... Preview ... 51
Age of Empires 4 ... News ... 11
Assassin's Creed Unity: Dead Kings ... Test ... 66
Assassin's Creed Victory ... Preview ... 44
Assetto Corsa ... Test ... 76
Batman: Arkham Knight ... Preview ... 44
Battleborn ... Preview ... 46
Battlefield: Hardline ... Preview ... 45
Blackguards 2 ... Test ... 56
DayZ ... News ... 16
Dead Island 2 ... Preview ... 50
Deathtrap ... News ... 14
Die Siedler ... Magazin ... 100
Doom ... Preview ... 47
Drakensang Online ... Test ... 74
Elite: Dangerous ... Test ... 60
Evolve ... Preview ... 45
Freitag der 13. ... News ... 10
Grand Theft Auto 5 ... Preview ... 30
GRAV ... News ... 13
Grey Goo ... Test ... 62
Hearthstone: Goblins gegen Gnome ... Test ... 68
Hearts of Iron 4 ... Preview ... 46
Homefront: The Revolution ... Preview ... 48
Just Cause 3 ... Preview ... 47
Kingdom Come: Deliverance ... Preview ... 46
Mad Max ... Preview ... 46
Mass Effect 4 ... News ... 10
Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes ... Test ... 82
Metal Gear Solid 5: Phantom Pain ... Preview ... 45
Might & Magic: Heroes 7 ... Preview ... 48
Minecraft ... News ... 10
Mirror's Edge 2 ... Preview ... 50
No Man's Sky ... Preview ... 48
Ori and the Blind Forest ... Preview ... 50
Overwatch ... News ... 10
Pillars of Eternity ... Preview ... 49
Project CARS ... Preview ... 49
Rainbow Six: Siege ... Preview ... 49
Saints Row: Gat Out of Hell ... Test ... 78
Star Citizen ... News ... 11
Starcraft 2: Legacy of the Void ... Preview ... 44
Star Wars: Battlefront ... Preview ... 48
The Talos Principle ... Test ... 70
The Witcher 3: Wild Hunt ... Preview ... 45
Tom Clancy's The Division ... Preview ... 50
Torment: Tides of Numenera ... Preview ... 51
Total War: Attila ... News ... 12
World of Warships ... Preview ... 47

CORSAIR®



Precision Forged to Win

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

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

CORSAIR GAMING™

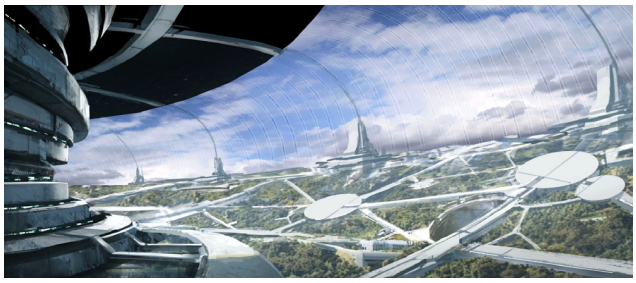
PRECISION FORGED™


CORSAIR GAMING
> K70 RGB Mechanische Gaming Tastatur
mit 16,8 Millionen Farben Hintergrundbeleuchtung pro Taste
MX
CHERRY
MECHANICAL SWITCH
> M65 RGB Hochauflösende Gaming Laser Maus
mit Drei-Zonen Hintergrundbeleuchtung mit 16,8 Millionen Farben
CORSAIR GAMING
> H2100 Kabelloses Gaming Headset
mit echten Dolby 7.1 Surround Sound

Mass Effect 4

PC-Version sicher

In der jüngeren Vergangenheit kam immer wieder mal das Gerücht auf, das Rollenspiel Mass Effect 4 solle exklusiv für die Xbox One erscheinen. Endlich hat Bioware offiziell dementiert. Wie der Produzent Michael Gamble via Twitter klargestellt hat, handelt es sich dabei tatsächlich nur um ein Gerücht. Auch eine zeitlich beschränkte Exklusivität schloss er aus. Demnach wird Mass Effect 4 – wie auch schon der direkte Vorgänger – sowohl für den PC als auch andere Konsolen erscheinen. In einem anderen Tweet berichtete Gamble davon, dass er vor kurzem eine aktuelle Version von Mass Effect 4 Biowares General-Manager Aaryn Flynn vorgeführt hat. Dessen Reaktion fiel knapp aus, dürfte aber die Hoffnungen der Fans wecken. Flynn sagte: »Jawohl. Das fühlt sich wie Mass Effect an«. Bisher haben es die Mass-Effect-Spiele zusammengerechnet auf mehr als 10 Millionen verkaufte Exemplare gebracht. Mass Effect 4 basiert technisch wie schon das Rollenspiel Dragon Age: Inquisition auf der Frostbite Engine 3. Details zum Inhalt gibt es bisher jedoch nicht.



Mass Effect 4: Außer ein paar Konzeptzeichnungen gibt es noch kein Material oder gar Informationen zum Spiel.

Minecraft

Rekord-Klötze



Minecraft PE: Trotz eingeschränktem Funktionsumfang ist die Mobil-Variante auf über 30 Mio. Handys und Tablets installiert.

Fast fünf Jahre nach seinem ersten Auftauchen bricht Minecraft laufend Rekorde. Wie der bei Mojang für Minecraft zuständige Game-Designer Nathan Adams verraten hat, tummeln sich im Schnitt zirka eine Million Spieler gleichzeitig in den Minecraft-Welten. Damit liegt das Sandbox-Spiel unter anderem vor dem populären MOBA-Spiel Dota 2 von Valve, das es laut Steam-Statistik »nur« auf etwas mehr als 960.000 Spieler bringt. Allerdings ist Minecraft nicht nur auf dem PC, sondern auch auf Konsolen und Mobilgeräten erhältlich, die in diese Statistik mit hinein zählen. Apropos Mobil: Auf iOS und Android feiert Minecraft mit über 30 Millionen Downloads gleich den nächsten Rekord. Un noch eine Höchstleistung: Bei YouTube war »Minecraft« 2014 bei den meist gesuchten Begriffen auf Platz zwei, gleich nach »Music« und vor »Movies«.

Freitag der 13.

Slasher-Multiplayer mit Filmvorlage



Freitag der 13.: Das klassische »Teenager gegen Bösewicht«-Szenario als Multiplayer-Spiel.

Der Regisseur und Filmproduzent Sean S. Cunningham, bekannt durch seine Horrorfilm-Reihe Freitag der 13., arbeitet derzeit gemeinsam mit einem »erfahrenen Entwicklerstudio« an einer Videospielumsetzung seiner Horror-Marke. Das berichtet die englischsprachige Webseite egmnow.com. Allzu viele Details sind zu dem Projekt bisher aber nicht bekannt. Auch den Namen des zuständigen Spielentwicklers möchte der Regisseur noch nicht verraten.

Immerhin: Einige Dinge ließ sich Cunningham dann doch entlocken. So soll Freitag der 13. ein asymmetrisches, kooperatives und kompetitives Mehrspieler-Spiel (etwa wie Evolve) werden, bei dem eine kleine Gruppe einfallsreicher Überlebender gegen einen einzelnen Gegenspieler in der Rolle des unsterblichen und brutalen Jason Voorhees antritt. Freitag der 13. soll noch im Oktober für mehrere Plattformen veröffentlicht werden. Passender wäre aber ein Release im November, 2015 in diesem Monat gibt es nämlich einen Freitag den 13.

Overwatch

Blizzard auf Namenssuche?

Blizzard war bei der Namensauswahl für sein neuestes Spieleprojekt Overwatch und der Beantragung der entsprechenden Markenrechte offenbar etwas nachlässig: Der im April 2014 durch das Unternehmen beim United States Patent and Trademark Office (USPTO) eingereichte Antrag auf Markeneintragung für den Begriff Overwatch wurde vorübergehend ausgesetzt. Das geht aus zwei auf uspto.com veröffentlichten Dokumenten hervor – einem so genannten Suspension Letter und einem Examiners Amendment. Grund dafür ist offenbar ein bereits früher eingereichter Antrag durch die Firma Innovis Labs, Hersteller einer GPS-App für Paintball-Spieler. Im schlimmsten Falle muss sich Blizzard entweder mit dem Mobile-Entwickler über mögliche Nutzungsrechte einigen (also bezahlen) oder sogar über eine Umbenennung seines für 2015 angekündigten Multiplayer-Shooters nachdenken.



Overwatch: So einen Schutzschild könnte Blizzard jetzt auch gegen den Angriff auf die Overwatch-Namensrechte brauchen.



Zwischen Gewalt in Spielen und anderen Medien und realer Gewalt gibt es offenbar keinen kausalen Zusammenhang.

Neue Studie

Spiele machen nicht gewalttätig

Eine neue Langzeitstudie aus den USA kommt zu dem Schluss, dass zwischen gewalthaltigen Medieninhalten und realer Gewalt kein Zusammenhang besteht. Der Psychologe Christopher Ferguson kommt als Leiter der Studie zu diesem Ergebnis: Eine Verbindung zwischen echter Gewalt und gewalttätigen Darstellungen in Medien wie Spielen und Filmen gibt es seiner Forschung nach nicht. Wie die englischsprachige Nachrichtenseite independent.co.uk berichtet, ist das Ferguson-Team sogar der Ansicht, mit seiner Untersuchung frühere Studien mit gegenteiligen Ergebnissen widerlegen zu können. Demnach wären zuvor häufig fehlerhafte Methoden genutzt worden, indem etwa gewalthaltige Medienerzeugnisse ohne Kontext präsentiert und das Gewaltpotential anhand von bezuglosen Aufgaben gemessen worden sei.

Ferguson und sein Team haben sich für ihre Studie die Häufigkeit der Darstellung von Gewalt in Medien zwischen 1920 und 2005 angeschaut und die Ergebnisse mit entsprechenden Gewaltverbrechen in der realen Welt während dieses Zeitraums verglichen. Auffälligkeiten fanden die Wissenschaftler dabei jedoch keine.

Age of Empires 4

Endlich wieder Echtzeit-Strategie?

Kommt endlich Age of Empires 4? Microsoft plant auf jeden Fall, eine alte und bei Spielern beliebte Strategiespiel-Reihe neu zu beleben. Das geht jedenfalls aus einem aktuellen Mitarbeitergesuch des Entwicklers und Publishers hervor. Erste Spekulationen gehen in Richtung Halo Wars oder eben Age of Empires, offiziell bestätigt wurde dahingehend jedoch noch nichts. In der Job-Ausschreibung ist lediglich die Rede davon, dass man die nächste Generation eindrucksvoller Spiele für Windows und Xbox erschaffen wolle. Dazu hat das Unternehmen offenbar ein komplett neues Studio etabliert – oder ist zumindest gerade dabei. Gleich mehrmals fällt der Name Decisive Games: »Das Team von Decisive Games ist auf die Entwicklung von Weltklasse-Strategiespielen fokussiert und baut ein Studio auf, das der nächsten Gamer-Generation die nächste Ausgabe einer beliebten Strategiespiel-Marke bringen wird«.

Gesucht wird mit Job-Anzeige ein Senior-Software-Engineer, bereits Mitte 2014 waren Stellenausschreibungen für Entwickler auf der Seite, ebenfalls für ein Strategiespiel-Projekt. Wir hoffen inständig, dass es sich tatsächlich um ein richtiges Age of Empires 4 handelt. Eine F2P-Gurke wie das arg dürftige Age of Empires: Castle Siege brauchen wir jedenfalls nicht noch mal.



Age of Empires: Zuletzt veröffentlichte Microsoft mit dem F2P-Titel Castle Siege ein eher unrühmliches Kapitel der Age of Empires-Reihe.

Elite Dangerous

Erfolgreich im All

Frontier Developments hat Details zu den Verkaufszahlen von Elite: Dangerous bekannt gegeben. Laut einem Investorenbericht waren zum Start am 16.12.2014 bereits über 300.000 Exemplare vorbestellt (inklusive Kickstarter). Seit dem Release kamen 250.000 neue Spieler hinzu. Die eigenen Prognosen hat die Firma damit übertroffen: Eigentlich ging man bis Mai 2015 von bescheidenen 250.000 verkauften Exemplaren aus. Selbst die in einem sehr optimistischen Szenario angepeilten 750.000 Stück liegen jetzt in Reichweite. Frontier investiert das Geld in neue Mitarbeiter zur Aufstockung des Entwicklerteams. Damit strafen Elite: Dangerous und Star Citizen alle Lügen, die das Weltraumgenre bereits totgesagt hatten.



Elite Dangerous: David Brabens Crowdsourcing-Raumsimulation ist deutlich erfolgreiche als geplant – Glückwunsch!

GameStars 2014 – Die besten Spiele des Jahres

Sie haben die Wahl! Traditionell im Frühjahr rufen wir unsere Leser dazu auf, ihre besten Spiele des vergangenen Jahres zu wählen. Die ideale Möglichkeit, innovative Titel und Überraschungs-Hits zu belohnen oder öde Serientäter abzustrafen. Neben den klassischen Genre-Kategorien gibt's natürlich wieder Plattform-Favoriten sowie den Community-Liebling, den besten Spielemoment aber auch den größten Fail zu küren. Gerade Letzteres sollte im Jahr der Spiele-Startschwierigkeiten, Server-Probleme und Day-One-Debakel 2014 eine interessante Kategorie werden. Die Abstimmung läuft ab Ende Januar unter **www.gamestar.de/gamestars**.

Zelten vor den Toren Roms

Lange wurden die Hunnen als spielbares Volk in Total War: Attila dementiert, und nun sind sie plötzlich doch enthalten – inklusive Nomaden-Spielmechanik, die wir in einer Preview-Version ausprobieren konnten. Von Johannes Rohe

Genre: **Strategie** Termin: **17.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**



Unsere Ostgoten stehen vor Konstantinopel. Langwierige Belagerungen sind riskant, weil die Hunnen uns schnell in den Rücken fallen können.

Als wir uns beim Anspielevent von Total War: Attila vor einem der bereitgestellten Rechner niederlassen, erwartet uns eine große Überraschung. Im Fraktionsauswahlmenü grinst uns plötzlich Attila höchstpersönlich ins Gesicht. Im fertigen Spiel dürfen wir nun doch die Führung über seine asiatischen Reiter übernehmen. Bei unserem letzten Besuch hatte Creative Assembly das noch dementiert. Und damit nicht genug: Für Nomadenvölker wie die Hunnen führt Attila eine ganz eigene Spielmechanik ein. Die gab's zwar bereits im Addon Barbarian Invasion für das erste Rome: Total War, sie hat jetzt aber deutlich an Komplexität gewonnen. Weil die Hunnen in unserer Preview-Version jedoch noch nicht anwählbar sind, erleben wir die spannende Völkerwanderung in der Haut der Ostgoten.

Camp um dein Leben!

Im Jahr 365 nach Christus klopfen die Hunnen an die Haustür Europas, und unser Volk hat seine Siedlungen bereits aufgeben müssen. Wir starten also ganz ohne Landbesitz und nur mit zwei Armeen in Dakien (etwa im heutigen Rumänien). Eine ausweglose Situation? Nicht ganz, denn wie die Hunnen sind unsere Ostgoten geborene Camper. Wo es uns beliebt, schlagen unsere Krieger einfach ihr Lager auf. Dann profitieren sie von Boni wie einer gesteigerten Wachstumsrate, können neue Gebäude (beziehungsweise Zelte) errichten und Truppen rekrutieren. Auf Gewinne durch Handel oder Steuern müssen wir jedoch verzichten. Doch aus dem Osten rollen immer neue Armeen der Hunnen heran – einigeln und abwarten funktioniert deshalb nicht.

Also treiben wir unser Volk weiter, immer auf der Flucht vor den finsteren Horden und der Schneegrenze, die sich stetig weiter nach Süden verschiebt. Das Wetter hat in Attila jetzt deutlich stärkere Auswirkungen, auch weil eine Runde nur ein Vierteljahr verstreichen lässt. Unser Ziel ist also ein warmes, fruchtbares Land, in dem wir uns neu ansiedeln können. Hmm, wie klingt Italien? Das ehemalige Römische Imperium bröckelt und ist bereits in Ost und West geteilt. Siedlungen, die wir auf unserem Weg erobern, besetzen wir nicht, sondern plündern sie oder befreien die von den Römern unterjochten Völker, in der Hoffnung in ihnen wertvolle Verbündete gegen die Hunnen zu finden. Alternativ könnten wir die Orte mitsamt den umliegenden Gebieten auch dem Erdboden gleichmachen, damit sie unseren Verfolgern nicht in die Hände fallen. Diese neuen Möglichkeiten bereichern das Spiel um mehr taktische Vielfalt. Auf großen Widerstand stoßen wir auf unserem schnellen Vorstoß nicht. Ob die traditionell problembehaftete KI mit der fordernden Nomaden-Mechanik wirklich umgehen kann, muss sich noch zeigen.

Ich sagte doch: KEIN Feuer!

Größere Städte umgehen wir lieber, selbst wenn sie nur über eine schwache Garnision verfügen, denn Belagerungen sind aufwändiger geworden. Die Herstellung von Leitern oder Rammen dauert länger und in der Schlacht können die Verteidiger Straßenzüge mit Barrikaden blockieren. Wer lange braucht oder unvorsichtig mit Feuer agiert, riskiert außerdem, letztendlich nur Ruinen erobert zu haben, denn lange Belagerungen und Zerstörungen in den Echtzeitschlachten fügen den Gebäuden Schaden zu.

Schließlich in Norditalien angekommen entscheiden wir, uns häuslich niederzulassen. Wir erobern Mailand und geben den Befehl, die Stadt zu besetzen. Damit verliert unsere ganze Fraktion ihre Migrationsboni und steuert sich von nun an wie die »klassischen« Parteien. Wir können also handeln und Steuern einnehmen. Diesen Trick beherrschen die Hunnen nicht. Sie sind dazu verdammt, plündernd über die Karte zu ziehen. Ob wir es tatsächlich schaffen, die Ostgoten in Italien anzusiedeln, finden wir nicht mehr heraus, denn nach 40 Runden endet die Preview-Version. Wir freuen uns aber darauf, das Abenteuer in der Vollversion erneut in Angriff zu nehmen! JO



Meine Neugier ist geweckt

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Als Total-War-Fan weiß ich: Nach nur 40 Runden Aussagen über die zentralen Aspekte KI, Diplomatie und Balance zu treffen, wäre unsinnig. Dafür muss schon ein ausführlicher Test her. Die Nomaden-Spielmechanik macht mir aber schon jetzt viel Spaß und bringt eine neue Herausforderung ins Spiel. Zahlreiche Detailverbesserungen wie das übersichtlichere Menü oder die kniffligeren Belagerungen tragen zusätzlich dazu bei, dass mir das Leben als Ostgote gut gefallen hat. Jetzt juckt es mich in den Fingern, auch die Hunnen auszuprobieren. Dabei hatte ich der Reihe nach Rome 2 eigentlich abgeschworen.

Grav

No Man's Planet

Das Weltraumabenteuer Grav versetzt die derzeit so beliebte Survival-Formel auf farbenfrohe Alienplaneten. Seit kurzem ist es als Early-Access-Fassung spielbar. Aber lohnt sich die Reise ins All schon jetzt? Von Sebastian Stange

Genre: **Action** Termin: **2015** Sprache: **Englisch** Preis: **20 Euro**

Seit dem Erfolg von Minecraft, DayZ oder Rust tauchen auf Steam immer neue Survivalspiele auf, und auch Grav ist auf dem Papier eine ziemlich geradlinige Kopie dieses aktuellen Erfolgskonzepts: Man nehme große, offene Spielwelten, verstreue massig Ressourcen darauf, bevölkere sie mit jeder Menge KI-Gegnern und einer Handvoll Spielern, dazu noch ein Crafting-System und fertig ist der Indie-Hit. Diese Formel wird bei Grav kurzerhand auf zufallsgenerierte Alien-Planeten verfrachtet, wo wir mit bis zu 31 Mitspielern ums Überleben – oder gegeneinander – kämpfen, Rohstoffe abbauen und uns immer bessere Ausrüstung sowie einen sicheren Stützpunkt aufbauen. Am Ende soll es sogar möglich sein, ein Raumschiff herzustellen und damit zu anderen Planeten zu fliegen. Beim Probespiel der neuen Early-Access-Version prüfen wir, was jetzt schon drin steckt.



Wer will, dass seine Basis die Angriffe von Aliens und Mitspielern übersteht, baut Laserzäune und Automatikgeschütze zur Verteidigung. Ansonsten sind eventuell viele Stunden Arbeit futsch.

Gelungener Look, unfertige Systeme

Zunächst einmal staunen wir. Über die farbenfrohen Welten mit ihren kuriosen Pflanzen, seltsamen Felsformationen und abwechslungsreichen Bioformationen. Optisch macht Grav schon jetzt was her, und insbesondere wenn die fremde Sonne über dem Horizont auf und untergeht, werden die Spielwelten in ein stimmungsvolles Licht getaucht. Auf den ersten Blick also ist uns Grav weitaus sympathischer als die düster-braune Survial-Konkurrenz. Doch noch ist das eigentliche Spiel sehr roh, der Einstieg wirklich mühsam. Da gilt es zunächst einmal Gegenden zu finden, wo unser niedrigstufiger Charakter nicht sofort von den örtlichen Wildtieren verputzt wird – gar nicht mal so einfach, ohne Kompass, Karte oder Minimap. Es folgt sterbenslangweiliges Ressourcensammeln und erst dann gewinnt Grav durch das Herstellen besserer Waffen, Rüstungen und simpler Gebäude an Reiz. Die Community ist obendrein sehr engagiert und hilfsbereit. Wären da nicht die fiesen Lags und Gameplay-Baustellen allerorten, wäre Grav schon in dieser frühen Fassung ein empfehlenswertes Abenteuer. Daher raten wir Ihnen, dem reizvollen Survivalspiel noch Zeit zum Reifen zu geben. SST



Das Zusammenspiel mit anderen ist derzeit noch etwas unbequem. Zwar sind die meisten Spieler kooperativ, die Teambildung funktioniert jedoch aktuell nur mittels Konsolenbefehl.



Schick ist es ja ...

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Schon auf den ersten Blick hat Grav meine Sympathie gewonnen. Ich mag den Look der Alienwelten wirklich gern. So viel Farbe, so viel Fantasie! Doch um wirklich voranzukommen musste ich ich parallel zum Probespiel Guides lesen, und insbesondere zu Beginn des Abenteuers ist das ständige Abtragen von Ressourcen einfach zu monoton. Ganz zu schweigen davon, dass man insbesondere in der Anfangsphase schnell mal alle Besitztümer auf einen Schlag einbüßt. Muss diese Mechanik wirklich sein? Derzeit kann ich Grav also nur experimentierfreudigen und geduldigen Spielern empfehlen. Aber es hat durchaus Potenzial. Nicht nur der schräge Look, auch Ideen wie unterschiedliche Alienarten, Bossgegner, Dungeons und KI-Questgeber wirken reizvoll, sind aber noch lange nicht korrekt integriert. Hoffentlich machen die Entwickler das Spielgefühl bald deutlich komfortabler und lösen den Spielverlauf von der etablierten Survivalformel. Grav hat nämlich das Zeug dazu, mehr als ein bunter Klon zu sein.

Diablo mit Diplom

In Deathtrap hat unser Held nicht nur Magie, Bogen oder eine schwere Haudrauf-Axt, sondern auch einen Abschluss in Maschinenbau. Und was macht man damit? Fallen bauen und Gegner hauen. Von Dimitry Halley

Genre: **Action-Rollenspiel** Termin: **2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **20 Euro**



Wir stellen uns der Horde persönlich in den Weg. Zum Glück spuckt unser Monsterkäfig eigene Kreaturen aus, die mitmischen.



In so einem Feld aus Stachelfallen, Säbelsäulen und Geschützen müssen wir kaum noch selbst Hand anlegen.

Groll hat keine Lust auf einen langweiligen Bürojob. Zwar hat er sich jahrelang durch die Vorlesungen gequält, um irgendwann endlich seinen Ingenieursabschluss zu machen. Aber hinter dem Schreibtisch versauern, das kommt ihm nicht in die Tüte. Immerhin heißt der Kerl Groll und ist knapp zwei Meter groß, da sollte der Name Programm sein. Also macht er eine Umschulung zum Söldner, lernt den Umgang mit zweihändig geführten Waffen und widmet sein Leben fortan dem Kampf gegen böse Kreaturen aus der Unterwelt. Na gut, das ist jetzt nur unsere persönliche Herleitung der Story von Deathtrap, in dieser Hinsicht gibt sich das Spiel bisher nämlich sehr löchrig. Was der Genremix aus Action-Rollenspiel und Tower Defense aber bereits bietet, ist eine hervorragende Spielmechanik.

Denn die Early-Access-Version von Deathtrap spielt sich wie ein Diablo, in dem man selbst der Verteidiger ist, statt sich durchs Feindesland zu prügeln. Unsere Aufgabe: Ein Portal vor anstürmenden Monstern schützen, Keule schwingen und allerhand mechanische und magische Fallen basteln – Ingenieursausbildung sei Dank.

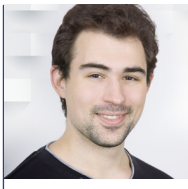
Grolls Fallenspielplatz

Groll ist übrigens unsere eigene Kreation, Name und Klasse darf man zu Beginn frei wählen. Zur Auswahl stehen ein Söldner, eine Magierin und ein Schütze. Jede Profession bringt ihre eigenen Vor- und Nachteile mit sich. Groll kann logischerweise mit Waffengewalt austeilen und dank dicker Rüstung auch einstecken, während die körperlich schwache Magierin aus sicherer Distanz Feindeshorden mit Blitzzaubern beharkt. So überstehen wir auf den 13 geplanten Karten (bisher sind es sieben) eine Feindeswelle nach der anderen, kalkulieren die Marschrouten der Gegner und pflastern die Flure mit Säuregruben, Stachelfallen, Geschütztürmen und Brandbomben. Zwar ist die Anzahl der Karten recht überschaubar, allerdings bietet das Spiel volle Mod-Unterstützung und einen handlichen Editor. In der Releaseversion werden alle Missionen auf mehreren Anspruchsstufen (»tiers«) spielbar sein, um auch die ersten Szenarien für hochstufige Figuren interessant zu halten. Außerdem ist jede Karte ein clever gestaltetes Labyrinth, das Groll und Konsorten vor immer neue Herausforderungen stellt.

Suchtspirale mit I-Tüpfelchen

Mal ist der Raum wie eine doppelte Spirale mit unserem Portal in der Mitte angeordnet, und wir müssen beide Pfade sichern, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Mal kämpfen wir im magischen Wald auf einer weitläufigen Fläche, sodass wir unsere spärlichen Ressourcen behutsam investieren müssen, um jede Gegnerroute zu blockieren. Die Karten haben es in sich – selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sind wir schnell darauf angewiesen, alte Abschnitte zu wiederholen, um Erfahrung und Skill-Punkte zu sammeln.

Da passt es, dass das Aufleveln mit der gleichen Motivationsmaschinerie funktioniert wie Diablo. Wir erjagen bessere Ausrüstung, craften Waffen, erweitern unser Fallenrepertoire und stecken Fähigkeitspunkte in neue Skills. So schwächt Groll per Wutzauber kurzzeitig jedes Monster auf der Karte, während die Magierin achtlose Trolle in Eissäulen verwandelt. Die Charakterverbesserungen fallen in punkto Umfang zwar noch ein wenig sparsam aus, trotzdem bietet Deathtrap bereits jetzt motivierende Rollenspielelemente. Das I-Tüpfelchen ist da der Koopmodus, in dem wir mit bis zu vier Spielern gegen Monsterhorden antreten. Der Schwierigkeitsgrad skaliert dabei übrigens mit, sodass die Gruppengefechte sich sogar noch einen Ticken knackiger anfühlen als die Solo-Abenteuer. DH



Dipl. Monsterschreck
Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich habe zig Stunden in Orcs Must Die gelassen und kann den Mix aus Fallenbau und direkter Action nicht oft genug loben. Kein Wunder, dass mir Deathtrap von der ersten Minute an gefällt. Zwar ist die Herangehensweise mit den Rollenspielelementen eine andere, das Ergebnis fühlt sich aber ähnlich an: Die eine Hälfte von mir ist damit beschäftigt, den perfekten Fallenkorridor zu bauen, während die andere meinen Helden Groll zur Kampfmaschine hochzüchtet. Dass man das in Deathtrap über Erfahrungspunkte und neue Items erledigt, macht die Sache umso suchterregender. Ich bin allerdings gespannt, ob die 13 geplanten Karten dem komplexen Rollenspielkorpus gerecht werden können – da behalte ich mir etwas Restskepsis vor.

PREISAKTION!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99 €/Monat*

Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat



Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis (z. B. Samsung GALAXY S5 349,99 €; Sony Xperia™ Z3 299,99 €; HTC One (M8) 299,99 €). Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Spieler essen Spieler auf

Als ob verfressene Zombies nicht schon schlimm genug wären! Im Survival-Spiel DayZ nagen nun auch die Mitspieler an unseren virtuellen Oberschenkeln. Wir haben uns unter die Kannibalen von Chernarus gewagt. Von Tobias Ritter

Genre: **Actionspiel** Termin: **1. Halbjahr 2016** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**

Ein hysterisches Lachen. Erstmals hören wir es, als wir nördlich von Chernogorsk einige Konservendosen einsammeln. Wenig später schallt es bei Komarovo erneut durch die Gassen. Und dann hören wir es wieder. Wir durchsuchen gerade eine verlassene Holzhütte, als er plötzlich hinter uns steht. Ein Schweißerhelm verdeckt sein Gesicht und an der Feuerwehraxt in seiner Hand klebt Blut. Ohne zu zögern lässt er sein Beil auf uns hinabsausen. Totenstille.



Hunger plagt uns quasi ständig. Zum Glück finden wir in den Gebäuden fast immer Nahrung.

Menschenfleisch

Zunächst denken wir, dass es sich bei unserem kichernden Axtmörder einfach um einen Spieler handelt, der Spaß daran hat, seinen Mitüberlebenden durch furchteinflößendes Gelächter über den spielinternen Voicechat Angst einzujagen – bei DayZ haben wir schließlich schon so ziemlich alles gesehen. Erst später wird uns klar, was wirklich dahintersteckt. Seit unserem letzten Besuch in Chernarus vor etwa einem Jahr hat das Entwicklerteam der Standalone-Version von DayZ nämlich zahlreiche neue Inhalte hinzugefügt, die Überlebenden einige unangenehme Überraschungen bescheren können. Als wir an den Ort unseres plötzlichen Ablebens zurückkehren, bietet sich uns ein bizarrer Anblick: Unsere regungslose Ex-Spielfigur liegt neben einer Feuerstelle, auf der noch ein paar saftige Steaks brutzeln – Steaks aus Menschenfleisch, offenbar herausgeschnitten aus unserer Leiche. Unser Peiniger liegt tot daneben. Im Inventar des Kannibalen finden wir noch mehr menschliche Proteinquellen.



Waffen finden sich in der Spielwelt Chernarus so einige. Munition ist hingegen Mangelware.

Kopfkrankheit und Suizidgedanken

Doch wer aus Verzweiflung oder perverser Mordlust darauf verfällt, die Leichen seiner Mitspieler zu verspeisen, infiziert sich mit Kuru. Die im Spiel mittlerweile nur noch als »Brain-Disease« bezeichnete Infektion des Zentralnervensystems gibt es auch im echten Leben und wird auch Lachkrankheit genannt, weil sie sich in ihrem Verlauf durch ein unnatürliches Lachen des Erkrankten äußert. In der ohnehin schon angespannten Atmosphäre der Spielwelt Chernarus sorgt das Kannibalismus-Feature für weitere Adrenalinstöße und eine zusätzliche abgefahrene wie abscheuliche »Interaktionsmöglichkeit« mit den Mitspielern.

In unzähligen Forenbeiträgen wurde zum Release von Patch 0.51 darüber diskutiert, ob Kannibalismus denn nun wirklich etwas

 Den Verzehr von Menschenfleisch durch Menschen nennt man auch Anthropophagie.



Mit etwas Geschick lassen sich mit einem Hammer bis zu drei Zombies gleichzeitig erledigen. Zwei Treffer reichen für einen toten Untoten aus.



Nach knapp einer Stunde Spielzeit ist das Inventar relativ voll – abstruse Kopfbedeckungen inklusive.

in einem Computerspiel zu suchen habe. Einige Spieler drohten sogar damit, DayZ den Rücken zu kehren. Andere wiederum sahen ihre spielerische Freiheit durch eine weitere Option ergänzt und empfanden die Neuerung als atmosphärisch durchaus stimmig. Mittlerweile hat sich die Aufregung wieder gelegt. Wie viele Spieler DayZ tatsächlich aufgrund des Kannibalismus-Features verloren hat, ist unklar. Viele dürften es den Steam-Charts zufolge aber nicht sein.

Tatsächlich ist es (bisher) aber gar nicht notwendig, in der Spielwelt auf Menschenfleisch zurückzugreifen. Zu üppig ist momentan noch die Loot-Verteilung, als dass irgendjemand derart Hunger leiden müsste. Fast in jedem verlassenen Haus findet sich mindestens eine Konservendose mit schmackhaftem Inhalt. Das führt zwar zumindest anfangs zu einer gesteigerten Sammelleidenschaft, der Survival-Aspekt leidet auf Dauer aber unter dem Überangebot an Nahrung.

Der Kannibalismus ist aber nicht das einzige umstrittene Feature. Ebenfalls neu: brutale Selbstmordanimationen. Je nach ausgerüstetem Gegenstand hält sich die Spielfigur mal ein Gewehr unters Kinn, mal eine Pistole an die Schläfe oder zieht sich ein Messer durch die eigene Kehle. Strittig ist hier jedoch nicht die Funktion des Selbstmordes und freiwilligen Respawnens an sich, sondern viel mehr die explizite Darstellung des Suizidaktes. Immerhin: Blut- und Verletzungseffekte fehlen.

Donnerwetter

Einfach klasse ist das neue Wettersystem. Regen und bedrohliche Gewitterwolken am Himmel zwingen uns zu der einen oder an-

Die diskussionswürdigen Selbstmordanimationen



Sofern eine Pistole in der Hand ausgerüstet ist, schießt sich unsere Spielfigur auf Knopfdruck damit in den Kopf.



Mit einem Messer wiederum geht es einmal quer durch die Kehle. Kein schöner Anblick, auch wenn das Blut fehlt.



Ein Gewehr wird im Knien auf den Boden aufgesetzt und mit dem Lauf ans Kinn gehalten. Immerhin fehlt der Splatter im Anschluss.

Kommentar



Selbstmord ist kein Spiel

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Über Suizide berichtet man nicht. Und wenn, dann nur in möglichst geringem Maß. Boulevardmedien treten diese journalistische Richtlinie zwar regelmäßig mit Füßen, und doch gilt sie in Deutschland und vielen anderen Ländern. Der Grund dafür ist der sogenannte Werther-Effekt. Zahlreiche wissenschaftliche Studien deuten darauf hin, dass Berichte über Selbsttötungen Nachahmer inspirieren und die Suizidzahlen in die Höhe schnellen lassen. Genau deshalb sind die neuen Selbstmordanimationen in DayZ nicht nur überflüssig, sondern vollkommen daneben. Ich sehe zwar die spielerische Notwendigkeit für eine Respawn-Funktion, die Selbsttötung gleich mit mehreren abstoßenden Animationen zu zelebrieren, ist jedoch absolut unnötig. Eine einfache Schwarzblende im rechten Moment hätte es auch getan und der Atmosphäre mit Sicherheit nicht geschadet. Selbstmordanimationen und Kannibalismus-Feature sind aber nur die neusten Auswüchse einer sehr bedenklichen Entwicklung, die DayZ schon seit geraumer Zeit durchmacht. Aus der einstigen Survival-Simulation wird eine Foltersimulation, ein Spiegel menschlicher Abgründe. Ging es früher wirklich noch darum, irgendwie in der Zombie-Apokalypse zu überleben und dafür notfalls auch auf amoralische Mittel zurückzugreifen – sind die Spieler heute nur noch damit beschäftigt, andere Überlebende auf möglichst perfide Arten zu misshandeln. Mit dem Argument der totalen Freiheit schieben die Entwickler den Schwarzen Peter dabei stets den Spielern zu. Dabei haben sie selbst doch alle Fäden in der Hand. Gefährlichere Zombies und mehr Ziele, die nur im Team erreicht werden können, würden nicht nur die Zusammenarbeit deutlich attraktiver machen sondern auch der Langzeitmotivation und damit dem Spielspaß zugutekommen. Doch über ein Jahr nach dem Release der Early-Access-Version von DayZ Standalone sind weder Housing noch persistente Fahrzeuge im Spiel. Stattdessen gibt es die Möglichkeit, Spieler zu fesseln, ihnen verdorbenes Essen einzuflößen und eben Selbstmorde und Kannibalen. Da läuft was falsch bei euch, Bohemia Interactive.

Unter dem Nicknamen »Rocket« erschuf Dean Hall DayZ zunächst als Modifikation für Arma 2.

Entwicklungswirren

Eigentlich sollte die Standalone-Version von DayZ lediglich eine eigenständig lauffähige und fehlerbereinigte Variante der für Arma 2 entwickelten gleichnamigen Modifikation werden – und bereits im Dezember 2012 (!) erscheinen. Mittlerweile schreiben wir Januar 2015, und eine Fertigstellung des Projekts ist immer noch in weiter Ferne. Der Grund: Dean Hall und sein Team entscheiden sich Anfang 2013 kurzfristig dazu, doch lieber auf eine an die Bedürfnisse einer Online-Survival-Simulation wie DayZ angepasste Engine (Infusion) zu setzen. Im Dezember 2013 ist DayZ im Early-Access-Programm auf Steam erschienen. Die finale Version ist für 2016 vorgesehen und wird deutlich mehr Features bieten als ursprünglich geplant.



Faustkämpfe führen nur selten zum Erfolg, sondern eher zu Blutverlust, ausgegrautem Bildschirm und verschwommener Sicht.

deren Pause unter einem Baum oder in einer Scheune. Wer nämlich keine wetterfeste Kleidung trägt, ist schnell bis auf die Haut durchnässt. Und dann droht über kurz oder lang eine tödliche Krankheit. Gegen eine ausgewachsene Lungenentzündung hilft nur die entsprechende Medikation. Und Medikamente finden wir fast ausschließlich in Krankenhäusern. Sollten wir uns also gerade weit entfernt von den fünf großen Städten und den anderen Hospitalstandorten befinden, wenn die Krankheit ausbricht, haben wir ein echtes Problem.

Zungenbrecher

Wer an dieser Stelle nun verwirrt die Namen Berezino, Chernogorsk und Elektrozavodsk murmelt und damit beim Fingerzählen nur auf drei große Städte kommt, dem sei gesagt, dass es im Nordosten von Chernarus mittlerweile eine komplett neue Großstadt namens Novodmitrovsk nebst dem kleineren Vorort Karmanovka gibt. Beide fügen sich ebenso wie das westlich davon gelegene Severograd und diverse weitere neue Ortschaften und Dörfer nahtlos in die Spielwelt ein und erweitern die Karte um zusätzliche größere Loot-Optionen in der früher eher leeren nördlichen Region. Militärischen Loot finden wir jetzt auch an den bereits aus der Modifikation bekannten, zufällig verteilten Helikopter-Absturzstellen.

Jäger und Bastler

Durch die neuen Features Jagen, Angeln, Gemüseanbau und Kochen müssen wir die größeren Städte und Loot-Stellen aber nicht mehr zwangsläufig aufsuchen. Stattdessen können wir uns auch völlig abseits der Restzivilisation bewegen und Bäume fällen, Holz hacken, Wildtiere jagen oder Fische fangen und Gemüse ernten. Etwas komplexer ist mittlerweile das Crafting-System geworden. Unter anderem Fallen, Bögen und Pfeile, Camouflage sowie Rucksäcke lassen sich durch eine recht simple Drag-and-Drop-Anordnung von zwei Gegenständen im Inventar herstellen. Komplexere Prozesse sind nicht möglich, werden aber wohl spätestens dann folgen, wenn die nutzbaren und modifizierbaren Fahrzeuge vollständig in DayZ integriert wurden.

Fahrzeugfrust

Fahren lassen sich bisher nur die neu eingeführten V3S-Trucks. Und die sind momentan noch nicht einmal persistent. Heißt also: Wer eines der rar gesäten Fahrzeuge findet, ist es spätestens beim nächsten Server-Reset wieder los. Die aus der Modifikation bekannten erbitterten Schlachten um die seltenen Fortbewegungsmittel bleiben so leider (noch) aus.

Generell ist die fehlende Persistenz derzeit noch eines der Hauptprobleme von DayZ. Zelte gibt es zwar mittlerweile, doch die verschlucken gerne mal einen Gegenstand – oder verschwinden bei den wöchentlichen Wartungsarbeiten gleich ganz. Die schiere Masse an Lootgegenständen, denen mitunter nur ein einzelner Zweck zugeordnet ist, dürfte zudem viele Spieler überfordern. Und die Komplexität wird mit der Einführung von Auto-Ersatzteilen nicht abnehmen. Hinzu kommen Verbindungsabbrüche, Probleme bei der Client-Server-Kommunikation und durch Wände wandelnde Zombies. Auch wenn zuletzt kleinere Fortschritte erkennbar waren, technisch rund läuft DayZ noch nicht. Tobias Ritter



Schöner als Selbstmordanimationen: die zum Ausdrücken von Zuneigung.



Soziopathen-Simulator

Tobias Ritter
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In ihrem aktuellen Zustand ist die DayZ-Standalone-Version mehr Soziopathen-Simulator denn extreme Survival-Erfahrung. DayZ kann äußerst grausam und pervers sein, generiert aber Spielmomente, die wohl niemand so schnell vergessen wird.

Gleichzeitig leidet das Spiel aber auch in der vorliegenden Version noch unter Unzulänglichkeiten, die die tolle Atmosphäre zerstören. Durch Wände clippende Zombies, Server-Lags und fehlende Persistenz machen die technischen Probleme der offensichtlich immer noch nicht ganz ausgereiften Engine deutlich. Nach wie vor fehlen außerdem Ziele und Aufgaben für gut ausgerüstete Charaktere, auch wenn die Einführung der ersten Fahrzeuge Hoffnung macht, dass sich daran in absehbarer Zeit etwas ändern wird. All das schlägt massiv auf die Langzeitmotivation. Interessierte Neueinsteiger sollten deshalb mit dem Kauf noch mindestens ein halbes Jahr warten. DayZ-Veteranen könnten aber mal wieder einen Blick riskieren.

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

Razer mit VR-Headset und Streaming-Konsole



Für PC-Spieler wird Razers neue Android-Konsole Forge TV für 100 Euro vor allem durch die Cortex-Software interessant, die das einfache Streamen von PC-Spielen auf den Fernseher ermöglichen soll.



Konkurrenz für die Oculus Rift: Razer will die virtuelle Realität mit dem OSVR Hacker Dev Kit zu fairen Konditionen und möglichst einfach der breiten Masse zugänglich machen.



Bis zu vier der neuen Serval-Controller lassen sich mit Forge TV verbinden, mit einem Einzelpreis von 80 Euro pro Controller ist das aber ziemlich teures Vergnügen.

Das Razer Turret kostet 130 Euro und besteht aus einer »Lapboard« genannten Tastatur und einer kabellosen Maus, die dank Magneten nicht vom Mauspad herunterfallen kann.



Razer ist bei Spielern vor allem für Eingabegeräte wie die Deathadder-Maus oder die Black Widow-Tastatur bekannt, auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas hat die amerikanische Firma jetzt aber mit ganz anderer Hardware für Aufsehen gesorgt. Besonders unerwartet kommt der Vorstoß im Bereich Virtual Reality, wo Razer der Rift-Brille von Oculus mit dem »OSVR Hacker Dev Kit« für etwa 200 Euro ab Juni 2015 Konkurrenz machen will. Dahinter steht das von Razer mit vielen Partnern wie zum Beispiel Ubisoft gegründete »Open Source Virtual Reality Consortium«. Wie das »Open Source« im Namen schon andeutet, soll die virtuelle Realität ohne extra Lizenzgebühren einem möglichst breiten Publikum verfügbar gemacht werden, etwa durch Plugins für Spiele-Engines.

Teil dieses Open-Source-Ansatzes ist auch die geplante Bereitstellung der Baupläne des Headsets, sodass es (ziemlich optimistisch) möglich sein soll, sich etwa mit Hilfe eines 3D-Druckers ein eigenes Hacker Dev Kit zu basteln. Die technischen Daten der Verkaufsversion von Razer ähneln dabei in Sachen Display stark dem Dev Kit 2 der Oculus Rift: Der 5,5 Zoll große und austauschbare Bildschirm hat wie das 5,7 Zoll große Pendant im Rift DK2 eine Auflösung von 1920x1080 Pixel. Der aktuelle Rift-Prototyp »Crescent Bay« verfügt bereits über eine sichtbar höhere Auflösung, auch wenn Oculus sich über genaue Daten dazu bislang größtenteils ausschweigt.

Razer will aber nicht nur die virtuelle Realität, sondern auch das Wohnzimmer erobern. Dazu ist die neue Android-Konsole »Forge TV« gedacht, die mit dem Snapdragon 805-Prozessor genug Leistung für Android-Spiele und das Streamen von PC-Spielen bieten soll. Letzteres wird über die neu entwickelte Cortex-Software möglich, die mit Titeln von verschiedenen Spiele-Clients wie Steam, Uplay oder Origin und Grafikkarten von AMD und Nvidia gleichermaßen zurechtkommen soll. Passende Eingabegeräte bietet Razer ebenfalls an, der »Serval«-Controller verfügt unter anderem über spezielle Android-Tasten, die kabellose Maus- und Tastatur-Kombination »Turret« hat als Besonderheit ein magnetisches Mauspad zu bieten, das ein Herunterfallen der Maus bei der Bedienung von der Couch aus verhindern soll. Ohne Gamepad wird die vermutlich noch im ersten Quartal 2015 erhältliche Konsole 100 Euro kosten, mit Controller sind 150 Euro fällig. Das Serval kann auch einzeln für 80 Euro gekauft werden, der Preis für das Turret liegt bei stolzen 130 Euro.

Vermutlich ab März verfügbar

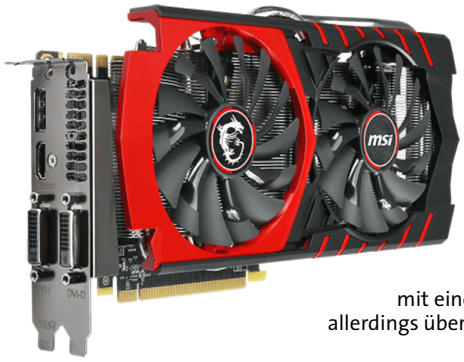
FreeSync-Monitore im Kommen

Sowohl AMD als auch Nvidia bieten mit FreeSync beziehungsweise G-Sync Techniken an, die für ein möglichst flüssiges Bild sorgen sollen. Dazu synchronisieren sie die Bildausgabe von Grafikkarte und Monitor, um Probleme wie störende Bildteilungen zu verhindern. Kaufen können Sie bislang nur wenige Monitore mit G-Sync, und das zu hohen Preisen ab 450 Euro. Inzwischen kündigen sich aber immer mehr Geräte mit FreeSync an, wie eine von AMD Anfang Januar stolz veröffentlichte Liste (bit.ly/14yqvUd) zeigt. Erste dort genannte Modelle von Herstellern wie BenQ, LG, Samsung oder Viewsonic dürften im März auf den Markt kommen, sie unterscheiden sich teilweise stark bei Auflösung, Display-Diagonale und Bildwiederholrate.

Neben Full-HD-Geräten mit 27 Zoll, TN-Panel und 144 Hertz sind auch 4K-Modelle mit 23,6 Zoll und 60 Hertz oder gar 34-Zoll-TFTs mit IPS-Panel im 21:9-Format und einer Auflösung von 2560x1080 Pixel dabei. Preise sind meist noch nicht bekannt, da FreeSync aber im Gegensatz zu G-Snyc kein zusätzliches (von Nvidia teuer verkauftes) Modul benötigt und auf den offenen Standard »Adaptive Sync« setzt, werden FreeSync-Geräte spürbar günstiger als vergleichbare G-Sync-Monitore sein. Gemeinsam ist beiden Techniken, dass sie vorerst nur mit Grafikkarten des jeweiligen Herstellers nutzbar sind, aus Spielersicht dürfte sich das gerne in möglichst naher Zukunft ändern.



Der AOC g2460Pg ist einer der aktuell günstigsten Monitore mit Nvidias G-Sync-Technologie, sein Preis liegt bei ungefähr 450 Euro. Die bald erscheinenden TFTs mit dem G-Sync-Pendant FreeSync von AMD dürften dagegen teilweise deutlich günstiger zu haben sein.



Mit der GTX 960 bringt Nvidia den lange ersehnten Nachfolger der Mittelklassekarte GTX 760 zu einem ähnlichen Preis auf den Markt, das Speicherinterface fällt mit einer 128-Bit-Anbindung allerdings überraschend schmal aus.

GTX 960, GTX 960 Ti und GTX 965 Ti

Neue Grafikkarten von Nvidia

Wenn Sie diese Zeilen lesen, wird Nvidias neue Geforce GTX 960 sehr wahrscheinlich bereits erschienen sein, für einen Test in diesem Heft kommt sie aber zu spät. Selbst zu den technischen Details gab es bis zum Redaktionsschluss nur wenige gesicherte Informationen, unabhängig davon ist allerdings klar, dass die Karte der Mittelklasse zuzuordnen ist, ihr Preis dürfte außerdem zunächst knapp über dem Niveau des Vorgängers GTX 760 liegen (180 Euro). Soweit klingt das alles wenig überraschend, etwas Diskussionsstoff hat die Gerüchteküche aber doch noch zu bieten: Speichermenge und RAM-Interface der GTX 960 erscheinen mit 2,0 GByte beziehungsweise 128-Bit-Anbindung für eine aktuelle Grafikkarte im Preisbereich von etwa 200 Euro wenig zeitgemäß, außerdem kursieren bereits Meldungen über zwei weitere Modelle: die GTX 960 Ti sowie die GTX 965 Ti.

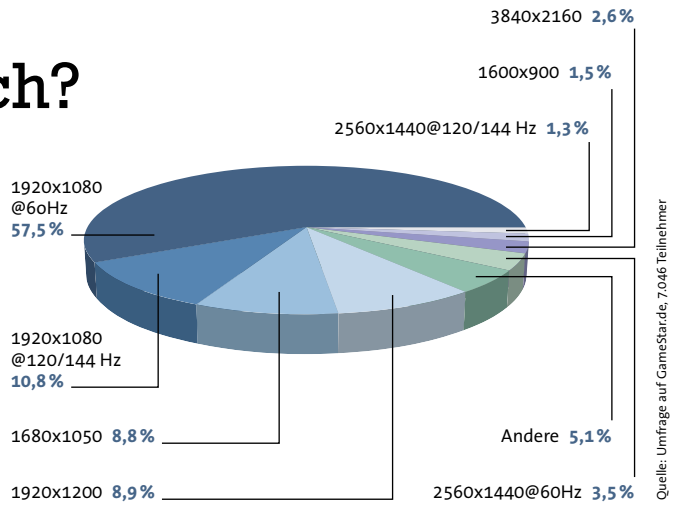
Ein zusätzliches Ti-Modell ist in Nvidias Mittelklasse seit der GTX 560 Ti üblich, zwei davon gab es bislang noch nicht. Auch zu diesen beiden Karten sind praktisch noch keine Details bekannt, als sehr wahrscheinlich gilt nur, dass sie nicht wie die GTX 960 auf dem neuen GM206-Chip basieren werden, sondern auf einem beschnittenen GM204, der auch für die GTX 970 und GTX 980 verwendet wird. Sollten tatsächlich beide Ti-Modelle auf den Markt kommen, könnte die Leistungslücke zwischen der GTX 960 und der GTX 970 größer sein als bislang angenommen, wir halten es allerdings für wahrscheinlicher, dass Nvidia nur ein zusätzliches Ti-Modell auf Basis des GM204-Chips herausbringen wird, das dann zumindest über 3,0 GByte Videospeicher und ein Speicher-Interface mit 192 Bit verfügen dürfte.

GESCHRAUBT

Umfrage

In welcher Auflösung spielen Sie hauptsächlich?

Ungefähr zwei Drittel der GameStar-Leser spielen in der Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixel, die meisten davon bei 60 Bildern pro Sekunde (Hertz). Immerhin knapp zwölf Prozent besitzen bereits einen Monitor mit 120 oder gar 144 Hertz, was vor allem in schnellen Szenen und flotten Spielen wie Ego-Shootern für ein spürbar flüssigeres Bild sorgt (solange der PC auch genügend fps liefert). In 2560x1440 Pixel spielen etwa fünf Prozent, die durch die deutlich steigende Zahl der zu berechnenden Bildpunkte für die Hardware noch anspruchsvollere UHD-Auflösung von 3840x2160 Pixel nutzen nur 2,6 Prozent. Die 16:10-Auflösungen 1680x1050 und 1920x1200 Pixel geben immerhin noch 17,7 Prozent der Umfrageteilnehmer an.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.046 Teilnehmer

Geschäftsmodell von Star Citizen

Scheinheilige Kritiker

Fast 70 Millionen Dollar hat Chris Roberts mittlerweile für sein Weltraumspiel Star Citizen eingenommen – und mit jeder Million werden die Kritiker lauter. Zu Recht? Autor Benjamin Danneberg findet: Nein!



Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es war einmal ein Typ namens Chris. Der liebte Weltraumspiele und hatte selbst auch schon ein paar entwickelt. Irgendwann kam er auf die Idee, nochmal so eine kosmische Simulation auf die Beine zu stellen, und zwar größer und schöner als alle anderen zuvor – und exklusiv für den PC. Chris trug sein Konzept ein paar großen Publishern vor. Aber die lächelten nur mitleidig: »Weißt du denn nicht, dass sich niemand mehr für sowas interessiert? Space-Sims sind tot!« Chris aber war ein Sturkopf. Er wollte nicht glauben, dass das Weltraumgenre tot sei. Also ging er hin und legte sein Projekt Star Citizen den Spielern direkt vor, er griff zur Schwarmfinanzierung von Projekten über Kickstarter und die eigene Webseite. Die Spieler bissen an und schoben nicht bloß ein paar Millionen rüber, nein, bis heute haben knapp 720.000 Unterstützer fast 70 Millionen Dollar investiert.

Doch mit dem alleinigen Sitz im Crowdfunding-Olymp wächst auch die Kritik. Hatte die internationalen Spielepresse das Phänomen Chris Roberts anfangs noch bestaunt und Star Citizen als zukunftsweisend gefeiert, nimmt sie heute eine Vorreiterrolle darin ein, den Fokus ausschließlich auf das Geld zu lenken, das Projekt selbst aber stiefmütterlich zu behandeln. Kaum noch eine Kommentarsektion spricht über die Fortschritte des Spiels, die Diskussion ums Geld grassiert wie Vogelgrippe in einem Hühnerstall. Völlig daneben, finde ich – denn das Spiel Star Citizen hat jede Menge sachliche Aufmerksamkeit verdient.

Scheinheilige Diskussion am Ziel vorbei

Die Diskussion über die Finanzierung wird vor allem durch mangelnde Information bestimmt und zeugt von Doppelmoral. Wo etwa waren die Kritiker als für Star Wars: The Old Republic wahnsinnige 250 Millionen Dollar Entwicklungskosten taxiert wurden, das Online-Abenteuer am Ende aber außer Vollvertonung nur alten Brei aufkochte? Wer hinterfragte die monströse Investition von einer halben Milliarde Dollar für Destiny – das bei Testern und Spielern aber nur äußerst mittelmäßig abschnitt? Anders im Falle Star Citizen. »Der hat genug Geld, um das Spiel dreimal zu entwickeln«, liest man empörte Kommentare. »Das ist doch nur noch blanker Konsum«, tönt es von Journalisten. Und die beliebteste »Argumentation« in Troll-Kreisen: »Jetzt schon reines Pay2Win!« Weil man ja Raumschiffe kaufen kann, ist klar. Warum ist die Kritik so unverhältnismäßig? Auf der einen Seite ein 500-Millionen-Dollar-Projekt, das über die Mittelmäßigkeit nicht hinauskommt, und hier 70 Spendenmillionen, die die Schlagzeilen beherrschen, als ginge es um einen neuen Wall-Street-Skandal?

Der Grund liegt darin, dass Spieleindustrie und -berichterstattung nur schwer aus alten Denkmustern herauskommen. Das klassische Publishermodell wird trotz Kickstarter immer noch als Standard hingenommen. Leicht nachzubetende PR von Großkonzernen steht einer nahezu gläsernen Entwicklung von Star Citizen gegenüber – da beschränkt man sich gern auf Zählbares. »Außer ständig neuen Schiffen im Shop, die man noch nicht mal alle fliegen kann, gibt's doch auch nichts zu sehen!«, heißt es da oft. Doch das ist falsch. Die Vorstellung, Star Citizen bestehe nur aus einem ausbeuterischen Shop, resultiert aus stark einseitiger Berichterstattung. Wurde wieder eine Million geknackt? Dann gibt's die klickträchtige News. Wurde wieder ein Commercial zu einem neuen, im Shop verfügbaren Schiff veröffentlicht? Das Video klebt ganz oben in den Top-News. Denn es geht doch immer nur ums Geld – oder nicht?

PR ist PR ist PR?

Klar, auch der Chris aus unserer Geschichte sich kann gut verkaufen. Seine Werbefilmchen für Raumschiffe vermitteln Lust aufs Fliegen – weshalb der Geldregen nach der Veröffentlichung eines solchen Commercials regelmäßig in einen Geldmonsun ausartet. »Ha! Erwischt: Der macht also auch nur PR!«, tönt es da. Ja und nein. Denn man muss hier zwei Arten von PR unterscheiden: einerseits jene, die im Vorfeld Dinge schöner redet, als sie in Wirklichkeit sind – wie zuletzt Bioware bei der PC-Umsetzung von Dragon Age: Inquisition. Auf der anderen Seite steht eine Marketingstrategie, die den Geldfluss anregen soll, um etwas bereits Vorhandenes auszubauen und es schöner, besser, umfangreicher zu machen. Das ist ein feiner, aber entscheidender Unterschied, denn hier geht es um Glaubwürdigkeit. Im Falle Star Citizen kann man diese Glaubwürdigkeit direkt am Projekt nachvollziehen.

Mangel an echter Information

Dagegen sucht man im Rauschen der Textwälder fast vergeblich nach informativen Artikeln über den eigentlichen Stand des Projekts, obwohl es schon jetzt tonnenweise spannende Infos gäbe. Es überrascht nörgelnde Kritiker, wenn sie erfahren, dass mittlerweile 300 Entwickler an Star Citizen arbeiten. Dass es ein sehr gutes Dogfight-Modul gibt, in dem man schon weit über ein Dutzend Schiffe fliegen kann – mit atemberaubender Grafik, zahllosen Details und enormer Dynamik. Da gibt es seitenweise Hintergründe zum Universum sowie ein regelmäßig erscheinendes E-Paper namens »Jump Point« für diejenigen, die zusätzlich jeden Monat fünf Dollar spenden. Videoformate wie »Around the Verse« oder »Ten for the Chairman« lassen interessierte Unterstützer hautnah an der Entwicklung und der Planung des Spiels teilhaben. Jede Woche nehmen sich die Teammitglieder eine Stunde Zeit, um Fragen im offiziellen Forum zu beantworten. Und welcher Entwickler sonst zeigt wöchentlich die Behebung eines Bugs direkt beim Programmierer? Monatliche Berichte über den Stand der Arbeiten aus allen beteiligten Teilstudios erlauben Einblicke in den Entwicklungsprozess, wie man sie bei publishergesteuerten Titeln niemals bekommen würde. In den



Projektgründer Chris Roberts während der Vorstellung von Star Citizen auf der GDC 2013.



Planeten und Städte in Star Citizen: Konzeptzeichnung von Terras Hauptstadt Prime.



Ende Dezember wurde das Dogfight-Modul »Arena Commander 1.0« veröffentlicht.



Greyboxing für Squadron 42: Die Fortschritte der Solo-Kampagne werden regelmäßig präsentiert.



Cargo-Deck der Idris-Fregatte: Screenshots der Fortschritte im Schiffsdesign »in engine«.

Foren diskutieren Entwickler mit den Spielern, sammeln Ideen und setzen sogar Arbeiten von Fans direkt im Spiel um.

Doch darüber hört man selten etwas auf öffentlichen Kanälen. Die Spielepresse – national wie international – verwurstet den Neujahrsartikel von Chris Roberts lieber mit einem Zitat, das den Projektgründer arrogant wirken lässt (»Chris Roberts kann sich einen Flop nicht vorstellen«), anstatt auf den Kern des Schreibens einzugehen, der sich darum dreht, warum er von einem Erfolg überzeugt ist: Weil schon jetzt eine extrem engagierte Community hinter Star Citizen steht, die das klar definierte Ziel unterstützt, ein komplettes Spieluniversum Wirklichkeit werden zu lassen.

Überambitioniert? Unbedingt!

Nun könnte sich der Chris aus unserer eingangs erzählten Geschichte ja beruhigt zurücklehnen und denken: »Wir brauchen kein Geld mehr, wir haben genug, um Star Citizen in einem gewissen Umfang fertigzustellen.« Aber würde ein Finanzierungsstopp Sinn ergeben? Ich finde nicht. Im Gegenteil: Ich bin der Meinung, dass der konstante Geldfluss aufgrund der gigantischen Ambitionen essenziell für das weitere Gelingen ist. Star Citizen ist auf viele Jahre Lebensdauer ausgelegt und es steht eben kein einzelner, zahlungskräftiger Publisher dahinter, der zur Not nochmal Kohle nachschießen kann. Der stetige Spendeneingang muss also schon jetzt für die Zukunft des Spiels eingeplant werden. Das Projekt ist in seinen langfristigen Einzelheiten und Details derartig ambitioniert, dass dem Laien die Knie schlottern. Und den in gefestigten Denkmustern gefangenen Spielern und Journalisten fällt dazu nichts anderes ein als: »Übernimmt er sich da nicht?«

Die gleichen Kritiker bescheinigen hoffnungslos überbudgetierten Titeln wie Destiny kreative Stagnation. Beschweren sich darüber, dass jahrelange Serien nur ein Aufguss des ewig Alten sind. Dass die immer gleichen Spielmechaniken immer wieder kopiert und als neu (»Awesome!«) verkauft werden. Und wenn dann jemand mit echten Ambitionen und Innovationen kommt – dann kriegen alle plötzlich das Muffensausen? Wir müssen uns heute fragen: Wo sollen die neuen, frischen, spannenden Spielkonzepte herkommen, wenn wir Visionäre kleinreden, ihnen das Scheitern prognostizieren, ihre Ambitionen als zu hoch verwerfen und großartige Ideen durch nörglerisches Gemoser zerreden?

Das Unmögliche wagen

Wer sich heutzutage über die festgefahrene Spielebranche aufregt, aber ambitionierten Projekten keine Chance gibt, ist ein Heuchler. Denn auch wenn solche Projekte am Ende nicht alle Erwartungen erfüllen können, leisten sie doch Pionierarbeit und liefern dringend benötigte frische Impulse. Dazu kommt: Jedwede Unterstützung ist freiwillig. Warum muss ich mir also vorwerfen lassen, 200 Euro in die Entwicklung eines Spiels investiert zu haben – und nichts anderes ist es, was man mit dem Kauf eines Schiffs für Star Citizen tut –, der Kauf einer teuren Hochglanzgurke wie Watch Dogs, die meine Erwartungen nicht ansatzweise erfüllen konnte, ist aber ganz normal? Bei Spielen wie Destiny kauft der Spieler etwas, von dem er eigentlich keinen Schimmer hat, er muss sich bis zum Release fast ausschließlich auf PR oder eingeschränkte Betaphasen verlassen. Bei Star Citizen dagegen kann ich mich jederzeit über den Stand der Dinge informieren und selbst bestimmen, was mir das wert ist.

Das ewige Kopieren von alten Konzepten fährt eine ganze Unterhaltungssparte langsam, aber sicher vor die Wand. Und diejenigen, die das nicht mehr wollen, müssen neue, manchmal risikoreiche Wege gehen. Chris Roberts hat das getan. Er hat hunderttausende Publisher gefunden, die aus Überzeugung die ambitionierte Entwicklung eines AAA-Titels finanzieren. Star Citizen wird von seinen Unterstützern nicht einfach als das nächste MMO gesehen. Es ist für sie – und auch für mich – eine Chance, dass die Spieleindustrie sich endlich komplett neu erfindet und in Zukunft noch mehr ambitionierte Projekte von Visionären den Weg in die Entwicklung finden. Und nein, das heißt nicht, dass man Star Citizen und Chris Roberts nicht kritisieren darf. Aber dann doch bitte im Rahmen einer inhaltlichen Auseiandersetzung, nicht oberflächlich für das Geschäftsmodell, das Roberts' Vision überhaupt erst ermöglicht.

Feedback



brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de

GameStar 01/2015

Im Grunde ist Werbung für mich kein Störfaktor, auch nicht im Heft selbst. Aber Werbung stört dann, wenn sie das Heft physisch beschädigt. Als Sammler und Leser stört mich das immens. Paysafecards mit Guthaben für irgendeinen Free2Play-Titel sind mit einen nicht von der Heftseite lösbaren Kleber versehen. Nimmt man also die Karte ab, kann man den Kleber nicht abknibbeln sondern er bleibt haften und pappt sich an die andere Heftseite. Mit etwas Glück konnte ich den Artikel über ADR1FT retten. Rückstände blieben dennoch und das sieht doof aus. Ich wünsche mir eine andere Lösung oder einen Kleber der mir nicht die GameStar zerreißt. Ansonsten kann ich mich nicht beschweren, die aktuelle Ausgabe übertrumpft selbst die grandiose Nummer 08/14. Der Psychotest sowie der Artikel zu den Telltale-Spielen sind großartig. Die Vorletzte ebenso. Weiter so, GameStar! **Jan Joerißen**

Den anhänglichen Kleber in der letzten Ausgabe empfinden auch wir Redakteure als wirklich ärgerlich. Wir stecken schließlich nicht all die Zeit, Mühe und das Herzblut in unser Heft, nur damit einzelne Seiten verklebt und zerrissen werden. Gutscheinkarten wie diese sollten in der Tat mit einem Klebstoff angebracht sein, der sich leicht entfernen lässt. Gleichzeitig muss er aber stark genug sein, die Plastikkarten sicher im Heft zu halten. Unsere Produktionsabteilung ist bereits über das Malheur informiert und versucht nun, den perfekten Mittelweg in Sachen Klebekraft zu finden. Ich hoffe, das Thema #Klebergate ist damit bereits Geschichte. **Heiko Klinge**



Oh weh, die Kleberückstände einer Guthabenkarte können unser schönes Heft beschädigen. Ein blöder Bug!

Ich finde die Umstellung des Layouts größtenteils gelungen. Natürlich gibt es keine Änderungen ohne Schmerz. Positiv finde ich die langen Berichte. Das ist Journalismus, das findet man nicht im Internet. Natürlich sind Spieletests euer Schwerpunkt, aber ihr habt Recht damit, dass man die in der heutigen Zeit auch überall im Internet finden kann, daher brauchte euer Magazin einen neues Alleinstellungsmerkmal. Das neue Papier ist mir nicht besonders aufgefallen, weder positiv noch negativ. Was mir negativ aufgefallen ist, ist das neue DVD-Menü. Ihr habt zwar nun auf den einheitlichen Windows-8-Kachellook gesetzt, allerdings finde ich ihn unübersichtlich und unleserlich. Unübersichtlich, weil die Kategorien zwar farblich getrennt, aber trotzdem nicht mehr so einfach unterscheidbar sind, da sie sich über zwei Seiten vermischen. Eine Kategorisierung wie im alten Menü fände ich übersichtlicher. Auch die »Spiele alles ab«-Buttons halte ich für überflüssig. Ich will nur die für mich interessanten Videos anschauen und nicht eine Stunde am Stück berieselt werden. Als unleserlich empfinde ich die Texte unter den Videos. Auf dem PC sehen sie etwas verwaschen aus, auf meinem Fernseher (noch ein altes Röhrenmodell) sind die Schriften überhaupt nicht lesbar. Das war früher anders. Und zum Schluss: Ich vermisse Videos wie »Raumschiff GameStar« oder »Die Redaktion«. Die waren immer das Highlight und haben mir die Redakteure ans Herz wachsen lassen. Und mir fehlt die Rubrik »Freispielcheck«, aber wie eingangs erwähnt: Änderungen bedeuten immer auch Schmerz. **Michael Düpjohann**

Mit der Ausgabe 01/15 sollte endlich klar sein, dass Ihre Spielspaßwertung ausgedient hat. Warum? Weil Sie – vermutlich zurecht – für ein Spiel wie This War of Mine keine »Spaß«-Note vergeben wollen. Was allerdings bedeutet das? Da traut sich ein Entwickler endlich mal, den Krieg anders zu erzählen als unzählige »Command and Call of Battlefields« zuvor und fabriziert damit etwas, das im günstigsten Fall eine ähnliche Wirkung haben könnte, wie die besten Kriegsfilme (die man sich garantiert auch nicht aus Spaß anschaut) – und dann bekommt er das verweigert, was letztlich die Verkäufe maßgeblich beeinflusst: Die Wertung. [...] Wie wäre es stattdessen endlich mit dem Entsorgen der »Spielspaß«-Geschichte, hin zu einer »Qualitätsnote«? Wunderbarer Nebeneffekt: Mit dieser Note können nicht nur Spiele wie eben This War of Mine bewertet werden, sondern es könnten endlich auch die ganzen Schnapsideen der Publisher (Kontenbindung, etc.) und Probleme (Bugs, Serverprobleme, etc.) in die Punktzahl einfließen. Sie wagen derzeit sehr viele Neuinterpretationen Ihres Heftes, die zum Großteil sehr gelungen sind und erwachsener daherkommen. Ihre Reports und ganzseitigen Glossen sind mittlerweile der Hauptgrund, warum ich das Heft jeden Monat frühestmöglich kaufe. Bitte gehen Sie endlich auch ans Bewertungssystem. Es ist nicht mehr zeitgemäß! **Daniel Sissenich**

Danke für die Kritik, ich kann die angesprochenen Punkte nachvollziehen und möchte dazu zwei Dinge feststellen. Erstens: Ein neues Wertungssystem ist in Arbeit und das wird uns nicht nur die Möglichkeit geben, die Gängelung durch restriktive Kopierschutzmechanismen oder Frust durch Bugs und Serverprobleme besser zu ahnden, es wird uns außerdem ermöglichen, die wichtigen Stärken und Schwächen einzelner Titel hervorzuheben. Mehr dazu, sobald es weiter gediehen ist. Zweitens: In der Tat wird unser aktuelles Wertungssystem dem Antikriegsspiel This War of Mine nicht gerecht. Ich fin-



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 mordgierige 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 da will Cliff – gierig nach der großen Story – vor seine Kamera kriegen. Also ist er mit zwei Freunden auf die Insel Narapela gejagt, gelegen im malerischen Banu-Atoll, das Fans er 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 Bewerbungsmaterial gegen den bösen Konzern Geogham sammelt – der soll nämlich verantwortlich für die wandelnden Toten sein.

Die Story: Super!

Cliff purzelt langsam die Tassen aus dem Schrank. Inmitten der Zombieapokalypse wird der Draufgänger von mysteriösen Visionen und rätselhaften Erscheinungen 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 über Walkie Talkie.

Journalist Cliff sucht auf Narapela nach der großen Story und findet eine Zombie-Epidemie.

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 herausklauben.

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-

Forenuser »Captain_Koelsch« schlägt vor, dass wir unsere Texte im Blocksatz abdrucken. Was ist Ihre Meinung dazu?

de es richtig, dass wir hier eine »Spielspaß«-Wertung verzichtet haben – eben weil das bedrückende Spiel nicht wirklich Spaß bereitet, aber auch weil dieser Wertungsverzicht neugierig macht. Wenn am Ende des Tests eine Wertung gestanden hätte, wäre sie wohl eher durchschnittlich ausgefallen. Viele Leser hätten den Artikel dann vielleicht ignoriert oder This War of Mine als ein für sie unwichtiges Nischenspiel abgetan. Es mag ein Nischenspiel sein, aber es ist ein wichtiges. Und ich denke, gerade weil wir hier auf eine Wertung verzichten, erhält es die Aufmerksamkeit, die es verdient. **Heiko Klinge**

WWW Insgesamt wieder mal eine ganz gute Ausgabe. Aber wo ist Hall of Fame? Ich hoffe dies war nur eine einmalige Sache, denn die Hall of Fame ist eine meiner Lieblingsrubriken. Ohne sie wird die GameStar viel einbüßen. Klar sollte man vorwärtsgewandt sein und, immer nur auf der Nostalgiewelle zu reiten, ist langfristig keine Lösung. Eine kleine aber feine Rubrik in jede Ausgabe und ab und zu mal Specials zu besonderen historischen Spielen/Reihen/Ereignissen gehören aber zu einer Zeitschrift, die Wert auf Journalismus legt, statt reiner Testanbieter zu sein.

legion_ix

Die Hall of Fame zu Die Siedler ist deutlich länger geworden, als ursprünglich geplant. Damit sie in die letzte Ausgabe gepasst hätte, hätten wir sie kürzen müssen. Und das wäre nun wirklich Verschwendung gewesen. Deshalb steht sie nun ungekürzt im aktuellen Heft. Also keine Sorge, die Hall of Fame bleibt auch weiterhin ein fester Bestandteil von GameStar. **Michael Graf**

WWW Ich finde die Evolution eures Magazins super. Das neue Design ist toll, die Papierqualität ist toll, mit den neuen Feedback-Seiten muss ich mich noch anfreunden, aber was mich wirklich echt nervt ist, dass ihr so vehement am linksbündigen Layout festhaltet. Man kann es meiner Meinung nach einfach schlechter schnell lesen. Vorab, ich bin kein professioneller Layouter, aber ich habe mal eine eurer aktuellen Magazinseiten auf Blocksatz umgebaut und finde es direkt angenehmer. Über die Schriftart kann man sich ja streiten. Die Initiale ist eine Rockwell Extra Bold und der Blocktext Calibri Light. Außerdem finde ich, dass Blocksatz edler aussieht.

Captain_Koelsch

Wow, da hast du dir ja wirklich Mühe gegeben. Mein Kompliment! Die Diskussion Blocksatz vs. Flattersatz ist quasi das Star Wars vs. Star Trek der Layouter – hier scheiden sich schlicht die Geister. Der Blocksatz sieht wie in deinem Beispiel auf den ersten Blick zwar ordentlicher aus, allerdings entstehen hier häufig unschöne große Lücken zwischen den Wörtern. Und weil wir daran glauben, dass gute Texte nicht aus Layout-Gründen mit Füllwörtern verwässert werden sollten, haben wir uns bis auf weiteres gegen den Blocksatz entschieden. Auch Magazine wie Spiegel, Stern, Beef oder Heikos Lieblingsheft 11freunde sind Anhänger des linksbündigen Flattersatzes – wir befinden uns also in recht ordentlicher Gesellschaft.

Sigrun Rüb, Head of Layout & Design

I am Bread

WWW I am Bread ist ein klassisches Geschicklichkeitsspiel und bockschwer noch dazu. Ob man da jetzt ein Brot, einen kleinen Zwerg oder sonst irgendeine Figur steuert, ist doch egal. Steckt I am Bread nicht in diese Simulatorecke, das hat es nicht verdient!

Tobi Wan Kenobi

WWW Naja, die Spiele sind doch auch schon ziemlich ausgelutscht. Ob das jetzt ein Oktopus, eine Hand im OP oder ein Stück Brot ist, ist doch egal. Man nehme eine extrem schwammige und



I am Bread: Innovatives Geschicklichkeitsspiel oder ideenlose Oktodad-Kopie?

unhandliche Steuerung sowie ein beliebiges Objekt und voila, fertig ist das Spiel. So lustig die Idee anfangs auch war, irgendwann ist Schluss. Es müssen nicht tausende Ableger davon produziert werden, bis wir alle Objekte durchhaben. Genauso nervend fand ich es, als nach dem Erfolg von Minecraft etliche solcher Klötzchencrafting-Ableger auf den Markt geschmissen wurden bzw. immer noch werden. Nicht in der Masse liegt die Klasse. **Silverhawk170485**

The Crew

WWW Ist ja ein nettes Spiel, aber für »MMO« fehlen zwei kleine Dinge. Endgame-Inhalte irgendeiner Art, die einen am Ball halten, und vor allem das »MM« in »MMO«. Wo sind die vielen Spieler? Alles, was ich bekomme, sind unpassende Spieler für meine Session. Kein Spieler hat meine Koopanfragen angenommen. Und von den namensgebenden Crews merkt man auch nix. **Akantokiller**

WWW Der hochgepriesene MMO-Part des Spiels stellt sich am Ende einfach nur als eine Online-DRM und Kundenbindungsmaßnahme heraus. Man hätte es wohl wissen müssen.

Xavderion



Den Onlinezwang für das Rennspiel The Crew halten viele unserer Leser für unverständlich.

FEEDBACK

Spiele-Wunschzettel 2015

Exakt 7.777 Leser haben unsere große Ausblicks-Umfrage beantwortet und verraten, was sie sich für das Jahr 2015 wünschen.

Zu Beginn des neuen Spielejahrs wollten wir in unserer Umfrage wissen, was die Spieler 2015 bewegt, worauf sie sich freuen und auch was in Zukunft wirklich gar nicht mehr geht. Genau 7.777 User haben teilgenommen und uns mitgeteilt, welche Titel auf der Wunschliste ganz oben stehen, ob Vorbestellungen noch ein Thema sind und was sie 2015 nun wirklich nicht mehr sehen wollen. Herausgekommen ist eine umfassende Trend-Vorschau mit einigen Überraschungen. Auf dieser Seite hat nur eine Auswahl der Antworten Platz, die vollständigen Umfrage-Ergebnisse gibt es auf GameStar.de zu lesen.

Was sind ihre meist erwarteten Spiele 2015?

Ein eindeutiges Ergebnis: The Witcher 3 Wild Hunt ist mit über der Hälfte der Stimmen das meist erwartete Spiel 2015. Auf dem zweiten Platz landet die PC-Version von GTA 5. Dass GTA 5 nun kurzfristig auf März verschoben wurde, dürfte da vielen sauer aufstoßen. Etwas überraschend in den Top 3 gelandet ist Star Wars: Battlefront, schließlich gibt es von dem Spiel bisher wenig mehr als Versprechungen von Dice.



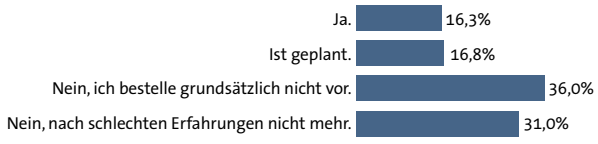
Welche dieser Spieleserien verdient 2015 eine Fortsetzung und welche eine Zwangspause?

Spitzenreiter bei den unerwünschten Fortsetzungen ist Call of Duty: Gut 67 Prozent sind der Meinung, die Shooter-Reihe könnte eine Pause gut gebrauchen. Nur knapp dahinter holt sich auch Assassin's Creed mit 65 Prozent eine Abfuhr. Keine Ermüdungserscheinungen zeigen dagegen die GTA-Serie mit fast 60 Prozent Zuspruch sowie Mass Effect und die Bioshock-Reihe.

	Soll 2015 fortgesetzt werden.	Soll Pause machen.	Egal, kenne ich nicht.
Call of Duty	12%	67%	21%
Assassin's Creed	23%	65%	12%
Battlefield	24%	56%	19%
GTA	59%	27%	14%
Mass Effect	58%	15%	27%
Anno	48%	15%	37%
Bioshock	56%	16%	28%
Warcraft	47%	11%	41%

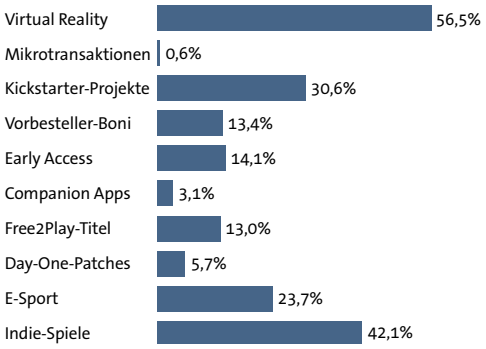
Haben Sie bereits ein Spiel für 2015 vorbestellt?

Gebranntes Kind scheut die Vorbestellung: Insgesamt liefern überwältigende 67 Prozent aller Befragten ein klares »Nein« als Antwort auf unsere Frage, rund 36 Prozent davon geben allerdings an, prinzipiell nie vorzubestellen. 31 Prozent sind dagegen nach den zahlreichen Launch-Pannen der letzten Zeit abgeschreckt und warten daher in Zukunft lieber auf den Release.



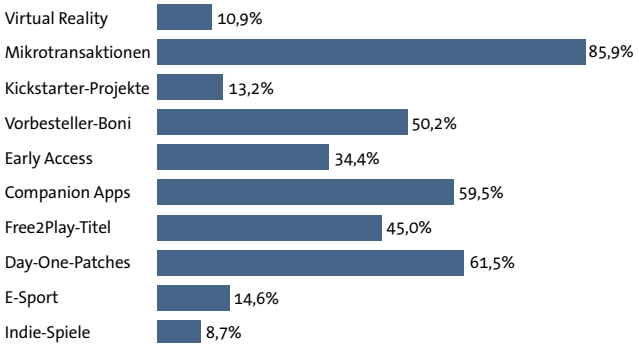
Positiv-Trend 2015: Was würden Sie dieses Jahr gerne mehr sehen?

Unter den Positiv-Trends für das Jahr 2015 steht Virtual Reality ganz klar an erster Stelle. 56 Prozent der Umfrage-Teilnehmer möchten dieses Jahr gerne mehr von der Oculus Rift, Project Morpheus und anderen VR-Projekten sehen. Auch Indie-Spiele stehen hoch im Kurs: 42 Prozent freuen sich auf neue Titel von kleinen unabhängigen Studios. Immerhin 30 Prozent der User sehen dem Kickstarter-Trend dieses Jahr optimistisch entgegen.



Negativ-Trend 2015: Was möchten Sie dieses Jahr nicht mehr sehen?

Eindeutiges Votum: Rund 86 Prozent der Befragten wünschen sich ein Ende der Mikrotransaktionen. Mini-DLCs und andere Extras mit echtem Geld freizuschalten ist damit vor allem bei Vollpreisspielen der unbeliebteste Trend überhaupt, das wissen wir bereits aus unserer letzten Umfrage zu Assassin's Creed Unity. Auch Day-One-Patches (61 Prozent) und Companion Apps (59 Prozent) empfinden Spieler als sehr nervig.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	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
	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
UPDATE	**Grand Theft Auto 5**	Action	Rockstar North	–	24. März 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
UPDATE	**Pillars of Eternity**	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	26. März 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
NEU	**Ride**	Rennspiel	Milestone Studios	–	1. Quartal 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
UPDATE	**The Book of Unwritten Tales 2**	Adventure	King Art Games	–	20. Februar 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*

* 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.

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.

Designed für Gaming und Entertainment!

acer explore beyond limits™



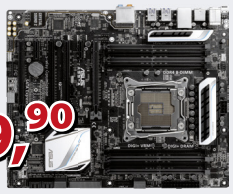
1.099,-

Acer Predator G3-605 DT.SQYEG.278

- PC-System • Intel® Core™ i5-4590 Prozessor (3,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 970 • 8 GB DDR3-RAM • 256-GB-SSD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN •USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows 8.1 64-bit (OEM)

S6IC3C

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



229,90

Asus X99-A

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

GMEA52

CRYORIG



69,90

Cryorig R1 Ultimate

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- Abmessungen: 142x168x140 mm
- 14 Heatpipe-Verbindungen
- 2x 140-mm-Lüfter

HXL100

msi



599,-

MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1216 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXN0A00

EVGA



364,-

EVGA GeForce GTX 970 ACX 2.0 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1165 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A02

acer explore beyond limits™



599,-

Acer XB280HKbprz NVIDIA G-Sync™

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 1.000:1 (typisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA G-Sync
- 1x DisplayPort, USB 3.0

V6LA33

SEAGATE



52,90

Seagate Barracuda 7200.14

- Festplatte • „ST1000DM003" • 1 TB Kapazität
- 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 8,5 ms (Lesen) • geringe Geräuschentwicklung
- geringer Stromverbrauch
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s mit NCQ

AEBS32

hp



66,90

HP Officejet 2620 All-in-One

- Multifunktionsdrucker
- bis zu 4800x1200 dpi Druckauflösung
- bis zu 7 Seiten/min Schwarzdruck (ISO)
- bis zu 4 Seiten/min Farbdruck (ISO)
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion • USB

WT#HSA

Antec



84,90

Antec EDGE EDG550

- Vollmodular • 80+ Gold, 92% maximale Effizienz
- Antivibrationsgummis in rot/schwarz
- 135 mm FDB Lüfter mit weißer LED • 550 Watt
- Flat Stealth Kabel in schwarz (außer MBU)
- Japanische Hochleistungskondensatoren

TN5A16

be quiet!



119,90

be quiet! Silent Base 800

- Midi-Tower • inkl. drei Lüfter
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 4x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV2001

fractal design



104,90

Fractal Design Define R5 Black

- Midi-Tower • inkl. zwei Lüfter
- Einbauschächte: 2x 5,25" extern und 8x 3,5" oder 8x 2,5", 2x 2,5" intern
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHF008

CORSAIR



217,90

Corsair Gaming K95 RGB bk MX brownUSB

- Gaming-Tastatur • mechanische Tastenschalter Cherry "MX Brown" • 18 Makrotasten
- Anti-Ghosting • 16,8 Mio. Farben • USB

NTZVV401

RAZER



69,90

Razer DeathAdder-Chroma

- optische Lasermaus • 10.000 dpi
- 5 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 5 m/s
- überarbeitetes Design
- USB-Anschluss • Multicolor

NMZR55

s@fer TÜV SÜD shopping
DEUTSCHLAND TEST BESTER SERVICE
N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte DtGV
dip DEUTSCHER INTERNET PREIS



acer explore beyond limits™

1.399,-

Acer Aspire VN7-791G-72PL Nitro Black Edition

- 43,9 cm (17,3") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1920 x 1080) • 16 GB DDR3-RAM
- Intel® Core i7-4710HQ Prozessor (2,5 GHz)
- 1.000 GB SATA (5.400 U/Min.) + 256 GB SSD
- NVIDIA GeForce GTX 860M • USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS, Blu-ray
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8C6I



msi

779,-

MSI GE60-2PCi745FD

- 39,6 cm (15,6") • Full HD-Display LED, matt
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 850M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • FreeDOS

PL6M72



ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

679,-

Asus X751LDV-T4288H

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, Anti Glare (1920 x 1080) • 8 GB DDR3-RAM
- Intel® Core™ i5-4210U (bis zu 2,7 GHz)
- 1000 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce 820M 2 GB VRAM
- USB 3.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A63

TOSHIBA Leading Innovation >>>



86,90

Toshiba CANVIO BASICS 2 TB

- externe Festplatte • „HDTB320EK3CA"
- 2 TB Kapazität • Abmessungen: 79x21x119 mm
- Stromversorgung über USB
- USB 3.0

AAUTS4



999,-

Lenovo Ideapad Y70-70 Touch

- 80DU000XGE • 43,9 cm (17,3") • 8 GB DDR3-RAM • Full-HD Multi-Touch-Display (1920 x 1080)
- Intel® Core i5-4200H Prozessor (2,8 GHz) • 500 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 860M mit 2 GB • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8I0T

elgato



129,90

elgato Game Capture HD

Eine Hardware- und Softwarelösung, mit der sich der Spielverlauf beliebiger Spiele in Echtzeit auf dem PC aufzeichnen lässt.

- für Xbox 360 und PlayStation 3, 4

QXZV08

CREATIVE Sound BLASTER



92,90

Creative SoundBlaster R3 USB

- externe Soundkarte • zwei Kanäle (2.0)
- SBX Pro Studio, CrystalVoice
- 2x Mikrofoneingänge, 1x Line-In, 1x Line-Out, 1x Kopfhörerausgang, 1x Mobilgeräteeingang, 1x microUSB

KK#CXE

LG Life's Good



99,90

LG BE14NU40

- Blu-ray-Brenner • Schreiben: 14x BD-R, 12x BD-R DL, 16x DVD±R,8x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 8x/6x DVD±RW, 48 CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 12x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- USB 3.0/2.0

CGUL06

XBOX 360



204,90

Microsoft XBOX 360 500 GB

inkl. Call of Duty Ghosts & Black Ops 2

- Xbox-360-Spielkonsole • 3200-MHz-Prozessor
- DVD-Laufwerk • 500-GB-Festplatte
- RJ-45, WLAN, 5x USB-A
- Alterfreigabe USK: keine Jugendfreigabe

QX#M6A

steelseries



139,90

Steelseries Siberia V3 Prism

- Headset • Anschluss: USB
- Ohrmuscheln mit geräuschreduzierender Polsterung
- leicht zugänglicher Stummschalter

KH#I57

CREATIVE Sound BLASTER



89,90

Creative Sound Blaster Tactic3D Rage Wireless v2

- Headset • Sound Blaster Tactic3D Rage
- 50-mm-FullSpectrum • Ohrmuschelbeleuchtung in 16 Mio. Farben einstellbar
- USB

KH#CF0

Logitech



59,90

Logitech G430 Surround Sound Gaming Headset

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- 7.1-Surround-Sound mit Dolby-Technologie
- austauschbare Kopfbügelpolster • USB

KH#L5E

NINTENDO 3DS



199,90

Nintendo 3DS XL

Jetzt auf einem 90% größeren Display Spiele in 3D erleben und ohne eine spezielle Brille: all das ermöglicht der Handheld Nintendo 3DS XL.

- drei eingebaute Kameras
- WLAN, DS-Slot • rot

QN#N5J

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 11.02.2015

Viel mehr als nur ein PC-Spiel

Grand Theft Auto 5 ist weit mehr als Autos, Waffen und Gewalt – es ist ein komplexes Meisterwerk. In der Vorschau zur PC-Version werfen wir einen Blick hinter die sonnige Fassade des Gangster-Epos und klären, warum GTA 5 zwar herausragend gut, aber auch erstaunlich deprimierend ist. Von Dimitry Halley

Angespielt Genre: Action Publisher: Rockstar Games Entwickler: Rockstar North
Termin: 24.3.2015

Wie würde die Welt der Kunstfreunde wohl reagieren, wenn ein Kurator der Mona Lisa ganz bewusst schwarze Tinte in den Ausschnitt kippen würde? Ein fassungsloser Aufschrei wäre die Folge. Wie kann man einem Meilenstein der Kunst so etwas antun? Hat der Typ nicht mehr alle Tassen im Schrank? Wie soll man sich jetzt noch ohne Ablenkung auf die Mona Lisa konzentrieren? Ähnlich geht's vielen angesichts der jüngsten Ankündigung von Rockstar bezüglich der PC-Version von Grand Theft Auto 5. Zwar spricht der Publisher nicht explizit von »Always On«, die Formulierungen deuten aber darauf hin, dass eine permanente Internetverbindung vorausgesetzt wird (mehr dazu im Kommentar auf Seite 36). Wie sollen wir den Trip ins San Andreas der nächsten Generation ungestört genießen, wenn wir online sein müssen, um zu speichern? Wenn wir ständig auf unsere Anmeldung im Rockstar Social Club hingewiesen werden und zu jeder vollen Stunde unsere Nutzungsrechte absegnen müssen? Das sind aktuell natürlich nur Spekulationen und – pardon – Schwarzmalereien, aber Rockstar sollte hier schnellstmöglich Klarheit schaffen.

Problematische Kopierschutzmaßnahmen wären vor allem deshalb ärgerlich, weil die ersten Screenshots der PC-Version vermuten lassen, dass die Umsetzung für den Rechner tatsächlich die beste Variante des Gangster-Epos werden dürfte: 4K-Auflösung, 3D-Vision und Unterstützung für drei Monitore – das alles klingt nach einem fantastischen Technikgerüst, das ja ohnehin schon auf der optisch herausragenden Next-Gen-Variante der Konsolenversion basiert.

Aber vor allem ist es ein Ärgernis, weil wir bei einem Spiel wie GTA 5 gar nicht über solche Probleme berichten wollen. Nachdem wir für diese Vorschau zig Stunden mit der Konsolenvariante verbracht haben, sind wir uns nämlich sicher, dass es den DRM-Firlefanz genauso wenig verdient hat wie die Mona Lisa ihre Tintenflecken. Denn auch Grand Theft Auto 5 ist ein Meilenstein. Und deshalb wollen wir viel lieber erläutern, warum es auf dem PC eines der besten Spiele aller Zeiten werden kann. Aber auch eines der deprimierendsten.



Die Polizei ist bereits ab drei Fahndungssternen erstaunlich hartnäckig.



GTA hat einen doppelten Boden

Um diesen Widerspruch aufzulösen, müssen wir etwas weiter ausholen: Als Spieleredakteur kommt man kaum drum herum, seinen Schreibstil ein Stück weit dem behandelten Spiel anzupassen. Schließlich muss man sich den Inhalten auf eine angemessene Weise nähern. Welchen Wert hätte ein Artikel zu This War of Mine, in dem der Autor reißerisch den Gewaltgrad feiert? Ein guter Text trägt die Stimmung eines Spiels; der Autor quittiert damit den Lesern, dass er verstanden hat, worum es geht. Mal vollzieht man die Kurzweil brachialer Action nach, mal schreibt man andächtig über ein Erkundungsspiel, und mal ist man der Chirurg, der die Facetten eines Taktik-Shooters seziert.

GTA 5 sollte da eigentlich ein klarer Fall sein: Unter der Westküstensonne der USA Sportflitzer stehlen, Gebäude in die Luft jagen, Gangster und Cops um die Ecke bringen und dabei allerhand Freizeitbeschäftigungen nachgehen von illegalen Straßenrennen über Tennis und Yoga bis hin zu wilden Drogen-Trips. Dazu ein stim-

miger Radio-Soundtrack von Lady Gaga bis ZZ Top – eigentlich ein klarer Fall von launiger und chaotischer Kurzweil, ein Gangstertraum von Geld, Ruhm und Abenteuern, ohne Rücksicht auf Verluste und das Gesetz. Sollte man meinen. Ist es aber nicht. Denn hinter der erzählerischen Fassade der Gangsterballade verbirgt sich gleichzeitig ein zutiefst zynischer und verbitterter Blick auf die Welt. Es ist ein trauriger Abgesang auf alles, was die zeitgenössische Pop-Kultur zelebriert. Und gerade deshalb ist es auch so herausragend gut.



Lamar und die übrigen Ghetto-Gangster hauen ganz bewusst in jede Klischeekerbe.

GTA macht kaputt

Hipster, Gangster, Polizisten, Bundesbeamte, Yuppies, Hippies, Akademiker, Aktivisten, Promis, Politiker, Familienmitglieder, Freunde – wir können diese Liste noch eine ganze Weile fortsetzen und um zig soziale Milieus, Subkulturen und Gesinnungen ergänzen. Alle kriegen in GTA 5 ihr Fett weg, jede Figur verkörpert einen Aspekt unserer Gesellschaft, der sich innerhalb der Geschichte selbst parodiert oder zumindest entzaubert. Die Botschaft von Grand Theft Auto 5 ist so entwaffnend dekonstruktiv, dass sie deprimiert. Das fängt schon bei den drei Hauptfiguren an.



Michael De Santa ist ein Mittvierziger, der als Ex-Bankräuber im Zuge eines Zeugenschutz-Deals mit der Polizei auf einem Vermögen sitzt, nachdem er seine Partner dafür ans Messer geliefert hat. Doch trotz seiner Traumvilla, trotz Sportwagen, Pool und Margarita ist er unglücklich, durchlebt eine Midlife-Crisis, wird von seiner Familie fast genauso gehasst, wie er sich selbst verachtet. Sein geldgieriger Therapeut kann ihm nicht helfen, weil er mit seinen heuchlerischen Floskeln selbst Teil des Problems ist. Und so begibt er sich wieder ins Geschäft, sucht im Chaos und im Abenteuer das Gefühl, lebendig zu sein. Michael ist die Kehrseite von Tommy Vercetti, dem Protagonisten von GTA Vice City. Michaels Geschichte beginnt dort, wo Tommys endet: im Reichtum, im vermeintlich guten Ende des amerikanischen Traums. Michaels Dilemma ist seine fehlende Erkenntnis, dass man Unmoral nicht mit Geld aufwiegen kann. Und die Entwickler von Rockstar beweisen mit einer so reifen Figur, dass sie in GTA 5 nicht davor zurückschrecken, sich auch selbst zu hinterfragen.

Ähnlich sieht's mit Franklin aus. Als zweite Hauptfigur ist er ein reiferer CJ (GTA San Andreas), der die afro-amerikanische Gang-Mentalität von Los Santos als perspektivloses Geplänkel abtut und schlicht raus will aus der Hood. In Gesprächen mit seinem Kumpel Lamar, der die Gang-Kultur aus Bros und Homies zelebriert, macht sich Franklin durchweg lustig über das Ghetto-Gehabe und kritisiert, dass die beiden sich seit ihrer Kindheit nur im Kreis drehen, einem Kreis aus Drogensucht, Gewalt und Perspektivlosigkeit.

GTA gibt den Psychos das Rampenlicht

Und dann gibt's Trevor, den hintergangenen Ex-Partner von Michael mit dem Charme eines schießwütigen Hinterwäldlers. Er allein ist schon einer der Hauptgründe, warum das Storytelling von GTA 5 zum Besten gehört, was es seit langem in Computerspielen zu erleben gab. Trevor ist das personifizierte Chaos, ein Psychopath und Mörder. Er steht für all die Gewalttätigkeit, die Medienkritiker den Ballerspielen seit Jahren vorwerfen. Rockstar beweist Mut, eine Heldenfigur ins Rennen zu schicken, die nahezu kein Identifikationspotenzial mit sich bringt. Wo bisherige GTA-Helden mit positiven Eigenschaften dafür sorgen sollten, das heillose Chaos, das man als Spieler anrichtet, zu entschärfen, zeigt Trevor gerade diesen pseudo-tragischen Figuren à la Niko Bellic (GTA 4) und Johnny Klebitz (GTA 4: The Lost and Damned) den Mittelfinger. Er ist das Chaos, macht aber auch keinen Hehl daraus. Klar, mit Trevor haut Rockstar auch wieder ordentlich in die Skandalkerbe, polarisiert und provoziert. Das poliert das eigene Image, schließlich gibt's bekanntlich keine schlechte Publicity.

Aber Trevor ist mehr als eine reine Schockfigur. Wirklich spannend wird er vor allem dadurch, dass sein Charakter so viele Fragen aufwirft, ohne dass uns das Spiel die Antworten aufs Auge drückt. Einerseits bedeuten ihm Menschenleben nichts, andererseits würde er sein eigenes für Michaels Familie geben, mal foltert er auf bestialische Weise einen Gefangenen, nur um an



Was im echten Leben funktioniert, klappt auch in GTA 5: Eine Ölspur brennt physikalisch korrekt ab – und das Auto gleich mit.

Wer in GTA 5 nachts ohne Licht fährt, kriegt warnende Lichthupen vom Gegenverkehr.



Neues Feature: In der Wüste finden wir berauschende Peyote-Kakteen.



Prompt segeln wir als beseeltes Vögelchen durch die Lüfte.

anderer Stelle wirklich um die Freundschaft zu Michael zu kämpfen. Alle Hauptfiguren von GTA 5 tragen das Gute und das Böse in sich. Aber niemand verkörpert den Gegensatz so drastisch wie Trevor, eine Figur, die man nicht lieben kann und die zu den herzlosesten Helden der Spielegeschichte gehört – aber trotzdem Gutes in sich trägt.

Die Geschichte von GTA 5 ist weit weniger linear als die des Vorgängers und wird vor allem durch die Dynamik der Figuren vorangetrieben. Ohne zu viel zu verraten: Allein die Tatsache, dass sich Michael und Franklin mit Trevor zusammenraufen müssen, sorgt für diverse abgedrehte Abenteuer. Mancher mag diese Erzählweise kritisieren. Es fehlt ein zentraler Antagonist, die Helden stürzen mehr oder minder von einer Situation in die nächste, und die Frage, was eigentlich der zentrale Plot ist, lässt sich gar nicht so leicht beantworten. Aber wir halten genau diese Offenheit für die größte Stärke der Geschichte. Genau wie in den parodierten Popkultur-Facetten, der offenen Spielwelt, den zig Beschäftigungsmöglichkeiten und den chaotischen Figuren gibt's auch in der Geschichte keine klare Linie. Vielmehr muss der Spieler aus den hervorragend geschriebenen Dialogen und der Spielwelt seinen eigenen roten Faden spinnen – im Zeitalter formelhafter Open Worlds, die uns bei jedem Schritt an der Hand nehmen, ist das wunderbar befreiend.

GTA ist Chaos

Alle drei steuerbaren Figuren haben eines gemeinsam: Sie scheren sich einen feuchten Kehricht um die Regeln. Michael bricht sie, weil er sich dadurch wieder wie ein echter Kerl und lebendig fühlen will. Franklin hingegen hat den Glauben an das System verloren und spielt deshalb nach eigenen Regeln. Trevor hingegen ... naja, Trevor liebt eben das Chaos. Und damit gelingt Rockstar ein Kniff: Fast jeder Spieler dürfte sich mit einem dieser drei Aspekte von Regelbruch identifizieren können. Darüber hinaus decken die im Spiel kritisierten und parodierten Aspekte unserer Kultur im Längs- und im Querschnitt die gesamte Gesellschaft ab, jeder wird zumindest ein paar bekannte Facetten entdecken – beispielsweise das soziale Netzwerk LiveInvader, das sich im Lauf des Spiels auch auf dem Smartphone-Markt etablieren will und Unmengen loyaler Anhänger um sich schart, die es kaum abwarten können »anzudocken«. Und wie bei gutem Humor ist es auch hier ein Riesenspaß, in diese festen Strukturen reinzugrätschen.

So verfolgen wir einmal als Michael einen Tennislehrer, der es mit unserer Frau getrieben hat, bis zu dessen Villa samt Bergterrasse. Während er uns von oben verhöhnt, befestigen wir prompt unseren Pickup per Seil an den Trägerpfeilern der Terrasse und reißen ihm die Bude ein. Indes schleicht sich Franklin ins Haus einer Promi-Diva, um sie beim Inszenieren eines Sex-Tapes zu filmen, das die Dame zwecks Publicity »versehentlich« im Netz veröffentlichen will – in der Folge entlarven wir ihre Machenschaften. Dafür wohnt Trevor zeitweise beim Cousin seines zurückgebliebenen Kumpels Wade, einem schüchternen Hafenarbeiter unter der Fuchtel einer herrschsüchtigen Ehefrau. Zu verfolgen, wie der irre Chaot Trevor dessen Leben auf den Kopf stellt, sodass Wade in eine Kloake gestopft und sein Cousin unter anderem von Söldnern verprügelt wird, ist so witzig, wie es tragisch ist.

In punkto Identifikation sind wir außerdem gespannt, wie sich die Egoperspektive auf die Spielerfahrung auswirkt. Bereits in der Next-Gen-Konsolenversion erhöht die neue Sichtweise spürbar das Mittendrin-Gefühl, denn durch die korrekte Simulation von Armen, Beinen und Blickverhalten spüren wir jeden Aufprall und jede Handlung unmittelbar. Wenn wir beispielsweise gegen eine Laterne fahren, wird unser Kopf ordentlich durchgeschüttelt, und bei einem heftigen Schwinger geraten wir ins Stolpern und müssen erst wieder Balance gewinnen, bevor wir den Gegner erfassen können. Es





Das Fahrgefühl in GTA 5 ist wesentlich griffiger und direkter als im Vorgänger.

In den Teichen des Golfplatzes von GTA 5 liegen zig Golfbälle auf dem Grund.



Das neue San Andreas ist etwa 12-mal so groß wie das aus GTA San Andreas.

ist ein geschicktes Designelement, das uns noch tiefer reinzieht ins sonnige Los Santos. Auf den Konsolen bezahlt man diese Erfahrung jedoch mit einer vergleichsweise trägen Bedienung, die sich stark auf automatisches Zielen verlässt. Hier liegt eine große Chance, aber auch eine große Gefahr für die PC-Version. Große Chance, weil ein GTA in der Egoansicht mit einer präzisen Maussteuerung eine großartige Erfahrung werden kann. Große Gefahr, weil das sich natürlich auf die Spielbalance auswirkt und die Schießereien tendenziell zu leicht machen könnte. Trotzdem glauben wir, dass die neue Perspektive eine der spannendsten spielmechanischen und atmosphärischen Bereicherungen werden könnte. Für die PC-Version liefert Rockstar außerdem ähnlich wie im Vorgänger einen Editor, mit dem sich Spielszenen aufzeichnen, editieren und hochladen lassen. Wer seine spektakulärsten Momente also mit der Welt teilen will, kann das in GTA 5 bequemer denn je tun.

GTA ist Beschäftigungstherapie

Im Prinzip lassen sich Setting und Spielmechanik von GTA 5 mit einem Halbsatz zusammenfassen: mit der Welt anstellen, was wir wollen. Denn die positive Seite von Chaos ist die Freiheit. Und von der gibt's in GTA 5 mehr als je zuvor. Klar, an der grundsätzlichen Spielweise hat sich nichts geändert: Noch immer fahren, laufen und schießen wir uns durch eine gewaltige urbane Spielwelt und erledigen allerhand Aufträge. Aber allein die Anzahl an Nebenbeschäftigungen für die drei Hauptfiguren ist fast schon nicht mehr zu überblicken.

Wir spielen Golf, Tennis, nehmen an einem Triathlon teil, gehen jagen und wandern. Wir fahren Rennen mit Autos, Jet-Skis und Motorrädern, absolvieren Stuntflüge, klauen Autos und hängen mit unseren Freunden rum, um nur ein paar Aktivitäten zu nennen. Selbst wenn wir alle offensichtlichen Marker auf der Karte abgehakt haben, finden wir auch nach zig Stunden noch neue Inhalte, beispielsweise versteckte Peyote-Kakteen, die unsere Figuren auf einen Drogentrip schicken und sie in Tiergestalten verwandeln. Weil wir uns komplett darin verlieren könnten, all die Möglichkeiten aufzuzählen, machen wir es kurz: Allein im Solomodus kann man in GTA 5 locker 100 Stunden verbringen.

Wenn man sich denn dazu motivieren kann. Denn Rockstar verzichtet gerade im freien Spiel abseits der Missionen auf eine penible Spielerführung. Zwar gibt's wie bei GTA San Andreas diverse Skills, die wir mit nahezu jeder Aktion verbessern, um beispielsweise ein fähigerer Pilot oder ein ausdauernder Läufer zu werden – aber ganz unmittelbar bringen viele Aktivitäten keinen Mehrwert abseits davon, dass sie Spaß machen. Heutzutage fühlt es sich wirklich kurios an, dass durch das Tennisspielen keine Leiste gefüllt wird, wir beim Golf keine neuen Waffen freischalten und mit Freunden allein deshalb um die Häuser ziehen, um den skurrilen Gesprächen zuzuhören. Wer nicht die Muße mit sich bringt, seine Zeit in San Andreas eigenständig zu verplanen, lässt sich folglich viel entgehen.



Wir sind gespannt, wie der Nahkampf mit Ausweich- und Kontermanövern aus der Egosicht und mit Maus funktioniert.



Wenn Michael mit nassen Klamotten durchs Haus läuft, schreit seine Frau ihn an.

GTA ist linearer als früher

Allerdings werden gerade Freunde linearer Unterhaltung ihre Freude mit den Hauptmissionen haben. Wer sich an den großen Bankraub aus GTA 4 erinnert, der kann sich eine Vorstellung davon machen, in welche Richtung das Missionsdesign des Nachfolgers geht. Viele der knapp 70 Aufträge sind spektakulär inszeniert, punkten mit bombastischer Action und kinoreifen Zwischensequenzen. Beispielsweise kapern wir mit Trevor ein Frachtflieger, indem wir ein kleines Propellerflugzeug im Frachtraum versen-

ken und uns bis zum Cockpit vorarbeiten. Im Anschluss sind wir am Steuer, müssen aber vor Kampfjets fliehen.

Noch beeindruckender sind die Heist-Missionen, große Raubzüge, in denen Michael, Franklin und Trevor einen Überfall planen. Bereits für den ersten Bruch müssen wir einen Juwelier auskundschaften, um schließlich über das Dach Betäubungsgas einzuleiten und innerhalb von einer Minute die Vitrinen leerzuräumen. Im Anschluss flüchten wir per Motorrad durch die Straßen von Los Santos, biegen in Kanalschächte ein und schütteln die Cops ab. Das spielt sich wie ein Actionfilm und ist im Vergleich zu späteren Heists noch harmlos. Die lineare Inszenierung merkt man vor allem im Detail: Dass uns ein Bus plötzlich die Ausfahrt blockiert, macht die Verfolgungsjagd spannender, ist aber ein geskriptetes Ereignis, das nur funktioniert, weil unsere Fluchtroute strikt vorgegeben ist.



Ein Ingame-Tag dauert in Echtzeit 48 Minuten. Tag und Nacht wechseln dabei dynamisch.

Das ist der Preis, den GTA 5 für sein bombastisches Missionsdesign zahlt – vielen Einsätzen fehlt die kreative Freiheit, die alte Serienteile noch ermöglicht haben. Man erinnere sich nur an den Raketenwerfer als Universalabkürzung in vielen Missionen von GTA 3. Das soll nicht heißen, dass Teil fünf keinerlei Entscheidungsfreiheit bietet – sie steckt nur in einem wesentlich engeren Korsett. So können wir bei jedem Einbruch zwischen mehreren Vorgangsweisen wählen und uns in diversen Beschaffungsmissionen je nach Methode Utensilien für einen lauten oder leisen Weg organisieren. Auch die gewählte Spielfigur macht einen Unterschied. So schleichen wir uns entweder als Michael über einen Frachter oder geben als Franklin per Scharfschützengewehr Feuerschutz, während Michael vom Computer gesteuert wird. Und in manchen Missionen schwingt dann doch wieder die alte Freiheit mit: So müssen wir ungesehen einen Typen vor einem Hotel erledigen, können aber keine Haftbombe an dessen Auto platzieren, weil die Bodyguards das mitkriegen. Jetzt könnten wir ein Gewehr benutzen oder wir pflastern schlicht die Ausfahrt ein paar Meter weiter weg von oben bis unten mit Haftminen und verkrümeln uns klammheimlich, während das Feuerwerk losgeht.

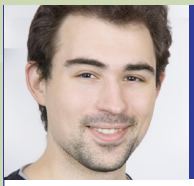
GTA ist ein Biest

Mit jedem Aspekt, den man bei GTA 5 anspricht, läuft man Gefahr, ein neues Fass zu öffnen. Es ist schlicht ein Biest von einem Spiel. Was Rockstar hier an Inhalten verkauft, sucht seinesgleichen. Und die Next-Gen-Version trumpft gegenüber dem Last-Gen-Release nochmal ordentlich auf: über 160 neue Musiktracks, neue Waffen, Autos, Aktivitäten und die Egoperspektive, um nur einige Features zu nennen. Los Santos ist gigantisch, aber die wahre Magie liegt im Detail. Wenn wir beispielsweise jemanden verprügeln und die Passanten ihre Smartphones zum Bilderknipsen zücken statt wegzulaufen. Oder wenn wir einen Pop-Radiosender anschalten und Trevor ihn selbstständig umstellt, weil er die Musik schrecklich findet. Oder wenn unsere Flipflops tatsächlich mit jedem Schritt »floppen«. Solche Momente sind Ausdruck davon, wie viel Liebe zum Detail in den Straßen von Los Santos steckt. GTA 5 ist ein Meisterwerk.

Dass es dabei mindestens so deprimierend wie gut ist, hat eher einen ideellen Grund: Es nimmt die Gesellschaft Stück für Stück auseinander – von seinen Figuren über die Handlung bis hin zu solchen Details wie der Smartphone-Reaktion der Passanten hält Los Santos unserer Welt den Spiegel vor und drückt ihr an allen Ecken und Enden den Heuchlerstempel auf. Familie, Bildung, Staat, Facebook, Geld, Besitz, das alles zerpflückt das Spiel gekonnt. So sagt Michael nicht ohne Grund, Sarkasmus sei das Letzte, was ihm niemand wegnehmen könne. Besonders deutlich wird das in der martialischen Foltersequenz, in der Trevor in einem düsteren Keller einen vermeintlichen Terroristen verstümmelt, während Michael auf Basis der Infos durchs Reichenviertel von Los Santos fährt, Lady Gaga im Radio läuft und ein paar Passanten unseren Sportwagen knipsen. GTA 5 zerrüttet, ohne etwas zu errichten, es kritisiert die Postmoderne und ist selbst durch und durch Ausdruck unserer Zeit. Schon allein deshalb sollte es jeder spielen. DH



Wir schlüpfen weit stärker in die Rolle der einzelnen Figuren – das kaputte Smartphone gehört natürlich Trevor.



Mehr Sein als Schein

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

GTA 5 trifft genau meinen Nerv. Ich habe mich seit der Veröffentlichung für Konsolen vor über einem Jahr von jeder Berichterstattung ferngehalten, um mich nicht zu spoilern. Aber natürlich war das nur teilweise möglich. Die paar Infos, die ich mitbekommen habe, haben mich eher enttäuscht: ein kaum vorhandener Plot, irre Psycho-Charaktere, ein sonniger Lifestyle, in dem man sich mit Koks, Knarren und schiefen Deals Erfolge erkämpft – wurde GTA jetzt zum Saints-Row-Verschnitt, nachdem viele den eher düsteren Vorgänger für dessen Realismus kritisiert haben? Reine Kurzweil mit dicken Waffen, Autos und Sprüchen?

Ja, all diese Aspekte sind tatsächlich ein Teil von GTA 5. Aber nur die schillernde Oberfläche, denn darunter verbirgt sich eines der intelligentesten und anspruchsvollsten Spiele, die ich je erlebt habe. Mit seinem gigantischen Skript und der detaillierten Spielwelt ist es für mich ein spielgewordene Epos der Postmoderne. Bleibt nur zu hoffen, dass die PC-Fassung im März auch reibungslos läuft und mich nicht zu irgendwelchen Club-Mitgliedschaften zwingt.

kiebel.de empfiehlt Windows



AUF WELCHER SEITE STEHST DU WENN DIE SCHLACHT BEGINNT?

Im Kampf um den Performance-Thron stehen Dir die Streitmächte mit den ruhmreichen Herresführern Centurion und Gladiator zur Verfügung und werden Dir einen glorreichen Siegeszug bescheren. Die eindrucksvollsten Fähigkeiten sind deren unvergleichliche Effizienz und Schnelligkeit die seinesgleichen sucht. Entscheide Dich jetzt!

intel inside CORE i5 | NVIDIA GEFORCE GTX

intel inside XEON | NVIDIA GEFORCE GTX

CENTURION

CPU	**INTEL CORE I5** 4460 4x3.2 GHz (Haswell)	GPU	**NVIDIA GeForce** GTX 960 2GB GDDR5
HDD	**2000 GB** SATA 3 Festplatte (6gb/s)	RAM	**8 GB** DDR3-1600 MHz Markenspeicher
MB	**ASUS** B85M-E Sockel 1150, mATX, B85	NT	**500 WATT** COOLER MASTER B500, 80+
DVD	**22x DVD+/-BRENNER** DoubleLayer	OS	**WINDOWS 8.1** 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 100095

8.1 Windows Microsoft **899 €**

GLADIATOR

CPU	**INTEL XEON** E3-1270 v3 4x3.5 GHz	GPU	**NVIDIA GeForce** GTX 970 4GB GDDR5
HDD	**250 GB** SSD **+ 2 TB** HDD Samsung 850 EVO	RAM	**16 GB** DDR3-1600 MHz Kingston HyperX
MB	**ASUS** Z97-K Sockel 1150, ATX, Z97	NT	**700 WATT** BEQUIET System Power 7
DVD	**22x DVD+/-BRENNER** DoubleLayer	OS	**WINDOWS 8.1** 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 104290

8.1 Windows Microsoft **1499 €**

Besuche den neuen kiebel.de Webshop!

unter www.kiebel.de

- **Verbesserter Konfigurator:** Wähle aus tausenden Konfigurationsmöglichkeiten! Riesige Auswahl an Top-Komponenten und exklusiven Hersteller-Specials!
- **Neuer komfortabler Mein-Konto-Bereich:** Vereinfachte Benutzung und besserer Überblick über Deine Bestellungen und Daten!
- **Neue Finanzierungsmöglichkeiten und vieles mehr...**



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.

Always On bei GTA 5?

Ein fatales Signal

Sollte Rockstar bei GTA 5 auf Online-Zwang und restriktives DRM setzen, könnte das auf andere PC-Spiele abfärben. Das kann der Plattform nur schaden, findet Michael Graf.



Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de



GTA Online erlaubt bald auch Koop-Überfälle – eine schöne Belohnung für Käufer.



Los Santos und Umland sähen ohne Online-Grenzkontrolle noch einladender aus.



Keine Solokampagnen sollte eine dauerhafte Internetverbindung voraussetzen.

Die PC-Version von GTA 5 verschiebt sich noch mal, haha, das kann ich inzwischen als Realsatire belächeln. Es ist ja trotzdem schön, dass GTA 5 überhaupt für den PC kommt, nach all der Unsicherheit der vergangenen Jahre. Als sich die Entwickler damals, Ende 2012, über eine PC-Umsetzung beharrlicher ausschwiegen als ein Mafia-Kronzeuge nach einem Schlägerbesuch, hatte ich geschrieben, dass eine PC-Abstinenz von Rockstar ein fatales Signal für unsere Lieblings-Spieleplattform wäre. Hätte ein Branchen-Leuchtturm wie GTA 5 den PC links liegen gelassen, hätte das nämlich auch andere Hersteller davon überzeugen können, dass die Plattform keine Rolle und die Zukunft der digitalen Blockbuster rein auf den Konsolen spiele. Und allen coolen Kickstarter-Projekten und bezaubernden Indie-Titeln zum Trotz: Der PC braucht auch seine großen Namen, seine Skyrims, seine Diablos, seine Battlefields, seine Call of Dutys. Sonst wären PC-Spieler bald nur noch Randgruppe.

Okay, Entwarnung, GTA 5 kommt für den PC (im März, ganz bestimmt). Doch in seiner letzten Verschiebungs-Pressemeldung deutet Rockstar womöglich ein anderes fatales Signal an. Ganz am Ende, im Kleingedruckten, versteckt sich nämlich der unscheinbare Satz: » Für die Aktivierung, das Online-Spielen und die Prüfung der Nutzungsberechtigung in bestimmten Abständen ist eine bestehende Internetverbindung erforderlich.« Oh-oh.

Angst im Kleingedruckten

»Eine bestehende Internet-Verbindung«, wie nennt man das noch gleich im Volksmund? Genau: Always On. Wenn ich den Absatz richtig deute, gilt das auch für den Solo-Modus von GTA 5. Warum sonst sollte Rockstar die »bestehende Internetverbindung« und die »Prüfung der Nutzungsberechtigung in bestimmten Abständen« derart betonen? Schon klar, heute ist doch jeder online, Breitband-Zeitalter, Smartphones, blabla, diese Predigt hören wir in solchen Fällen immer wieder. Blöd nur, wenn's nach hinten losgeht, die Server abkacheln und das dumme Spiel selbst im Solomodus nicht startet. Für den ich ja eigentlich gar nicht online sein müsste, wenn die Entwickler keine panische Angst vor Raubkopien hätten.

Und das ist noch nicht alles, im Pressemeldungs-Kleingedruckten steht außerdem: »Weitere Softwareinstallationen sind erforderlich, darunter die Rockstar Games Social Club-Plattform, [...] und Authentifizierungs-Software, die bestimmte Hardware-Merkmale zu Prüfungszwecken für Nutzungsberechtigung und digitales Rechtemanagement sowie zur Systemermittlung und weitere Kundendienst-Zwecke erkennt.« Der Rockstar Social Club! Jene Software gewordene Zimtzicke, die schon beim PC-Release von GTA 4 mehr Login-Probleme aufwarf als ein World-of-Warcraft-Addon am Erstverkaufstag! Damals erkannte Rockstar seinen Griff ins Klo und entfernte die Social-Club-Pflicht später per Patch. Und jetzt kehrt sie zurück. Gut, vielleicht funktioniert es diesmal ja besser. Trotzdem ein ungutes Vorzeichen. Außerdem »Authentifizierungs-Software«, die meine Rechnerkonfiguration ausliest? Etwa, damit ich GTA 5 bloß nicht auf mehreren Rechnern aktiviere? Ist die Anzahl der Aktivierungen gar begrenzt, ein fast schon vergessenes Relikt der Kopierschutzpanik der späten 2000er-Jahre (siehe Spore)? Und hatten sich die PC-Spieler nicht schon damals bei Electronic Arts' Origin-Plattform darüber aufgeregt, dass dessen Lizenzvereinbarung sich weitreichende Spionagerechte einräumte? Ojemine.

Wird Gängelei salonfähig?

Bislang konnte Rockstar auf meine Nachfrage hin nicht erklären, ob die »bestehende Internet-Verbindung« auch für die Solo-Kampagne notwendig ist. Was bei der ominösen »Systemermittlung« genau ermittelt wird, muss sich ebenfalls erst noch zeigen. Und ja, es könnte sein, dass der Social Club runder läuft. Sollte Rockstar bei GTA 5 aber tatsächlich auf Online-Zwang und mehrere Pflichtplattformen (Social Club sowie »Authentifizierungs-Software«) setzen, und sollte sich das Spiel, was nicht ganz unwahrscheinlich ist, trotzdem gut verkaufen – dann wäre das eben abermals ein fatales Signal für die Plattform PC. Denn es macht Kundengängelei noch salonfähiger als sowieso schon. Falls ein Spiel mit der Strahlkraft eines GTA 5 seinen Käufer derartige Zumutungen auferlegen sollte, dürfte das auf andere Hersteller abfärben. Klar: Wenn die PC-Spieler das bei GTA 5 akzeptieren, warum dann künftig nicht auch bei anderen Spielen?

Und die Dummen bei übersteigerten Kopierschutzmaßnahmen sind wie üblich nicht die Raubkopierer, sondern die ehrlichen Käufer, die ein bezahltes Spiel nicht starten können, wenn die Server oder die Internet-Anbieter zicken. Sogar im Solomodus. Es wäre doch viel besser, ehrliche Käufer und Online-Aktivierer zu belohnen, etwa mit zusätzlichen DLCs. Und mit dem Multiplayer-Ableger GTA Online hätte Rockstar ja eigentlich auch schon ein zugkräftiges Argument für die Aktivierung: Wer mit Freunden durch Los Santos toben will, muss sich eben anmelden; wer drauf verzichten kann, bleibt offline. Das positivste Signal wäre aber gewesen, bei GTA 5 komplett auf »digitales Rechtemanagement zu verzichten – wie beispielsweise CD Projekt bei der GOG-Version von The Witcher 3. Aber ach, man wird ja wohl noch träumen dürfen. Die Angst vor Raubkopien siegt bekanntlich gerne mal über die Kundenfreundlichkeit. Und dass Angst nicht immer zu klugen Entscheidungen führt, kann man jeden Tag in den Nachrichten sehen.

Sharkoon

SHARK ZONE

H40

GAMING STEREO HEADSET



Das illuminierte PC-Headset für anspruchsvolle Gamer: Zwei professionelle 50 mm Premium-Lautsprecher sorgen für einen überragenden Klang, damit keine spielentscheidenden Details verpasst werden.

Dank der metallverstärkten Kopfbügel ist es überaus robust und bietet zudem einen außergewöhnlich hohen Tragekomfort.

Die gelbe Beleuchtung der Außenseiten sowie der praktische Mute-LED-Indikator des Mikrofons unterstreichen das trendige Design der Serie.

SHARKOON SHARK ZONE
A warning for some, an adventure for you.

SHARK ZONE H40 **COMING SOON** SHARK ZONE H40

SHARK ZONE: Die neue Serie von Sharkoon - speziell entwickelt für Gamer!

www.sharkoon.de



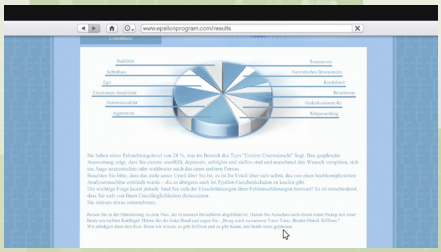
25 Geheimnisse in GTA 5

Wusssten Sie schon, dass …

Babyblaue Freaks, Frank Gusenberg und das geheimnisvolle Jetpack: In Los Santos verbergen sich allerlei Überraschungen. Wir stellen 25 davon vor. Von Benjamin Danneberg

Freaks in Babyblau

… man im GTA-eigenen Internet unter www.epsilonprogram.com seine persönliche Erleuchtungsstufe testen kann – und natürlich mies abschneidet? Wer daraufhin neugierig wird und mehr wissen will, sollte



Wir haben einen Erleuchtungslevel von 24 Prozent, was im Bereich »extrem unerwünscht« liegt. Ah ja.

auf einem Parkplatz in der Nähe nach einem roten BMW suchen. Zwei Typen tauchen auf, die von bewusstseinserweiternden Erlebnissen fabulieren. Was geht hier vor? Die beiden tragen keine Weltuntergangsroben, sondern babyblaue Ganzkörperanzüge. Und sie nehmen auch keine Drogen – zumindest keine, die sich äußerlich erkennen ließen. Aber: Irgendetwas stimmt mit ihnen nicht. Der eine erzählt in lässig-coolem Tonfall, dass er gestern Nacht an tausend Orten gleichzeitig war. Tausend. Ist klar. Seinen Kumpel redet er mit »Bruder-



Wenn sich Michael der Sekte anschließt, bekommt er sein eigenes Babyblau-Outfit.

Onkel« an und dauernd faseln sie von einem »Kraff«. Wer zum Teufel soll das bitte sein? Nach dieser Begegnung erwacht man mitten in der Pampa, nur noch mit Unterhosen bekleidet, und auf dem Smartphone (das man freundlicherweise behalten durfte) steht, dass für die weitere Erleuchtung 500 Dollar ans Epsilon-Programm überwiesen werden wollen. Kifflom! Und das ist erst der Anfang einer herrlichen Satire auf Scientology und andere, sagen wir, finanzbasierte Kulte. (Hinweis: Diese geheime Missionsreihe kann im Spiel nur mit Michael gestartet werden.)

Dich hat der Himmel geschickt

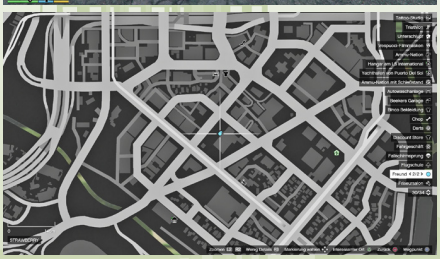
… sich für Raubüberfälle besonders zuverlässige Komplizen anheuern lassen? Wer den Highway am Mount Chiliad entlang heizt, kann am Straßenrand eine verletzte Dame namens Taliana Martinez auflesen. Die hat Erfahrung mit schlechter Kameradenwahl, wie eine Messerwunde eindrucks-





Taliana Martinez hatte einen schlechten Tag. Wir retten und akquirieren sie als Fahrerin.





Packie McReary ist nach einer Zufallsmission für uns als Schütze verfügbar.

voll belegt. Bringen wir sie heim, haben wir eine gute und günstige Fahrerin für unsere künftigen Kapitalverbrechen gewonnen. Und hey, wer erinnert sich an Packie McReary? Der aus GTA 4 bekannte irische Heißsporn ist ein klein wenig beschränkt, was die Planung von Überfällen angeht – sonst würde er mit seinem Kumpel nicht nach einem Apothekenüberfall in Strawberry ohne Fluchtwagen dastehen. Doch zum Glück sind wir ja vor Ort. Bringen wir McReary & Co. vor der nachtragenden Bullerei in Sicherheit, gewinnen wir einen guten Schützen dazu.

Große Füße

… Michael in der Hauptmission »Raubtier« mit einem Wärmesucher einen Wald nach drei Zielen absuchen soll, aber noch mehr finden kann? Tiere, Franklin, dessen Hund Chop und … Moment mal, das sieht ja aus wie … Big Foot? Ein zweiter Blick ist uns leider nicht erlaubt, denn plötzlich ist er weg. Zu schade. Aber ganz am Ende, wenn

Der Begriff »Ufo« für »unidentified flying object« (unbekanntes Flugobjekt) ist seit de 1950er-Jahren im Gebrauch.

wir 100 Prozent des Spiels erledigt haben, kann Franklin die Sagengestalt treffen. Oder doch nicht?

Duke O'Death

... der Gangster von Welt in GTA 5 im gepanzerten Muscle Car zum standesgemäßen Raubzug brausen kann? Zwar fehlen dem Duke O'Death die Bordwaffen, aber



Der Duke O'Death bringt uns erst mal in die Bredouille.

durch die Stahlschlitze, die dem Fahrer zur Orientierung gelassen wurden, können wir sorglos mit der Mini-MP ballern. Für Rückkehrer nach Los Santos, die GTA 5 bereits auf der Xbox 360 oder der PS3 gespielt und dort den Social Club verwendet haben, steht der schwarze Traum eines jeden Verkehrsrowdys an einer Tanke in der Grand-Senora-Wüste bereit. Einfach so. Nun ja fast, ein paar kleine Überraschungen warten schon auf den ersten 500 Metern unserer (Blei-) Spritztour.

Dodo

... es in GTA 5 einen Dodo gibt? Nein, nicht den ausgestorbenen Urvogel, sondern ein Wasserflugzeug, das so heißt. Das schnitti-



Für coole Landemanöver auf dem Wasser: Das Dodo-Flugzeug holen wir uns in einer Wasserhöhle am Pazifik.

ge Teil mit dem niedlichen Namen hockt in einer Wasserhöhle am Pazifik und wird von bösen Buben auf schnellen Booten gefangen gehalten. Wir rücken in Ein-Mann-Kompaniestärke an und lassen Blei und Feuer auf die Sklavenhalter regnen, um danach die wunderschöne Dodo in den Abendhimmel über Blaine County zu entführen. Hach, wie romantisch ...

Affige Angelegenheit

... Konsolen-Rückkehrer auf dem PC zum Affen gehalten werden? Wer Los Santos schon auf Xbox 360 oder PS3 unsicher gemacht hat, wird in der Rechenknechtversion jede Menge Primaten-Mosaike vorfinden. Okay, das stimmt nicht ganz– denn die Bildchen wollen erst mal aufgestöbert werden. In ganz Los Santos und Blaine County. Eigentlich könnten wir auch gleich das Bernsteinzimmer suchen gehen – aber wir wollen keine komischen Hartharzwände, wir wol-



Der Go Go Space Monkey Blista ist der Lohn für 51 Fotografien.

len viel lieber den Go Go Space Monkey Blista! Also fotografieren wir in der riesigen Spielwelt 50 kleine Graffitis und danach noch den verantwortlichen Sprayer – was für eine affige Angelegenheit!

Mini the gun

.... wer heutzutage noch mit handelsüblichen Sturmgewehren die Nachbarschaft verbleit, bloß ein Munitionssparer ist? Wahre Männer sind es gewohnt, schwer zu heben und wollen daher gleich ein Geschütz, das einem Kampfjet Ehre macht. Und weil wahre Männer sich mit so unmännlichen Eigenschaften wie Geduld eher selten schmücken und auch nicht auf die offizielle



In diesen Turm müssen wir für die Minigun reinspazieren – möglichst in einem Stück.

Zuteilung der Mega-Bleispritze nach der entsprechenden Hauptmission warten wollen, statten sie Fort Zancudo einen Besuch ab. Im Hochsicherheitsbereich der Militäranlage am Lago Zancudo unterhalb von Mount Josiah gibt's einen Turm, in dem wir – wenn wir es lebend hinein schaffen – nach ein paar Etagen das Hochfrequenz-Kugel-Katapult in den Händen halten. Wie wir lebend wieder rauskommen, ist allerdings eine ganz andere Frage.

Bücherwurm

... in Franklins Haus in Vinewood Hills das Buch »Read Dead« von einem gewissen J. Marston im Regal steht? Ähnlichkeiten mit nie für den PC erschienenen Wildwest-Abenteuern von Rockstar sind natürlich rein zufällig.

Missbrauch ist Brauch

... in Los Santos nicht nur verbaler Missbrauch an der Tagesordnung ist (Es hagelt sogar schon Beleidigungen, wenn wir nur die Reifen durchdrehen lassen!), sondern auch der von allerlei anderen Dingen? Von Drogen zum Beispiel, die wir uns über die heimische Bong reinpfeifen? Handgranaten funktionieren wir in Bälle um und lassen unseren Hund apportieren (Wenn das PETA wüsste!). Der Auspuff unseres Sportwagens lässt sich bestens als Anzünder für die Benzinspur missbrauchen, die wir bis ans Auto des Nachbarn



Auch mal einen Zug? Die Bong erzeugt lustige Bilder – oder Horrortrips.



Freundlich grüßend fahren wir durch das sonnige Los Santos!

gelegt haben. Unser Mittelfinger wiederum formt auf Knopfdruck gewisse Zeichen, die – an Uniformierte gerichtet – postwendend Fahndungssterne provozieren. Und die taxifahrende Zunft lässt sich als Einkommensquelle ausschlachten: Wir zerren den Fahrer aus seiner gelben Droschke und dürfen im Folgenden selbst als Personenkurier arbeiten. Das große, missbräuchliche Häckseln von Polizeihubschraubern gelingt uns im Ron-Alternate-Windpark – wir müssen die Helis nur in die Windräder locken. Und während Franklins Spezialfähigkeit eigentlich dafür gedacht ist, mit schnittigen Blechkisten in Zeitlupe um besonders enge Kurven zu rasen, lässt sie sich damit auch bestens als Drive-By-Bullet-Time Schindluder betreiben: In der heftig verlangsamten Spielbewegung perforieren wir gezielt Feind und Feindesblech.

Am 14. April 1561 soll über Nürnberg eine Luftschlacht zwischen zahlreichen unbekannten Flugobjekten stattfunden haben.

Stripperstündchen

... die Damen Infernus, Sapphire, Juliet und Nikki aus dem Stripclub Vanilla Unicorn für, ähem, traute Zweisamkeit zur Verfügung stehen, wenn man sich bei ihnen beliebt macht?

Mord am Mount Gordo

... nachts, in der Stunde vor Mitternacht, an der östlichen Spitze des Mount Gordo ein weiblicher Geist erscheint? Die durchlässige Dame reagiert eigentlich auf gar nichts, verschwindet aber, wenn wir ihr zu nahe kommen. Schauen wir genauer hin, entdecken wir das Wort »Jock« auf dem Felsen unter

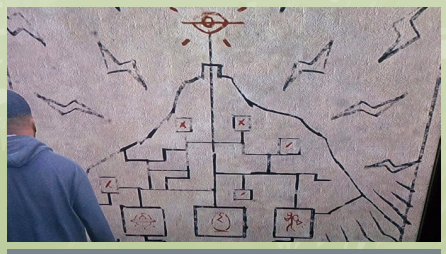


Taugt ein Geist als Beweis für einen Mord?

ihr. Festhalten: Es ist mit Blut geschrieben! Geben wir »Jock« im Webbrowser unseres Smartphones ein (in die Eyefind-Suche), finden wir heraus, dass es sich bei dem Geist offenbar um Jolene, die verstorbene Gattin von Jock Cranley, handelt. Der ist ein ehemaliger Schauspieler und versucht jetzt, Gouverneur von San Andreas zu werden. Wie es sich für einen Spitzbuben gehört, kandidiert er für die Konservativen, möchte die Steuern abschaffen und das Budget für Bildung so gut wie streichen. Zudem hasst er Immigranten, Homosexuelle und Behinderte. Das Abziehbild eines Republikaners, also. Der Geist, der Name, das Blut, ein Kandidat für einen hohen politischen Posten – was sagt uns das über die Todesursache im Fall von Geisterdame Jolene? Aufschlussreiche Trivia: Trevor wird während einiger Missionen mit Jock Cranley verwechselt.

Mysterium Maximum: Das Jetpack

... seit Beginn der GTA-5-Geschichtsschreibung die Spielerschaft kaum etwas so nachhaltig bewegt wie eine Wandzeichnung im Seilbahnhäuschen auf dem Mount Chiliad? Denn diese Malerei zeigt angeblich – ein Jetpack! Über einem von Blitzen umgebenen Berg thront ein UFO, das über Linien mit fünf Kästchen, die ein X beinhalten, verbunden ist. Diese führen wiederum zu drei



Die rätselhafte Wandmalerei am Mount Chiliad. Das Objekt der Begierde – das Jetpack – soll unten rechts zu sehen sein.

Bildern am Boden der Zeichnung: erneut ein Ufo, ein angeschlagenes Ei und etwas, das aussieht wie ein Mensch mit einem Jetpack. Letzteres lässt viele Spieler glauben, das Jetpack sei die Belohnung für die Lösung des Rätsels. Tatsächlich entdecken wir auf der Westseite des Mount Chiliad fünf Glyphen,



Ufos gibt's in GTA5 eine Menge. Aber sind sie wirklich Teil eines großen Mysteriums?



Komm wieder, wenn du deine Geschichte vollendet hast. Okay.

jede mit dem Wandbild-Ufo versehen. Die Glyphen lassen sich also offensichtlich den fünf X-Kästchen der Zeichnung zuordnen. Aus dreien davon (regnende Wolke, Mond, Pfad zur Spitze eines Berges) lässt sich folgende Aussage ableiten: Oberhalb eines Berges, in einer regnerischen Nacht, erscheint ein UFO. Oben auf dem Mount Chiliad finden wir eine Plattform, daran der Satz: »Komm wieder, wenn du deine Geschichte vollendet hast.« Und siehe da: Bei 100 Prozent Spielfortschritt erscheint ein Ufo (auch für alle anderen Ufos im Spiel brauchen wir 100 Prozent). Oder ist es nur ein Trugbild? Gut – das waren jetzt drei der fünf Glyphen. Was ist mit den anderen beiden? Hier wird es schwierig, denn alles was jetzt kommt, ist reine Spekulation. Nachfolgend die Top fünf der Spekulationen bezüglich der Glyphen und anderer die Wandzeichnung betreffender Ideen:



Fünf Glyphen finden sich am Mount Chiliad – Gebirgs-Schmiererei oder Teile eines Rätsels?

1. Die Glyphen (oder auch die X-Kästchen) stehen für die Orte, an denen Ufos zu finden sind: auf der Spitze des Mount Chiliad, über dem »Beam me up«-Hügel in der Wüste, über Fort Zancudo (wobei das Ding eher ein geheimes Militärprojekt als ein Alien-Flugobjekt zu sein scheint), am Meeresgrund. Moment – da fehlt doch noch ein X-Ufo? Vielleicht zählt hier das eingefrorene Alien, dass man im Prolog in North Yankton finden kann?

2. Die drei Bilder am Boden der Zeichnung stehen – ganz besonders philosophischen Theoretikern zufolge – für die drei Hauptcharaktere. Das Ufo ist Michael (warum, wollen wir nicht verraten), das Ei steht für das Küken in der Runde, Franklin. Und das Jetpack für Trevor – aber warum? Weil er so schnell in die Luft geht? Weil er Pilot ist?

3. Eine weitere Theorie besagt, dass in fünf ganz bestimmten Hauptmissionen fünf ganz bestimmte Entscheidungen getroffen werden müssen, um dann das ganz bestimmte Jetpack zu bekommen. Oder das Ufo. Oder doch das kaputte Ei?

4. Vielleicht ist das Jetpack PC-exklusiv und befindet sich in einem noch nicht zugänglichen Bunker in Fort Zancudo.

5. Rockstar ist der größte Troll unter allen Spieleentwicklern.

Auto-Bettsport

... man die Ausdauer der drei Helden nicht nur durch Radeln, Sprinten und allgemein Sporteln steigern kann, sondern auch durch im Auto betriebenem Bettsport mit unzüch-



Oh ja! Baby, du bist so gut! Und deine Ausdauer, ja, wie die steigt!

tig bekleideten Damen? Kostet 100 Dollar pro Sporteinheit. Leider gibt die Dame nach drei Einheiten auf. Aber das wird schon – immerhin trainiert sie regelmäßig.

Super, Lester!

... Michaels alter Kumpel Lester auf Superhelden steht? Der nerdige Raubüberfallplaner hat zuhause eine ganze Sammlung von Actionfiguren im Regal stehen.

Scooter Brothers!

... das auf Youtube bekannte Video »Scooter Brothers!!«, in dem Brad aus dem (mittlerweile eingestellten) FourPlayerPodcast eine irre Nummer auf einem Roller in GTA 4 vorführt, auch in Los Santos zu sehen ist? Manchmal, wenn wir zu Trevor wechseln, können wir mit ihm die Szene aus dem Video anschauen.

Fass das Geld nicht an!

... man beim ziellosen Herumfahren auf einen Geldkoffer stoßen kann, um den herum



Hier lief gehörig was schief. Und jetzt her mit dem Drogengeld!

jede Menge Leichen liegen? Das könnte eine Warnung sein, die Kohle liegen zu lassen. Wir können es aber nicht lassen und sacken das Geschenk ein – und plötzlich wird ziemlich scharf auf uns geschossen. Woran erinnert uns das? Genau – an den Film No Country for Old Men. Da findet auch jemand einen Geldkoffer aus einem geplatzten Drogendeal und wird deshalb von einem psychopathischen Killer gejagt.

OG Loc

... der nervigen Reime-Onkel OG Loc aus GTA San Andreas offensichtlich Karriere gemacht hat? Denn in Franklins Haus in Vinewood Hills hängt eine Goldene Schallplatte des verrückten Rappers. Wie ist Franklin denn an die gekommen?

Thelma & Louise

... eines der berühmtesten Dramen von Regisseur Ridley Scott ebenfalls seinen Platz in GTA 5 gefunden hat? Am Mount Chiliad kann man zwischen 19 und 20 Uhr aus einem Hubschrauber heraus die finale Szene des Films Thelma & Louise beobachten.



Das Ende eines bekannten Dramas.

Serien-Chemiker

... man mit etwas Glück in der Wüste an einem Wohnwagen vorbeikommen kann, vor dem zwei Männer in Chemiker-Overalls stehen? An welche bekannte Serie erinnert uns das? Tipp: Der Hauptcharakter der Serie macht – wie Trevor – in Crystal Meth.

Bälle und Saft

... sich in den Vinewood Hills (und an diversen anderen Orten) Saftstände mit riesigen Orangen obendrauf finden? Die können nicht nur mit ein klein wenig schmutziger Phantasie völlig missverstanden werden, sondern taugen auch als netter Blödsinn für zwischendurch. Schießen wir auf die Orange, können wir nämlich zugucken, wie sie den Berg runter rollt.

Serienluke

... in GTA 5 auch Lost-Fans auf ihre Kosten kommen? Die Luke aus der Serie kann tief unter Wasser im Osten der Karte (auf der Höhe von Humane Labs and Research, San Chianski Bergkette) gefunden werden. Und es gibt eine kleine Überraschung, wenn wir nahe heranschwimmen oder mit dem U-Boot herantuckern: Ein Morsecode ist zu hören, der ein weiteres Easteregg beinhaltet. Na, wer kommt drauf?

Honey, I'm Home!

... Michael seine Frau Amanda beim Heimkommen manchmal mit »Honey, I'm home!« begrüßt? Vollblut-Gamer wissen, worauf dieser Satz anspielt: Max Payne betritt seine Wohnung mit genau dem gleichen Satz – kurz bevor er feststellt, dass seine Familie tot ist. Im Klamottenshop Suburban kann Michael übrigens das Hawaiihemd aus Max Payne 3 kaufen. Die Verbindung ist völlig klar: Beide beherrschen die Bullet Time!

Leute, Leute, Leute!

... GTA 5 jede Menge Anspielungen auf Leute aus Gegenwart und Vergangenheit bietet? Hier haben wir ein paar davon gesammelt.

• Hauptcharakter Michael Townley (im Zeugenschutzprogramm mit Nachnamen »De Santa«) ist auch im echten Leben kein Unbekannter, sondern ein 1942 geborener Profikiller, der in Amerika mittlerweile im Zeugenschutzprogramm lebt. Wir vermuten aber, dass er gerade nicht »De Santa« heißt.



Michael gibt es wirklich! Na ja, fast.

• Max Mosley ist ehemaliger Präsident der FIA, der internationalen Dachorganisation des Automobilsports. In Stadtteil Strawberry in Los Santos findet sich die Autowerkstatt Mosley Auto Service.

• Das Dorf Sandy Shores hat seinen Namen von der britischen Pop-Sängerin Sandie Shaw. Die 1947 in Dagenham, Essex, geborene Sandie gewann 1967 den Eurovision Song Contest in Wien. Wenn Trevor das wüsste, würde er umziehen.

• Die Palmer-Taylor Power-Station aus GTA 5 ist nach der 80er-Jahre-Supergroup »Power Station« benannt. Diese Band bestand aus John Taylor und Andy Taylor (ehemals Duran Duran, nicht verwandt) sowie Tony Thompson (ehemals Chic) und Robert Palmer.

• Der Name der Maschinenpistole Gusenberg Sweeper (aus dem »Valentine's Day Massacre Special« für Konsolen) geht auf Frank Gusenberg zurück, einen deutsch-amerikanischen Gangster aus der Zeit der Prohibition. Gusenberg nahm am 20. September 1926 an einem gigantischen Drive-by-Shooting teil, bei dem unter anderem Al Capones Hauptquartier mit tausenden Kugeln beschossen wurde. Am 14. Februar 1929 wurde Gusenberg beim sogenannten Valentine's Day Massaker von 14 Kugeln getroffen, überlebte aber. Sich an den damaligen Gangsterkodex haltend antwortete er auf die Frage, wer ihn durchsiebt habe: »Niemand hat mich beschossen«. Ist klar, Frank.

• Die in einer Zufallsmission vor Papparazzi zu rettende Lacey Jonas ähnelt Lindsay Lohan so sehr, dass die echte Lindsay Lohan Rockstar verklagte. Im Oktober letzten Jahres legte sie dann nochmal nach: Das Cover-Mädel im roten Bikini sei sie auch. Vielleicht ist Lindsay auch beim Epsilon-Programm und jeden Tag an tausenden Orten gleichzeitig?



Lacey Jonas ist Lindsay Lohan. Angeblich. Mindestens eine von beiden braucht Hilfe.

Schießt du gerade mit Raketen auf mein Haus?

... andere Charaktere darauf reagieren, wenn man ihr Haus malträtiert? Wer einfach hinfährt und auf die Behausung schießt, provoziert höchst hörenswerte Anrufe oder witzige SMS. Alternativ lassen sich die Autos der Mitstreiter klauen – das macht sie wirklich wütend. Nur zu Fuß sollten wir sie nicht zu sehr stalken – sonst hauen sie uns eine rein!



Wir schießen mit Raketen auf Michaels Haus. Das wird ihn ärgern!

Nichts zu sehen!

... es in Strawberry einen Weg gibt, an dem wir irgendwann ein Schild mit der Aufschrift »Turn back« finden? Stur, wie wir sind, wollen wir wissen was es am Ende des Weges gibt – denn wir tun bekanntlich immer das Gegenteil von dem, was uns autoritäre Schilder sagen. Ergebnis des investigativen, zivilen Ungehorsams ist ein weiteres Schild: »Nothing here!«. Tja, hätten wir mal auf das erste Schild gehört. Benjamin Danneberg



Systemvoraussetzungen und Technik

Genügsamer als gedacht?

Welche Hardware wird zum flüssigen Spielen von GTA 5 nötig sein und nutzt Rockstar Games die leistungsstarke PC-Plattform für möglichst hohe Grafikqualität? Unsere Vorab-Analyse gibt jetzt schon Antworten. Von Jan Purrucker und Nils Raettig



Neben dem enorm hohen Detailgrad der Charaktere, der sich etwa an Trevors Tattoos, den kleinen Verletzungen an den Händen sowie dem spärlichen, aber detaillierten Haarwuchs zeigt, können Sie sich auf dem PC auch auf realistische Partikeleffekte freuen: Das Feuer scheint der Benzinspur aus Trevors Kanister zu folgen und produziert schwarze, aber transparente Rauchwolken.

Bislang hat Rockstar Games für den PC zwar nur die offiziellen Systemvoraussetzungen und einige Screenshots von GTA 5 zu bieten, wie gut das Spiel auf dem PC aussehen wird und mit welcher Hardware es voraussichtlich flüssig läuft, lässt sich daran allerdings bereits weitgehend ablesen. Wir analysieren zu diesem Zweck nicht nur die minimalen und die empfohlenen Hardware-Komponenten, sondern zeigen Ihnen anhand der PC-Screenshots auch, was GTA 5 technisch zu bieten haben wird und welche grafische Qualität von wichtigen Aspekten wie Weitsicht, Texturauflösung und Kantenglättung zu erwarten ist.

Insgesamt fallen die offiziellen Systemvoraussetzungen von GTA 5 (siehe Kasten) überraschend moderat aus, wenn man von den üppigen 65 GByte an gefordertem Speicherplatz auf der Festplatte einmal absieht: In Sachen Betriebssystem ist ein 64-Bit-Windows Pflicht, zudem empfiehlt Rockstar Games für Vista eine Nvidia-Grafikkarte. Da Windows Vista mittlerweile aber nur noch auf sehr wenigen PCs installiert sein dürfte, ist das nicht mehr als eine interessante Randnotiz. Ihr Prozessor muss laut den Angaben mindestens vier Kerne haben, GTA 4 lief damals auch noch auf Dual-Core-Modellen.

Sowohl bei den minimalen als auch bei den empfohlenen Spezifikationen gibt Rockstar jedenfalls relativ genügsame CPUs an. Der in den minimalen Voraussetzungen genannte Core 2 Quad Q6600 aus dem Jahr 2007 war beispielsweise einer der ersten Vierkern-Prozessoren überhaupt und bei Spielern viele Jahre lang sehr beliebt. Im Jahr 2015 dürfte es aber kaum noch Spiele-PCs geben, in denen ältere oder langsamere CPUs stecken. Auch







GTA V läuft auf dem PC mit bis zu 3840x2160 Pixel (UHD) und dank dieser extrem hohen Auflösung werden selbst kleinste Details sichtbar — achten Sie besonders auf die Nähte von Franklins Hemd und die feinen Risse im Beton. Auch die Kanten des Maschendrahtzauns und des Häuserdachs zeigen keinerlei Treppchen-Bildung und wirken wie mit (Transparenz-) Anti-Aliasing geglättet. Ob diese Qualität auch in niedrigeren Auflösungen wie dem gängigen Full HD durch entsprechende Kantenglättungsmodi erreicht wird, zeigt aber erst die fertige Release-Version.

Das Verschieben der PC-Version wurde über 4.400 Mal auf rockstargames.com kommentiert – meist mit Fragen zur benötigten Hardware.



Während auf der Konsole teilweise Details verschwimmen, bleiben auf dem PC (respektive den 4K-Screenshots) auch sehr feine Strukturen wie die winzigen Zweige des Baums noch gut erkennbar. Daneben überzeugt uns auch die differenzierte Darstellung des Himmels mit seinen detailreichen Wolken oder den authentisch wirkenden Kondensstreifen, was durch die hervorragende Lichtstimmung noch verstärkt wird. Die verhältnismäßig geringe Vegetationsdichte ändert sich auf dem PC gegenüber der PS4- und Xbox-One-Version anscheinend nicht.

der Core i5 3470 aus den empfohlenen Systemvoraussetzungen gehört heute nur zur Mittelklasse, in Sachen Prozessorleistung stellen die offiziellen Systemanforderungen nur wenige Rechner vor eine echte Herausforderung. Gleiches gilt für den Arbeitsspeicher: Die maximal von GTA 5 gewünschten 8,0 GByte sind heute in den meisten Spielerechnern zu finden, die minimal gewünschten 4,0 GByte waren dagegen bereits vor einigen Jahren der Standard.

Für die Spieleleistung ist aber keine Komponente so wichtig wie die Grafikkarte, was weitgehend auch für GTA 5 gelten wird. Rockstar Games gibt als minimale Anforderung DirectX-10-Modelle an, die beim Erscheinen von GTA 4 im Jahr 2008 beliebt waren. Die maximal empfohlenen ehemaligen Mittelklasse-Grafikkarten Geforce GTX 660 und Radeon HD 7870 sind immerhin über zwei Jahre alt und liegen in Sachen Leistung auf einem ähnlichen Niveau wie die Grafikeinheiten der PlayStation 4 und der Xbox One. Auf den Next-Gen-Konsolen läuft das Spiel in Full HD mit weitgehend stabilen 30 fps, mit der empfohlenen Hardware sollten auf dem PC ähnliche Bildraten machbar sein – allerdings ebenfalls maximal in Full-HD und nicht in der für die offiziellen Screenshots verwendeten UHD-Auflösung von 3820x2160 Pixel. Mit dieser enormen Pixelanzahl sind die genannten GTX 660 und HD 7870 mit Sicherheit gnadenlos überfordert. Wer eine ähnliche Bildqualität (in flüssigen fps-Bereichen) erwartet, wird sicher eine deutlich schnellere 3D-Karte der aktuellen Generation mit mehr als 2,0 GByte RAM benötigen.



Die maximale Sichtweite scheint auf dem PC trotz potenziell deutlich höherer Hardware-Power nicht anzusteigen. Die fällt allerdings schon auf PS4 und Xbox One beeindruckend aus und erlaubt bei gutem Wetter den Blick auf Kilometer weit entfernte Objekte wie etwa die Hochhäuser im Hintergrund. Zwar bedient sich Rockstar mit dem in der Entfernung stetig zunehmenden Dunst eines altbekannten Tricks, um den abnehmenden Detailgrad zu kaschieren und die Performance zu verbessern. So gut wie bei GTA 5 gelingt das aber nur selten und in Kombination mit der tollen Lichtstimmung wirkt die ganze Szene sogar realistischer – schließlich versinkt so manche Großstadt durchaus häufig im Smog.

Ob sich unsere Einschätzungen bewahrheiten, hängt allerdings auch stark davon ab, ob Rockstar Games die durch die Verschiebung gewonnene Zeit sinnvoll dafür nutzt, das Spiel technisch zu optimieren und ein ähnliches Debakel wie beim Vorgänger zu verhindern. Der war auf vielen Rechnern zum Release gar nicht erst ans Laufen zu bekommen, für GTA 5 erwarten wir solche Probleme angesichts der Verschiebung nicht. Die Chancen stehen also gut, dass wir ab März die PC-exklusiven Vorteile wie die unterstützte 4K-Auflösung, Bildraten jenseits der 30 oder das Spielen in 3D störungsfrei genießen können – auch wenn dafür sehr wahrscheinlich deutlich schnellere als die empfohlene Hardware nötig sein wird. JP / NR

Traditionell legen die Entwickler von GTA viel Wert auf die Darstellung der Fahrzeuge. Entsprechend detailliert fallen die Autos auf dem PC aus und warten mit Feinheiten wie dem gut erkennbaren Reifenprofil, dem Emblem im Kühlergrill oder dem detaillierten Nummernschild auf. Hinzu kommen Echtzeitreflexionen auf dem polierten Lack und der realistische Schattenwurf auf der Straße und in den Radkästen.



Die offiziellen Systemvoraussetzungen

Minimale Spezifikationen:

Betriebssystem: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 Bit, Windows 7 64 Bit Service Pack 1, Windows Vista 64 Bit Service Pack 2* (*NVIDIA Grafikkarte bei Vista OS empfohlen)

Prozessor: Intel Core 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz (4 CPUs) / AMD Phenom 9850 Quad Core Processor (4 CPUs) @ 2.5GHz

Arbeitsspeicher: 4,0 GByte RAM

Grafikkarte: NVIDIA Geforce 9800 GT 1,0 GByte / AMD Radeon HD 4870 1,0 GByte (DX 10, 10.1, 11)

Soundkarte: 100% DirectX 10 kompatibel

Festplatte: 65 GByte Speicherplatz

DVD-Laufwerk

Empfohlene Spezifikationen:

Betriebssystem: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 Bit, Windows 7 64 Bit Service Pack 1

Prozessor: Intel Core i5 3470 @ 3.2GHZ (4 CPUs) / AMD FX 8350 @ 4,0GHZ (8 CPUs)

Arbeitsspeicher: 8,0 GByte RAM

Grafikkarte: NVIDIA Geforce GTX 660 2,0 GByte / AMD Radeon HD 7870 2,0 GByte

Soundkarte: 100% DirectX 10 kompatibel

Festplatte: 65 GByte Speicherplatz

DVD-Laufwerk

Wir haben GTA 4 Ende 2008 wegen der technischen Probleme in einer Kolumne als »Unspiel des Jahres« bezeichnet.

Die wichtigsten Spiele 2015

Von Maurice Weber und Petra Schmitz

Assassin's Creed Victory



Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **4. Quartal 2015**

Assassin's Creed hat einen guten Ruf zurückzugewinnen, nach den Bugs und nervigen Mikro-Transaktionen von Unity stand die Serie noch nie schlechter da. Schon im Herbst 2015 soll das der nächste Teil wieder richten. Wir finden: Eine Kreativpause könnte der Serie durchaus guttun, aber das London des 19. Jahrhunderts finden wir gar zu spannend. Erste Bilder zeigen den neuen Assassinen beim Greifhakenschwung durch die Stadt und bei Duellen auf fahrenden Kutschen. Und wer weiß, welchen schillernden Gestalten wir in London so über den Weg laufen? Ihrer Majestät Königin Victoria vielleicht. Oder Jack the Ripper? Sherlock Holmes gar?

Starcraft 2: Legacy of the Void

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision-Blizzard** Termin: **2015**

Dass die letzte Episode von Starcraft 2 schon 2015 erscheint, hat Blizzard noch nicht offiziell bestätigt. Aber wir halten es für wahrscheinlich. Legacy of the Void schließt die Geschichte ab, der gefallene Xel'Naga Amon tritt nach haufenweise kryptischen Hinweisen endlich aus dem Schatten und stürzt die Galaxie ins Chaos. Wir stellen uns der Apokalypse als Protoss-Oberhaupt Artanis. Werkzeug unseres Widerstands: das Schlachtschiff »Speer von Adun«, das auf Knopfdruck Laserstrahlen auf unsere Feinde regnen lässt oder für sie die Zeit anhält. Im Laufe unseres Feldzugs sammeln wir die Stämme der Protoss unter einem Banner und schalten damit neue Einheiten frei.





Entwickler: **Rocksteady** Publisher: **Warner** Termin: **2.6.2015**

Statt durch Arkham City flattert Batman im Finale der Reihe durch die fünfmal so große Metropole Gotham. Um zügig zu den Verbrechen zu kommen, funken wir nun das Batmobil herbei und brechen damit auch durch Hindernisse. Davon gibt's einige, diesmal hat sich ein ganzes Superschurken-Konglomerat gegen den dunklen Ritter verschworen. Zu allem Überfluss hetzt uns auch noch der mysteriöse Arkham Knight Panzer und Drohnen auf den Hals. Aber da halten wir mit, schrauben Miniguns und Granatwerfer ans Batmobil und feuern die per Fernzünder sogar mitten in der Schlagkombo, wenn die Karre in der Nähe parkt. Aber ist so ein ballerfreudiger Superheld wirklich noch Batman?

Evolve

Entwickler: **Turtle Rock** Publisher: **2K Games** Termin: **10.2.2015**

Vier Spieler machen gemeinsam Jagd auf ein Monster, der Monster-Spieler ist auf sich gestellt. Zu Beginn muss er sich noch in den Schatten halten und Wildtiere erlegen, um sich weiterzuentwickeln. Später kann die Bestie es dann mit den Jägern aufnehmen. Neben den Jagdrunden stürzen wir uns auch in die Mini-Kampagne »Evacuation«, deren fünf Missionen bestimmte Ziele haben. So muss das Monster etwa in der ersten Mission seine Nester beschützen, in der zweiten retten die Jäger verstreute Überlebende. Jede gewonnene Mission verschafft uns Vorteile für die nächste, zum Beispiel brütet das Monster einen KI-Begleiter aus.





The Witcher 3: Wild Hunt

Entwickler: **CD Projekt RED** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **19.5.2015**

Die riesige und glaubwürdige Welt, die spannend inszenierten Dialoge voller Entscheidungen, die Kämpfe gegen groteske Monster – das alles verspricht ein erstklassiges Rollenspiel. Und das braucht seine Zeit, wie's aussieht. Das Spiel wurde schon mehrmals verschoben, um Bugs zu fixen und Framerate-Probleme zu beheben. Sämtliche Inhalte sind laut den Entwicklern aber schon fertig. Dazu gehören auch weitere Spielfiguren neben Hexer Geralt, bestätigt wurde bislang die Nachwuchs-Hexerin Ciri – eine Schlüsselfigur aus den Büchern, zu der wir an dieser Stelle nicht mehr verraten wollen.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

Entwickler: **Kojima Productions**
Publisher: **Konami** Termin: **2015**

Der Prolog Ground Zeroes (Seite 82) macht Lust auf mehr. Gut, dass die offene Welt vom Hauptspiel The Phantom Pain satte 200-mal größer sein soll. Als Big Boss müssen wir einen alten Kriegsgefährten aus der Hand russischer Besatzer in Afghanistan befreien. Dazu ziehen wir eine Militärbasis hoch. Von dort bestellen wir Helikopter oder fordern sogar Artillerieschläge an. Damit stehen uns zig Wege offen, feindliche Stützpunkte zu infiltrieren. Vorher die Routen der Wachen ausspionieren? KI-Kameraden wie die Scharfschützen Quiet mitnehmen? Die Zeichen stehen gut, dass der Sprung von Metal Gear Solid in eine offene Welt gelingt.



Battlefield: Hardline

Entwickler: **Visceral Games**
Publisher: **Electronic Arts** Termin: **19.3.2015**

Bei Spielgefühl, Klassen und Waffen fährt Hardline wenig Revolutionäres auf und schraubt vor allem an Bekanntem, größtenteils aber mit kleineren Teams und Karten als gewohnt. Nur im Modus »Hotwire« liefern wir uns Verfolgungsjagden und kämpfen um gestohlene Autos. Schön: Die Kampagne um Cop Nick Mendoza bietet ungewöhnlich viel Handlungsfreiheit, sogar schleichen können wir. Außerdem soll's nach dem Singleplayer-Totalausfall von Battlefield 4 diesmal eine packende Story geben. Mitte März wissen wir, ob's stimmt.





Mad Max

Entwickler: **Avalanche** Publisher: **Warner** Termin: **2015**

Neuer Film und neues Spiel: Nach 30 Jahren tritt Straßenkämpfer Mad Max wieder aufs Gaspedal. Aber steuern wir da auf einen Hit zu, oder landet das Spiel im Lizenzgurken-Graben? Gutes Zeichen: Es soll immerhin keine direkte Filmumsetzung werden, sondern sein eigenes Ding drehen. Im Feuerstuhl »Magnum Opus« brettern wir durch die Postapokalypse. Die offene Welt dürfen wir nicht nur frei befahren, Max prügelt sich auch zu Fuß durch haufenweise Endzeit-Gesindel. Klingt soweit alles nett, spielte sich aber bislang doch überraschend eintönig und einfallslos. Und auch die postapokalyptische Welt zeigte ihr Potenzial bislang vor allem in Trailern und auf Konzeptzeichnungen, nicht in echten Spielszenen. Enttäusch uns nicht, Max!

Battleborn

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **2K Games** Termin: **2015**



Ballereien mit ein paar Zutaten von Dota und League of Legends: Im Incursion-Modus schießen sich zwei Fünferteams auf verschiedenen Pfaden durch Horden von KI-Kanonenfutter und stürmen die gegnerische Basis. Dabei stehen jede Menge abwechslungsreiche Helden zur Wahl, vom klassischen Space Marine über Elfen-Bogenschützen bis hin zu grotesken Pilzwesen. Im Lauf der Partie leveln wir auf und schalten neue Fähigkeiten frei. Aber Battleborn ist deutlich mehr als ein Dota-Shooter, wir sollen nämlich auch in der Koop-Kampagne gemeinsam Storymissionen bestreiten können.



Hearts of Iron 4

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

Hearts of Iron 4 will sich am zweiten Serienteil orientieren und diesen noch an Komplexität übertrumpfen. Dazu wird die Globalstrategie um neue Möglichkeiten erweitert, zum Beispiel die strategische Kriegsführung. Wir müssen uns nicht mehr damit begnügen, nur benachbarte Provinzen anzugreifen, sondern können mit überlegener See- oder Luftmacht auch Attacken ins feindliche Hinterland einleiten. Auch die Technologiebäume wollen die Entwickler ausbauen und sie deutlich umfangreicher gestalten. Im Diplomatiepart soll es weniger politische Anführer geben, die aber eine größere Rolle spielen. Dafür fallen unbeliebte Neuerungen wie das Wettersystem aus Hearts of Iron 3 weg.

Kingdom Come: Deliverance

Entwickler: **Warhorse Studios** Publisher: **–** Termin: **2015**

Keine Drachen oder Schatzkisten an jeder Ecke wie in anderen Rollenspielen, dafür Figuren mit authentischem mittelalterlichen Tagesablauf und aus der Realität gegriffene Landschaften. Als Sohn eines Schmiedes werden wir in den Kampf um die Krone des Heiligen Römischen Reiches gezogen. Im Laufe der Geschichte sollen wir anspruchsvolle First-Person-Kämpfe ausfechten, in Feldschlachten und Belagerungen ziehen und unseren Charakter völlig frei entwickeln. Damit haben sich die Entwickler viel vorgenommen, nur ob sie so ein Spiel auch stemmen können, muss sich noch zeigen.





Act of Aggression

Entwickler: **Eugen Systems** Publisher: **Focus** Termin: **2015**

Act of Aggression wird der geistige Nachfolger zu Act of War, will aber deutlich anspruchsvoller sein und das komplette klassische Paket bieten: Basisbau, Abbau von vier verschiedenen Ressourcen, 75 Einheitentypen, 100 Upgrades und obendrauf Superwaffen wie Atombomben. In der Schlacht nimmt Infanterie Deckung in zerstörbaren Gebäuden oder auch mal hinter dicken Panzern, dank realistischer Sichtlinien holzen feindliche Gewehrschützen nicht einfach durch die Boliden hindurch. Die Schlachten tragen wir im Mehrspielermodus mit angeblich bis zu 40 Spielern oder in zwei Story-Kampagnen aus, eine für jede Kriegspartei.



World of Warships

Entwickler: **Wargaming** Publisher: **Wargaming** Termin: **2015**

Boden und Luft haben sie bereits erobert, als Nächstes stechen die Entwickler von World of Tanks mit Schlachtschiffen in See. Wie gehabt züchten wir uns einen eigenen Fuhrpark aus Kriegsgerät hoch und ziehen damit in Multiplayerschlachten. Eine Simulation wird World of Warships nicht: Die dicken Schlachtpötte pflügen derart flink durch die Wellen, dass auf kleineren Karten jede strategische Positionierung ins Wasser fällt. Wichtig ist nur, in Schlangenlinien zu fahren, damit uns niemand erwischt. Auf den größeren Karten könnten die Schlachten anspruchsvoller werden, nur gab es die bislang nicht zu spielen.

Just Cause 3

Entwickler: **Avalanche** Publisher: **Square Enix** Termin: **2015**

In bester Serientradition jagen wir schwer befestigte Festungen in die Luft und brennen ein irrwitziges Chaos in einer offenen Welt ab. Die soll zwar nicht viel größer ausfallen als im Vorgänger, dafür geht's diesmal höher hinaus. Mit dem neuen Wingsuit brausen wir lässig durch die Luft, egal ob wir von einem Gebäude springen oder uns per Enterhaken an ein Auto oder Flugzeug hängen. Haben wir genug vom Höhenrausch, steigen wir auch tiefer in die Insel hinab und erkunden Höhlen. Mit viel Sprengstoff im Gepäck, versteht sich.

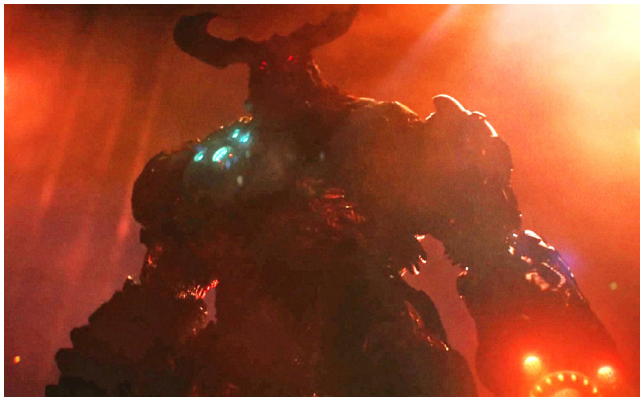


PREVIEW

Doom

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

Erneut ballern wir uns als Marine durch Horden von Dämonen auf dem Mars, in den rasanten Schlachten müssen wir allzeit in Bewegung bleiben und die traditionelle Kunst des Strafings meistern. Neu im Repertoire sind Doppelsprünge und Jetpacks, die uns noch mehr Raum zum Ausweichen geben. Außerdem bietet das Spiel stark ausgebaute Nahkampfmechaniken, zum Beispiel verpassen wir Feinden den Gnadenstoß, indem wir ihnen das Herz aus dem Leib rupfen oder den Kiefer ausreißen. Ob das so in Deutschland zu sehen sein wird, ist allerdings noch fragwürdig.



Might & Magic: Heroes 7

Entwickler: **Limbic** Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Teil 7 vom deutschen Studio Limbic könnte seit langem einer der besten werden, vor allem, weil er sich Heroes 3 zum Vorbild nimmt. So ist diesmal wieder der Stadtbildschirm mit allen Gebäuden von Anfang an dabei. Kriegsmaschinen und sieben statt nur vier Ressourcen feiern ebenfalls ihr Comeback. Die Karten sollen wieder Entdecker belohnen und jede Menge Objekte bieten, mit denen unser Held interagieren kann. In den komplexen Rundenschlachten wirken die Helden mit Angriffen und Zaubern ebenfalls mit, außerdem sollen mehr Hindernisse auf dem Feld zusätzlichen Anspruch bringen.





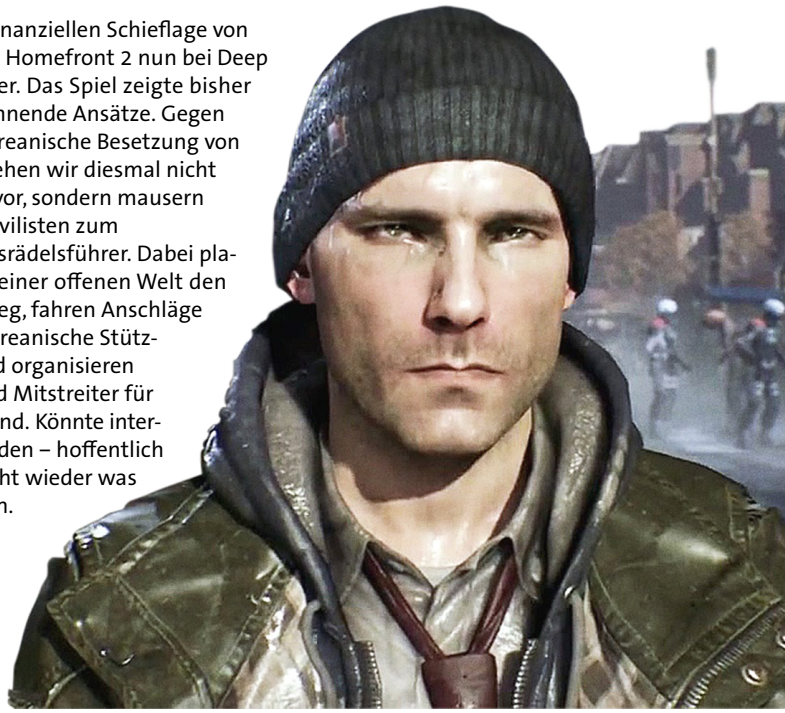
Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **4. Quartal 2015**

Star Wars kehrt mit großer Fanfare zurück auf die Leinwand, aber auf dem PC bleibt's überraschend still im Krieg der Sterne. Gerade mal ein Spiel soll bislang gemeinsam mit dem Film erscheinen. Das könnte dafür ein richtiger Kracher werden. Ein neues Battlefront von den Machern von Battlefield, was für eine Traumkombination! Auf dem Papier zumindest, zu sehen gab's vom Spiel bislang nichts. Wir sind vor allem auf das Szenario gespannt: Mit dem Schneeplaneten Hoth zeigten erste Trailer bereits das berühmteste Schlachtfeld der alten Trilogie, aber ziehen wir auch in die Klonkriege?

Homefront: The Revolution

Entwickler: **Deep Silver Dambuster** Publisher: **Deep Silver** Termin: **2015**

Nach der finanziellen Schieflage von Crytek lebt Homefront 2 nun bei Deep Silver weiter. Das Spiel zeigte bisher einige spannende Ansätze. Gegen die nordkoreanische Besetzung von Amerika gehen wir diesmal nicht als Soldat vor, sondern mausern uns vom Zivilisten zum Revolutionsrädelsführer. Dabei planen wir in einer offenen Welt den Guerillakrieg, fahren Anschläge auf nordkoreanische Stützpunkte und organisieren Waffen und Mitstreiter für den Aufwand. Könnte interessant werden – hoffentlich kommt nicht wieder was dazwischen.





No Man's Sky

Entwickler: **Hello Games** Publisher: **–** Termin: **2015**

Fünf Milliarden Jahre soll es dauern, um alle Planeten im Universum von No Man's Sky zu sehen. Und jeder einzelne Planet, jede einzelne Lebensform wird prozedural vom Computer generiert, sodass es immer etwas Neues zu finden gibt. Es ist ein Spiel, das unseren Entdeckerdrang beflügeln will, ohne konkrete Ziele. Wenn wir Ressourcen abbauen und verscherbeln, dann in erster Linie, um ein besseres Schiff und mehr Treibstoff zu kaufen. In der Mitte des Universums wird ein größeres Geheimnis warten, aber das zu erreichen, soll selbst bei zielstrebigem Flug 100 Stunden dauern.

Pillars of Eternity

Entwickler: **Obsidian** Publisher: **–** Termin: **26.3.2015**

In der Beta des Oldschool-Rollenspiels fühlten wir uns sofort, als würden wir ein neues Baldur's Gate entdecken. Vom Gemälde-Grafikstil bis zur herrlich umfangreichen Charaktergestaltung wirkte alles wunderbar vertraut. Aber längst nicht alles lief schon rund, vor allem die Kämpfe glitten von sorgsamer Taktik viel zu schnell in hektisches Chaos ab. Das sahen auch die Entwickler ein und verschoben das Spiel auf 2015, um mehr Zeit für den Feinschliff zu haben. Wir finden: richtige Entscheidung.





GTA 5

Entwickler: **Rockstar** Publisher: **2K Games** Termin: **24.3.2015**

Der Vollständigkeit halber muss natürlich auch GTA 5 hier auftauchen, aber nur in klein. In groß finden Sie alles über das Spiel in unserer Titelstory.

Rainbow Six: Siege

Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Rainbow Six kehrt zurück zu seinen Taktikwurzeln, diesmal aber an erster Stelle im Mehrspielermodus. Fünf Polizisten müssen ein von fünf Terroristen besetztes Gebäude stürmen, um Geiseln zu befreien. Zu Spielbeginn verschanzen sich die Geiselnehmer, die Gesetzeshüter spionieren sie mit Drohnen aus. Dann wählen sie einen von drei Einstiegspunkten – das erinnert an die gute alte Planungsphase, wenn's auch nicht annähernd so komplex abläuft. Dafür haben wir beim Sturm dann umso mehr Möglichkeiten, etwa lassen sich Wände und Böden sprengen. Blindes Ballern bringt uns nicht voran, wir müssen Sprengstoff oder Schutzschilde klug einsetzen – wie es sich für Rainbow Six gehört.





Project CARS

Entwickler: **Slightly Mad** Publisher: **Namco Bandai**
Termin: **20.3.2015**

Project CARS will wirklich alles auf den Bildschirm bringen, was der Motorsport so zu bieten hat – von Kart-Rennen bis hin zu den 24 Stunden von Le Mans. Und das mit geradezu besessener Detailverliebtheit. Das Fahrverhalten ist die reinste Freude für Profis, lässt sich mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten aber auch auf Einsteiger zuschneiden. Project CARS wurde von Anfang an von der Community finanziert und mitgestaltet und will damit alles für jeden bieten. Das könnte sogar gelingen, wenn die Entwickler ihren hohen Ansprüchen auch tatsächlich gerecht werden.



Tom Clancy's The Division

Entwickler: **Massive Entertainment** Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Als Agenten obliegt es uns, nach einer verheerenden Epidemie in New York wieder für Ordnung zu sorgen. Dazu tun wir uns im MMO-Shooter mit anderen Spielern zusammen und verändern im Laufe der Quests die offene Spielwelt, indem wir etwa Gebäude von den KI-Fraktionen zurückerobern und die Stadt zunehmend absichern. Unseren Charakter bauen wir aus wie in einem Rollenspiel, zu unserem abwechslungsreichen Arsenal zählen ferngesteuerte Drohnen mit Blendblitzer und aufbaubare Wachtürme. The Division sieht grandios aus, hoffentlich bleibt das auch so. Hat hier jemand Watch Dogs gesagt?

Dead Island 2

Entwickler: **Yager** Publisher: **Deep Silver** Termin: **2. Quartal 2015**

Verrückt: Wir haben einen deutschen Entwickler, einen deutschen Publisher und die Chancen stehen nicht schlecht, dass Dead Island 2 in Deutschland nicht offiziell in den Handel kommt. Immerhin ist der Vorgänger (noch von Techland) hierzulande indiziert. Verrückt auch, dass Dead Island 2 heißt, wie es heißt, aber in Kalifornien spielt. Grundsätzlich wird Teil 2 wie der Vorgänger, nur dass wir im Koop mit gleich sieben weiteren Zombiejägern loslegen dürfen. Wenn wir denn dürfen. Siehe oben.



Mirror's Edge 2

Entwickler: **Dice**
Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **2015**

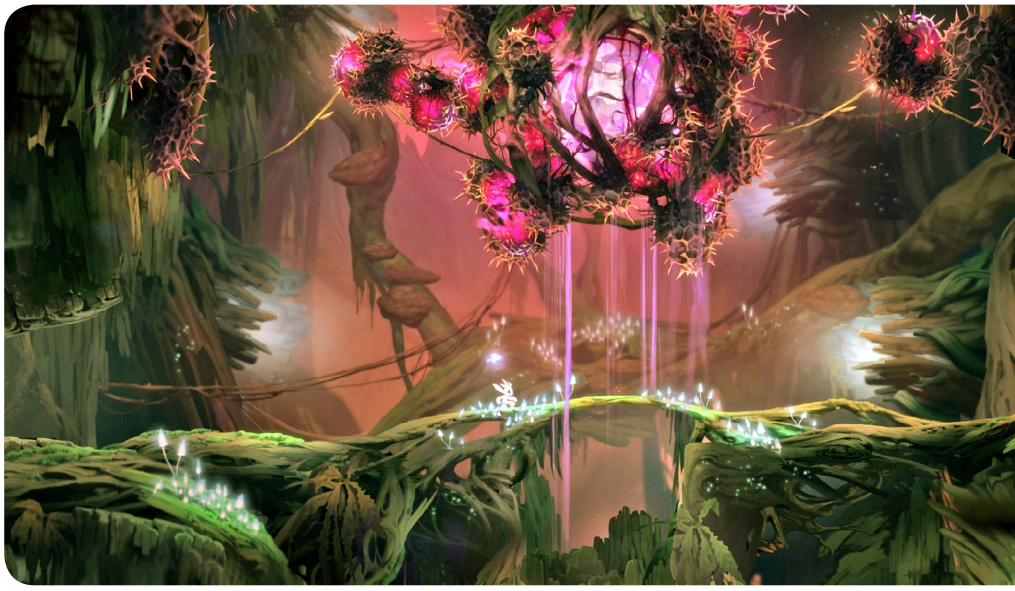


In Mirror's Edge 2 erleben wir die Vorgeschichte zum Parkourspiel von 2009. Allerdings in einer nach Angaben von Dice offenen Spielwelt. Ob das funktioniert? Eine der großen Stärken des Vorgängers war es, auf den Routen nach dem immer schnelleren Weg zu fahnden. Das erfordert ausgeklügeltes Leveldesign, das wir uns in einer offenen Welt so nicht wirklich vorstellen können. Wir lassen uns aber gern vom Gegenteil überzeugen. Was Dice unserer Meinung übrigens problemlos weglassen könnte: die ausbremsenden Kämpfe, die man schon in ersten Spielszenen sehen konnte.

Ori and the Blind Forest

Entwickler: **Moon Studios** Publisher: **Microsoft**
Termin: **1. Quartal 2015**

Als Knuddelvieh gegen eine Eule kämpfen? Oh Mann! Das kann ja nur so ein Kinderquatsch sein! Ja, Ori and the Blind Forest hat Märchenqualität, ist deswegen aber noch lange kein Kinderquatsch. Vielmehr erinnert der Titel an die Animes des berühmten Studios Ghibli und soll sich auf seine eigene Art mit dem Thema des Erwachsenwerdens auseinandersetzen. Neben einer (ganz sicher) schönen Geschichte sollen wir fordernde Hüpf- und Rätseleinlagen im bildhübschen Sidecroller erleben.





Torment: Tides of Numenera

Entwickler: **inXile** Publisher: **–** Termin: **2015**

Im geistigen Nachfolger zu Planescape: Torment schlüpfen wir in die Rolle des »letzten Verstoßenen«, wie Abfall weggeworfen vom »wechselhaften Gott«. Der zieht nämlich von einem Wirtskörper zum nächsten und bleibt so unsterblich. An unsere Zeit als sein Gefäß können wir uns nicht erinnern, trotzdem machen die Feinde des Gottes Jagd auf uns. Gleichermaßen hat der Gott keinen Schimmer, dass wir ohne ihn weiterleben – eine faszinierende Ausgangssituation, die jede Menge Fragen aufwirft. Aber im Zentrum steht auch diesmal wieder eine einzige, in diesem Fall: Was ist ein einzelnes Leben wert?



Overwatch

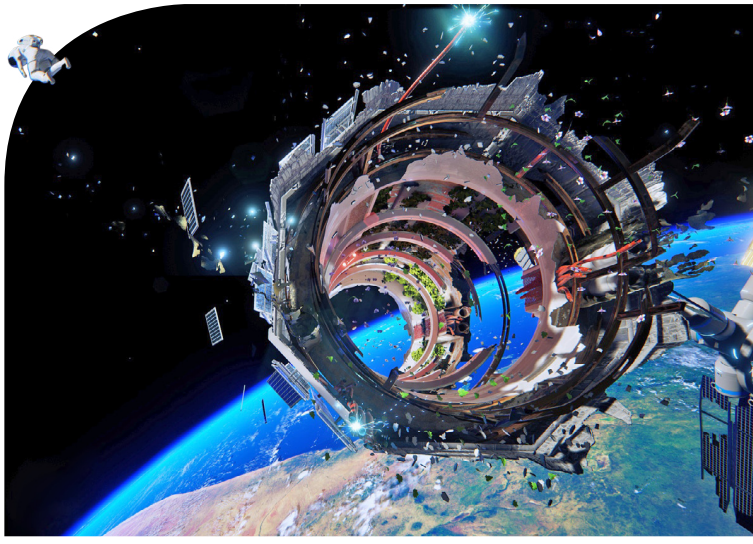
Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activsion-Blizzard** Termin: **2015**

Eine neue Marke von Blizzard! Nix War- oder Starcraft oder Diablo. Dass wir das noch erleben dürfen! Overwatch ist aber auch in anderer Hinsicht ungewöhnlich für das Studio. Es handelt sich nämlich um einen Multiplayer-Shooter im bunten Comicdesign, der stark an Team Fortress 2 erinnert. Auf den Maps kloppen sich zwei Teams à sechs Spielern. Dabei verkörpert jeder Spieler einen Superhelden mit entsprechenden Kräften. Das kann Magie oder Technik sein. Spannend die Frage nach der Balance der Klassen. Spannend auch die Frage nach dem Bezahlmodell. Free2Play? Am spannendsten allerdings die Frage, warum wir das spielen sollen und nicht einfach weiterhin Team Fortress 2.

Adrlft

Entwickler: **Three One Zero** Publisher: **505 Games** Termin: **3. Quartal 2015**

Den Kinofilm Gravity gesehen? Wenn ja, dann haben Sie einen ziemlich guten Eindruck davon, was Sie in Adr1ft erwartet: Nach einem Unfall treibt ein einzelner Astronaut durch die Trümmer seiner ehemaligen Raumstation. Er muss sich am Leben erhalten und nach und nach versuchen, die Station provisorisch wieder zusammenzuschrauben. Erste Szenen lassen auf ein intensives Erlebnis schließen: die totale Stille des Alls, darin wir mutterseelenallein, nur von unseren Atemgeräuschen begleitet. Hoffentlich hält sich die Spannung bis zum ebenfalls hoffentlich guten Ausgang des ungewöhnlichen Abenteuers.





Das Team

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Michael Jan.



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR

heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Star Wars, Episode 1 bis 6. Erstaunlich, wie viele neue Details sich offenbaren, wenn man alle Filme hintereinander schaut.
ZULETZT GEHÖRT Atlantean Kodex: The White Godess. Breitwandiger Doom Metal aus Bayern.
ZULETZT GEDACHT Warum vernachlässigen so viele Spiele das Finale? Ja, Dragon Age: Inquisition, ich rede mit dir!

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?
Ein paar Jahre nach Petra habe ich mir ebenfalls Stalker in Kiew angeschaut. Die Raketenfabrik hatte sich in ein Luxusbüro verwandelt, abends ging es zum Bowling. Und auf sämtlichen Nebenbahnen spielten dicke ukrainische Zuhälter im Pelzmantel, jeder von ihnen mit mindestens fünf leichten Mädchen im Gepäck. Skurril.

MICHAEL GRAF, CHEFREDAKTION

micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Der Hobbit: Die Schlacht der fünf Heere. Der schwächste Herr-der-Ringe-Film, lückenhaft und langatmig zugleich. Und das fünfte Heer schlachtet nur am Ende kurz mit!
ZULETZT GEHÖRT Marc-Uwe Kling: Das Känguru-Manifest. Schnapspraline fürs Ohr.
ZULETZT GEDACHT Wann wird eigentlich endlich Fallout 4 angekündigt? Auf der E3?

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?
Der Besuch bei Relic wegen Dawn of War 2 – an Halloween. Nachdem wir dem studio-internen Kostümwettbewerb beigewohnt hatten, kamen wir Journalisten auf die Idee, als Zombie-Ärzte durchs nächtliche Vancouver zu schlurfen, irre Gespräche mit betrunkenen Kanadiern zu führen und mit Japanerinnen für Fotos zu posieren. Toll.

Micha





NILS

NILS RAETTIG REDAKTEUR

nils@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die ziemlich unappetitliche Folge der vierten Staffel von Game of Thrones, in der vom Kopf von *piep* insgesamt eher wenig übrig bleibt.
ZULETZT GELESEN Gefühlt 1.000 Hotel- bzw. Ferienhausbewertungen. Eine angenehme Form der Qual der Wahl.
ZULETZT GEDACHT Es wäre ja schon nett, bis zum Release von GTA 5 einen PC zu haben, auf dem das Spiel in 4K flüssig läuft ... ich Träumer!

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?
Bin mal von Samsung nach München eingeladen worden, als ich noch in Düsseldorf gearbeitet habe, und per »Flying Fox« vom Dach des Olympiastadions gesprungen. Und jetzt wohne ich hier. Man sieht: Mein Leben ist die reinste Achterbahnfahrt.

FLORIAN KLEIN RESSORTLEITER HARDWARE

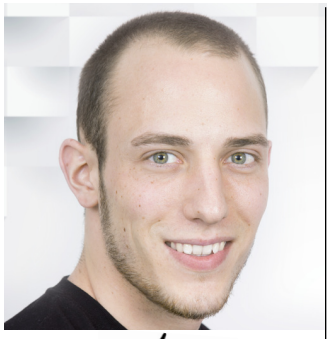
florian@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Eine Doku über Alzheimer – ich hoffe, mir passiert das nicht.
ZULETZT GEHÖRT Unendlich viel neue Musik dank Streaming-Abo. Jetzt muss ich nur was finden, das mir auch gefällt.
ZULETZT GEDACHT Ich muss zum Friseur! Das denke ich immer etwa zwei Monate nach dem letzten Termin für zwei, drei Monaten bis der Leidensdruck groß genug ist.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?
Mit der internationalen Hardware-Journaille wegen irgendeiner Mainboard-Vorstellung auf einen Gletscher in den Alpen. Unten war Frühling, oben ebenfalls nur Sonnenschein, aber mit Schnee. Am nächsten Tag sah man ganz genau, wer vergessen hatte, sich wo einzucremen.

Flo







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Exodus mit Christian Bale. Mir gefällt ja schon die Buchvorlage nicht. Aber diesen Film rettet nicht mal Batman.
ZULETZT GEHÖRT Das Hörbuch vom Lied von Eis und Feuer. Angesichts der schwachen letzten Bücher dürfte die fünfte Staffel von Game of Thrones ziemlich langweilig werden.
ZULETZT GEDACHT Wer schön sein will ... wird arm! Das erste Monatsgehalt vom Jahr ging gleich mal fürs Tattoo drauf.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

In Anlehnung an den Codenamen des Grafikchips der Radeon R9 290(X) lud AMD Journalisten aus der ganzen Welt zur Vorstellung der neuen Grafikkarten nach Hawaii ein. Eine Woche Stress und Hektik, aber auch viel Sonne und Spaß.

ANDRE PESCHKE, CHEFREDAKTION

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Der Tatortreiniger. Empfehlung von Petra. Hatte Bedenken, ob unser Geschmack kompatibel ist. Muss reuig gestehen: Ist wirklich unterhaltsam.
ZULETZT GEHÖRT Shellshocked aus dem Soundtrack zum Turtles-Remake. Ulkiger Song.
ZULETZT GEDACHT Auf ein Neues!

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Im Schlafwagenabteil von Moskau nach St. Petersburg mit Publisher Buka und Journalisten aus aller Welt. Ich hatte die grandiose Idee, dass wir ja alle noch zusammen was trinken könnten. Zwei Stunden später saßen 14 sturztrunkene Journalisten in unserem Vierer-Abteil. Irgendwann regneten Essiggurken von oben herab. Wild.









PETRA SCHMITZ, REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Pastewka. Huch. Das ist überraschend unterhaltsam.
ZULETZT GEHÖRT Serial. Amerikanischer Podcast über einen echten Mord von 1999. Selten so etwas Spannendes gehört.
ZULETZT GEDACHT Schnee? Hallo?

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Die erste Kiew-Tour, ganz klar. Zwei Nächte kein Schlaf, weil Dauerparty mit Kreischfrauen und Grunzmännern im Nebenzimmer, Taxen, in denen nur der zweite Gang funktionierte, nächtliche Bestechungsnummer zwischen Taxifahrer und Polizist, dazu ohne Jux im Radio »Money« von Pink Floyd, GSC Gameworlds »Studio« in der alten Raketenfabrik, Wasser, das von Decken tropfte, Schutt auf den Gängen. Ein großes Erlebnis.

MIRCO KÄMPFER, TRAINEE

mirco@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Escape Plan – Stallone und Schwarzenegger sind zwar sichtlich gealtert, der Knaststreifen unterhält trotzdem.
ZULETZT GEHÖRT Querbeet zig verschiedene Alben und Playlists auf Spotify. Habe den Streaming-Dienst jetzt erst für mich entdeckt.
ZULETZT GEDACHT Warum nimmt man über die Weihnachtstage eigentlich immer so schnell zu und wieso nimmt man danach immer so langsam (oder gar nicht) ab? Argh.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Da ich noch nicht so lange dabei bin, war ich bisher kaum unterwegs und habe ergo auch nichts Abgefahrenes erlebt. Leider. Aber wer weiß, wo es mich demnächst hin verschlägt.









SEBASTIAN STANGE, REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Hamish & Andys Gap Year (australische TV-Show, unfassbar unterhaltsam).
ZULETZT GELESEN Kazuaki Takano: Extinction.
ZULETZT GEDACHT Mir ist fad. Ich glaube, ich brauche ein neues Hobby. Die aktuellen Kandidaten: Geocaching, Lockpicking, Funken, Angelschein oder erste Schritte mit Linux. Alles sehr nerdig, dürfte mir also voll zusagen.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Ein Besuch bei Volition im US-Nest Champaign, IL. Dort wurde, weil die örtlichen Studenten am normalen Termin Ferien hatten, der Saint Patrick's Day vorgefeiert und ich geriet mitten rein. Grünes Bier, ein abenteuerlicher Nachtspaziergang, irre Gespräche, irre Leute und kindischer Schabernack komprimiert in einer unvergesslichen Nacht.

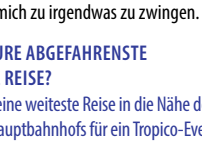
DIMITRY HALLEY, TRAINEE

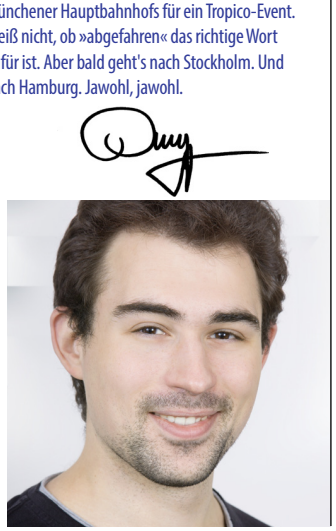
dimitry@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Superior Spider-Man. Doc Ock will im Körper von Peter Parker ein besserer Spider-Man sein. Klingt bekloppt, ist aber der beste Spidey-Comic, den ich je gelesen hab.
ZULETZT GEHÖRT Johannes, der nach Umzugshelfern sucht. Ich glaube, ich kriege Magen-Darm. Und Gliederschmerzen.
ZULETZT GEDACHT Hoffentlich verwendet der Rohe nicht peinlichen Disco-Bilder von Stange und mir, um mich zu irgendwas zu zwingen.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Bisher war meine weiteste Reise in die Nähe des Münchener Hauptbahnhofs für ein Tropico-Event. Weiß nicht, ob »abgefahren« das richtige Wort dafür ist. Aber bald geht's nach Stockholm. Und nach Hamburg. Jawohl, jawohl.









JOHANNES ROHE, REDAKTEUR

johannes@gamestar.de

ZULETZT GELESEN S.P.Q.R.- Ein Krimi aus dem alten Rom. Die antiken Römer waren so herrlich schräg. Man muss sie einfach lieben.
ZULETZT GEHÖRT A Clash of Kings als Hörbuch. Danke, liebes Christkind!
ZULETZT GEDACHT JAAA! Endlich war die Wohnungssuche von Erfolg gekrönt. Jetzt muss ich nur noch die Kollegen zwingen, mir beim Umzug zu helfen.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Naja, so häufig war ich noch nicht unterwegs, dafür jedes Mal in meiner Lieblingsstadt London. Kommende Woche geht's aber ins winterliche Stockholm. Vielleicht holt mich dort der Schnee, von dem ich bislang fast komplett verschont geblieben bin, ja doppelt und dreifach ein.

MICHAEL OBERMEIER, REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Black Mirror: White Christmas. Wahnsinnig toll geschriebenes und wendungsreiches Weihnachtsspecial über eine düstere Social-Media-Dystopie.
ZULETZT GEHÖRT Ungefähr 100 Episoden Sanft & Sorgfältig mit Olli Schulz und Jan Böhmermann. Habe Tränen gelacht!
ZULETZT GEDACHT Mein "Noch-zu-spielen"-Stapel hat inzwischen beängstigende Ausmaße erreicht– weil ich zu viel Destiny spiele.

WAS WAR EURE ABGEFAHRENSTE BERUFLICHE REISE?

Bin hin- und hergerissen zwischen meinem surrealen Zoll-Verhör auf dem Weg nach Los Angeles zur E3, der Nerd-Traumreise zur San Diego Comic Con oder der VIP-Suite im Hard Rock Hotel Las Vegas zur Präsentation von Duke Nukem Forever.





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	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9
9	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8
10	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9
11	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
12	The Binding of Isaac: Rebirth	Action-Adventure	Nicalis/Team Meat	01/15	85	6	8	9	9	9	10	9	7	10	8
13	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7
14	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8
15	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	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	The Talos Principle	Puzzlespiel	Devolver Digital/Croteam	02/15	85	7	8	8	9	9	8	9	8	9	10
7	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/14	85	10	9	9	9	6	10	9	8	7	8
8	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
9	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
10	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
11	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
12	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
13	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
14	Forced	Action-Rollenspiel	-/Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
15	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / 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	Blackguards 2	Rundenstrategie	Eurovideo/Daedalic	02/15	82	7	9	7	8	8	9	9	7	9	9
10	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis Games	11/14	82	8	8	8	8	8	9	9	7	8	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 23.1.2015 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

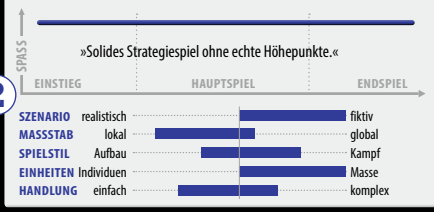
1 Grey Goo

Strategie



Publisher	Greybox
Entwickler	Petroglyph Games
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

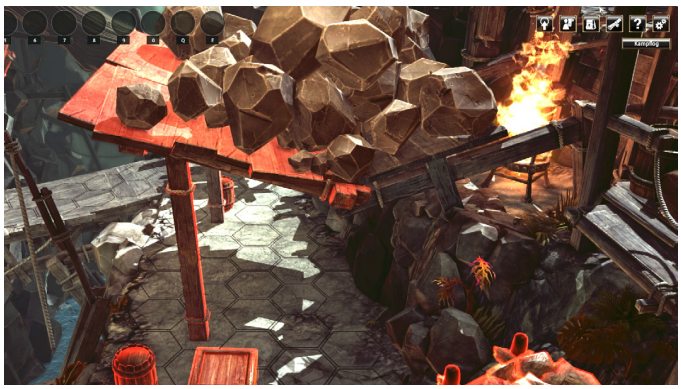
SPIELMODI (SPIELER) (Team)-Deathmatch (4), Koop gegen KI (3)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden
WERTUNG Gut

»Unterhaltsame Echtzeitschlachten, aber sehr wenige Maps und Modi.«

GRAFIK ⊕ schicke Landschaften ⊕ atmosphärische Beleuchtung ⊕ eigentliche gute Einheitenmodelle ... ⊖ ... aber kaum auseinanderzuhalten ⊖ wenige Landschaftstypen ⊖ mäßige Effekte	7/10
SOUND ⊕ stimmiger Soundtrack ⊕ gute deutsche Sprecher ⊖ schwache Kampfgeräusche	9/10
BALANCE ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ sanfte Einführung ⊕ zunehmend anspruchsvolle Einsätze ⊕ die meisten Einheiten nützlich ⊖ einige nutzlose Upgrades	9/10
ATMOSPHÄRE ⊕ stimmungsvoll animierte Umgebungen ⊕ optisch abwechslungsreiche Fraktionen ⊖ auf Dauer eintönige Schlachten ⊖ schwache Inszenierung innerhalb der Missionen	7/10
BEDIENUNG ⊕ Bauleiste ⊕ eingängiges Hotkey-Layout ⊕ Kamera weit herauszoombar ⊖ einige wichtige Befehle (»Nicht automatisch angreifen«) fehlen ⊖ Einheiten verhaken sich gelegentlich	9/10
UMFANG ⊕ Kampagne mit 15 langen Missionen ⊕ drei Fraktionen ⊖ nur sieben Gefechtskarten ⊖ kaum Spielmodi	7/10
MISSIONSDESIGN ⊕ lange Einsätze ⊕ einige abwechslungsreiche Hauptziele ⊕ optionale Nebenziele ⊕ hohe Handlungsfreiheit ⊖ kaum denkwürdige Momente ⊖ zu oft simples »Zerstöre alle Feinde«	7/10
KI ⊕ in der Kampagne stark ⊕ nutzt die meisten Einheitentypen ⊕ greift verwundbare Stellen an ⊖ im Gefechtsmodus extrem leicht auszuhebeln ⊖ kann auf frühe Angriffe nicht reagieren	6/10
EINHEITEN ⊕ drei Fraktionen mit eigenem Basisbau ⊕ sehr eigenwillige Goo-Fraktion ⊕ epische Einheiten ⊖ sehr kleine Einheitenauswahl ⊖ Einheiten ähneln sich stark ⊖ wenige Upgrades	6/10
KAMPAGNE ⊕ schicke Renderfilmchen ⊕ Goo als ungewöhnlicher Gegenspieler ⊖ blasse Protagonisten ⊖ Handlung entwickelt wenig Spannung	6/10



TEST



Per Tastendruck werden alle interaktiven Objekte auf dem Schlachtfeld gut sichtbar hervorgehoben.



Einige der größeren Städte können wir besuchen, um dort nach Nebenaufgaben oder speziellen Ausrüstungsgegenständen zu fahnden.

Blackguards 2

Frau an die Macht!

Ein anspruchsvolleres Kampfsystem, variantenreichere Einsätze und mehr Bedienkomfort machen den Nachfolger des Beinahe-Hits Blackguards zum Vergnügen für jeden Hobbytaktiker mit Rollenspielfaible. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Daedalic**
Termin: **20.1.2015** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Walter Moers dichtetet in der Wolpertingersaga Rumo folgende Weisheit: »Die Einsamkeit ist die liebste Gespielin des Wahnsinns.« Wen wundert es da, dass die gestürzte Herrscherin Cassia nach monatelanger Isolationshaft nicht mehr alle Chips in der Tüte hat? Dass ihre einzige Gesellschaft aus Riesenspinnen besteht, deren Biss der Legende nach entweder Tod oder Umnachtung bringen, mag dazu beitragen, dass die Protagonistin aus Blackguards 2 nach der Flucht aus dem Verlies nur ein Ziel kennt: es dem Thronräuber Marwan heimzuzahlen und wieder selbst das Zepter zu schwingen. Warum das durchgeknallt ist? Weil Marwan eine ganze Armee um sich geschart hat. Cassia hingegen aber nur einen goldgierigen Zwerg, einen wortkargen Wilden und einen hochnäsigen Zauberer. Das heißt, anfangs hat sie nicht mal diese drei. Sie muss sich die Unterstützung von Naurim, Takate und Zurbaran, dem Antiheldentrio aus dem Vorgänger, erst mit dem Schwert in der Hand verdienen.

Adieu, Gevatter Zufall

Die frühen Missionen von Blackguards 2 dienen als Einführung in das Regelwerk, das sich die Mischung aus Taktik- und Rollenspiel bei der Pen&Paper-Vorlage Das Schwarze Auge borgt. Dabei hält sich der zweite Teil weniger eng an die Vorgaben als der Vorgänger – zum Glück, denn die Mechanik von DSA wirkt in einem Taktiktitel etwas unzeitgemäß, speziell der beträchtliche Zufallsfaktor. Blackguards 2 reduziert diesen spürbar und erweitert die Gefechte zudem um sinnvolle Neuerungen. So gibt es nun ein brauchbares Deckungssystem, nützliche Höhenstufen und diverse Hilfsfunktionen, darunter eine Anzeige für Trefferchancen sowie Sichtlinien (welche die Macher nach unserem Hinweis auch auf Magier ausgedehnt haben; der Kritikpunkt im Testvideo ist also hinfällig).

Auch die Talentbäume für die verschiedenen Charakterfähigkeiten wirken entschlackt, dürften für Neulinge allerdings immer noch nicht ganz einfach zu durchschauen sein, zumal es für die Hauptfigur Cassia diesmal keine vorgegebenen Heldenklassen gibt. Die freie Entwicklung ist auch einer der größten Pluspunkte der Rollenspielabstammung: Ob taffer Tank mit Schwert und Schild, flinke Assassinin oder Hexe – Cassia stehen zahlreiche interessante Spezialisierungen offen. Erfahrungspunkte gibt es dabei aber nicht für umgenietete Gegnerhorden, sondern gewonnene Kämpfe und abgeschlossene Aufträge im Verlauf der Kampagne.



Unsere Strategiekarte: Die Städte mit den roten Fahnen werden noch von Marwan gehalten.

Viele Wege zum Sieg

Der Feldzug gegen Marwan ist die augenscheinlichste Änderung gegenüber dem

 Die Musik im Spiel stammt von Peter Connelly, der auch für Watchdogs, Driver und Tomb Raider komponiert hat.



Die Bogenschützen haben Deckung hinter Mauern und Kisten genommen, die wir erst umgehen oder zerstören müssen.

ersten Blackguards. Hangelten wir uns damals in mehr oder weniger gerade Linie von einem Einsatz zum anderen (mit einigen Abstechern für Nebenquests), dürfen wir diesmal frei wählen, wo wir als Nächstes zuschlagen. Wir planen unsere Offensive gegen den Usurpator auf einer Übersichtskarte des Emirats Mengbilla. Unser Endziel ist die Hauptstadt, die Route dorthin bestimmen wir. Es gilt, diverse Schlüsselpunkte und Siedlungen zu erobern und Marwans Armee Stück für Stück zurückzudrängen, beinahe wie in einem Globalstrategiespiel à la Total War. Jede eingenommene Stadt bringt uns Vorteile, vor allem bessere Ausrüstung und schlagkräftigere Unterstützungstruppen. Neben unserem Heldenquartett können wir nämlich bis zu neun (meistens aber nur zwei oder drei) Söldner mit in die Gefechte nehmen: Schwertkämpfer, Speerträger, Bogenschützen, Assassinen und Hexen. Obwohl sich Verluste nicht negativ auswirken, sind die Mietsoldaten beileibe kein Kanonenfutter, sondern vor allem im späteren Kampagnenverlauf mit entsprechenden Upgrades wertvolle Unterstützung. Bei den regelmäßigen Gegenangriffen von Marwans Schergen bilden sie meistens sogar die einzige Verteidigungslinie, sofern sich unsere Helden nicht gerade zufällig im attackierten Gebieten aufhalten.

Kloppen mit Köpfchen

Diese Abwehrschlachten laufen meistens sehr geradlinig ab: Wir müssen nur irgendwie die Stellung halten. Weil wir Fallen platzieren dürfen und die KI in der Defensive weit cleverer agiert als in der Offensive, ist uns ein Sieg meist so gut wie sicher. Weitaus kniffliger gestalten sich die regulären Missionen. Wie schon im Vorgänger kommt es nicht immer darauf an, sämtliche Gegner auszuschalten, oft haben wir bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Beispielsweise Gefangene zu befreien, einen Zugang zu versperren oder aber ein Tor zu öffnen, damit unsere Unterstützer nachrücken. Häufig müssen wir dazu die Umgebung nutzen. Überall gibt es interaktive Objekte, die per Tastendruck hervorgehoben werden. Wir können zum Beispiel Kistenstapel auf Kontrahenten kippen, eine Brücke zum Einsturz bringen, ein Halteseil durchsäbeln, damit ein Kronleuchter auf unsere Widersacher fällt, oder Öllachen in Brand setzen. Manche Einsätze geraten regelrecht zu Puzzles: Erst wenn wir etwa eine Reihe von Heilkristallen zerschlagen, bekommen wir eine Chance, der feindlichen Übermacht Herr zu werden. Mitunter brauchen wir deshalb mehrere Anläufe, bis wir genau wissen, welcher Schalter was bewirkt und welche Tür wohin führt.

Die Scharmützel laufen nach klassischer Rollenspielmanier rundenweise auf Hexfeldkarten ab. Alle unsere (Anti-) Helden verfügen über einen gewissen Vorrat an Aktionspunkten, mit denen sie Schritt für

Das Charaktersystem

Blackguards 2 leiht sich sein Charaktersystem beim Rollenspiel Das Schwarze Auge, passt es allerdings sinnvoll für das Taktikspiel an. Es gibt fünf Ausbildungszweige: Talente und Waffentalente, Zauber, Sonderfertigkeiten sowie Spezialmanöver. Erfahrungspunkte erhalten wir primär für Gefechte, in zweiter Linie für abgeschlossene Aufgaben. Takate, Zurbaran und Naurim sind bereits spezialisiert (als Speerkämpfer, Zauberer und Tank), können aber weitergebildet werden, für die Hauptfigur Cassia dürfen wir uns eine Rolle aussuchen. Unserer Meinung nach ergibt Fernkampf (also Bogen- beziehungsweise Armbrustschützin oder Hexe) am meisten Sinn. Aufgrund der zahlreichen verschiedenen Talente und Fähigkeiten ist das Charaktersystem für Einsteiger nicht ganz einfach zu durchschauen, aber sehr logisch aufgebaut und mittels Hilfsanzeigen ordentlich erklärt.



Neben den beiden Blackguards-Teilen hat Daedalic auch schon zwei Adventures im DSA-Universum produziert.



Unsere Verfolger tappen unvorsichtigerweise in eine Öllache, die Zurbaran mit einem Feuerball in Brand setzt.

Schritt vorrücken und angreifen. Die Initiative entscheidet, wer zuerst zieht. Neu ist, dass besonders durchschlagende Attacken diesmal zusätzlich Ausdauer kosten, die erst nach und nach wieder aufgefüllt wird. Mit Hiebwaffen lassen sich beispielsweise Widersacher niederwerfen oder in einem Rundumschlag mehrere angrenzende Felder zugleich treffen, wobei unsere Jungs und Mädels solche Kunststücke erst im späteren Spielverlauf lernen. Feinheiten wie automatische Passierschläge (wenn ein Gegner versucht, durch unsere Linien zu brechen) oder Deckung hinter Fässern und Mauern erhöhen die taktische Tiefe, die Ausrichtung und Stellung zum Feind hat allerdings nach wie vor keine Auswirkungen. Generell wurden die Trefferchancen spürbar erhöht, vor allem für Magier, was sie in unseren Augen vielleicht etwas übermächtig macht. Es erspart allerdings primär Frustmomente. Allzu oft landeten im ersten Teil Pfeile irgendwo im Nirwana, schlugen Heilzauber fehl, bohrten Schwertkämpfer Löcher in die Luft.

Feinde nach unserem Geschmack

Gefallen hat uns auch, dass sich die Gegnerschar diesmal noch abwechslungsreicher und interessanter präsentiert als zuvor. Wir bekommen es nicht nur mit regulären Soldaten, Zauberern und wilden Tieren zu tun, sondern auch mit allerhand Chimären, besonders mächtigen Kreaturen, die oft mehrere Hexfelder einnehmen und wirklich fiese Tricks auf Lager haben. Da gibt es vielarmige Insektenwesen, die über unsere Köpfe hinweg brausen, Höllenhunde, die gigantische Sprünge vollführen, Baumriesen, die einen Schutzschirm aus Gift um sich herum ziehen, oder Sandhexen, die unsere Streiter mit ihren Sturmattacken aus den Latschen hauen. Auch ein paar beinharte Bosskämpfe stehen an, über die wir an dieser Stelle allerdings nichts verraten wollen. Insgesamt war der Schwierigkeitsgrad in unserer Testversion noch etwas unausgegoren; anfangs tendenziell etwas zu heftig, gegen Ende eher zu leicht. Die Entwickler haben aber versprochen, die Balance bis zur Veröffentlichung noch auszutarieren und notfalls einen Patch nachzureichen. So variantenreich wie die Feinde zeigen sich auch die Level: Wir erklimmen Burgmauern und Wehrgänge, besichtigen malerische Fischerdörfchen, stapfen durch Verliese und liefern uns sogar auf schwebenden Plattformen Scharmützel.

Erstmal Pause machen

Wenn wir nicht gerade fechten, machen wir üblicherweise Rast im Feldlager. Dort verwalten wir Ausrüstung und Truppen, führen Gespräche und planen das weitere Vorgehen –



Unser Inventar hat endlich kein Gewichtslimit mehr: Wir können so viel mitschleppen, wie wir wollen. Der Vergleich von Items (rechts) ist allerdings immer noch etwas umständlich.



Endlich richtig fies

Dimitry Hally
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich liebe es, wenn die »Bad Guys« im Rampenlicht stehen, je exzentrischer, desto besser. Eine Geschichte mit vermeintlichen Fieslingen ist gerade im Fantasy-Setting eine tolle Abwechslung und bietet Stoff für spannende Verwicklungen. Wo der Vorgänger diesen Weg noch nicht wirklich konsequent gegangen ist, bietet mir Blackguards 2 mit der verrückten Cassia endlich eine Schurkin, die wirklich schurkisch sein kann – wenn ich das denn will. Denn auch die Freiheit im Vorgehen ist eine der großen Stärken des Nachfolgers. Blackguards 2 ist in jeder Hinsicht ein Schritt nach vorne.

 Der Ladenversion des Spiels liegt neben dem Handbuch auch ein 40-seitiger Strategy Guide bei.



Gelungenes Feintuning

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das erste Blackguards konnte seinerzeit nicht alles einlösen, was ich mir von dem innovativen Rollenspielmix versprochen hatte. Das lag insbesondere am beträchtlichen Zufallsfaktor, der mir zumindest anfangs etwas den Spaß an den spannenden Runden-Scharmützeln verdorben hat. Der zweite Teil belohnt dagegen clevere Taktiken statt Würfelglück – eine kleine Verbesserung mit großer Wirkung. Auch die übrigen Änderungen wirken für sich genommen wenig spektakulär, zusammen machen sie Blackguards 2 aber zu einem wesentlich aufregenderen und befriedigenderen Abenteuer als den Vorgänger: Es gibt weniger Leerlauf zwischen den Gefechten, die Missionen sind abwechslungsreicher, die Puzzles wurden besser integriert, die Planung des Rachefeldzugs und die Upgrades für die Unterstützungstruppen stellen zusätzliche Motivationselemente dar. Wer also schon das Original mochte oder generell etwas für Hexfeld-Schlachten übrig hat, der sollte sich Blackguards 2 nicht entgehen lassen – zumal der Genremix für super faire 20 Euro zu haben ist.

quasi ein transportabler Quest-Hub. Das Komfortable ist, dass wir dort alle wichtigen Anlaufpunkte an einem Fleck finden und nicht mehr wie früher zwischen verschiedenen Siedlungen hin- und herpendeln müssen, um Trainer oder Läden zu besuchen. Die eine oder andere Stippvisite in die Umgebung lohnt sich freilich trotzdem noch, denn in den Städten gibt es oft Sekundäraufgaben, die lohnenswerte Beute und zusätzliche Erfahrungspunkte versprechen. Beispielsweise haben wir während unseres Feldzugs immer wieder schicke Rüstungen gefunden – aber immer hat irgendein Teil gefehlt und damit der Set-Bonus. Die gesuchten Items gab es dann erst in den Nebeneinsätzen.

Wer alles sehen will und sich beim Erkunden Zeit lässt, dürfte bis zu 30 Stunden mit Blackguards 2 beschäftigt sein; für den Hauptfeldzug veranschlagen die Entwickler über 20. Im Heereslager sperren wir außerdem Gefangene ein, die wir bei unseren Beutezügen immer mal wieder machen: Stadtverwalter, Offiziere und andere Schergen von Marwan. Diese können wir in Multiple-Choice-Dialogen verhören und anschließend über ihr Schicksal befinden: Sie entweder laufen lassen oder aber hinrichten. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, erleben wir dann ein anderes Finale, als gütige Befreierin oder blutrünstige Eroberin. Gnade kann aber durchaus auch negative Auswirkungen nach sich ziehen. Mancher Freigelassene läuft schnurstracks wieder zur Gegenseite über, und wenn wir nicht achtgeben, wie wir unsere Mitstreiter behandeln, stellen diese sich später vielleicht gegen uns oder gehen sogar aufeinander los.

Motivierte Rächerin

Es gibt zahlreiche weitere kleine Neuerungen und Verbesserungen. Beispielsweise hat unser Inventar kein Gewichtslimit mehr, wir können also so viel Beute zusammenraffen, wie wir wollen. Sehr angenehm fanden wir auch, dass wir jeden Einsatz wieder mit voller Energie starten und Verwundungen nicht erst umständlich durch Rasten oder bei Heilern auskurieren müssen. An der Technik hat sich dagegen wenig getan: Auf den ersten Blick sieht Blackguards 2 immer noch genauso aus wie der Vorläufer. Das macht aber nichts, die Optik ist zwar nicht spektakulär, für ein Strategiespiel aber immer noch mehr als ansehnlich und wie erwähnt durch die vielen Umgebungen und unterschiedlichen Figuren sehr abwechslungsreich. Die akustische Untermalung gefällt uns dafür etwas besser als zuvor, sowohl die Hintergrundmusik als auch die zahlreichen Dialoge und Einheitenkommentare. Die Sprecher wirken diesmal motivierter und tauchen tiefer in ihre Rollen ein. Wohl auch deshalb konnten wir uns mit Cassia eher anfreunden als mit unserer namenlosen Hauptfigur aus dem ersten Teil, obwohl die durchgeknallte Rächerin nicht gerade als Sympathieträgerin durchgeht, wenn sie mal eben ein halbes Dorf ausradieren lässt, um ihre Söldner bei Laune zu halten, oder Geiseln foltert. Die Story ist erneut ziemlich finster geraten, fügt sich so aber wunderbar in die Welt des Schwarzen Auges. Rüdiger Steidle



Zwischen den Gefechten führen wir immer wieder Auswahldialoge mit unseren Anhängern und Gefangenen. Unser Verhalten nimmt entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf.

TERMIN 20.1.2015 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

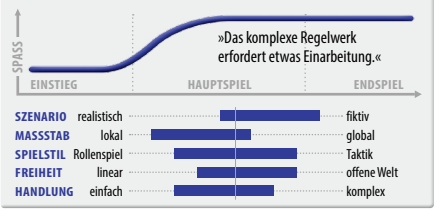
Blackguards 2

Rundenstrategie



Publisher	Eurovideo
Entwickler	Daedalic
Sprache	Deutsch
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (12 Seiten), Strategy Guide (40 Seiten)
Kopierschutz	Steam (nur Steam-Version)

GENRE-CHECK STRATEGIE



GRAFIK 7/10
⊕ übersichtliche Strategiekarte ⊕ hübsche Lichteffekte ⊕ abwechslungsreiche Umgebungen und Gegner ⊖ spärliche Animationen ⊖ karge Menüs

SOUND 9/10
⊕ professionelle Sprecher in Haupt- und Nebenrollen ⊕ variantenreicher Soundtrack ⊕ gute Waffeneffekte ⊖ Musik wirkt manchmal unpassend ⊖ etwas wenig Einheitenkommentare

BALANCE 7/10
⊕ viele Gegner erfordern verschiedene Taktiken ⊕ interaktive Umgebung belohnt Cleverness ⊖ kein Speichern im Kampf ⊖ Schwierigkeitsgrad etwas unausgewogen

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ vielfältige Landschaften, Einheiten und Gebäude ⊕ stimmige Lichteffekte ⊕ bringt DSA-Flair gut rüber ⊖ manche der Begleiter wirken etwas blass (besonders Takate)

BEDIENUNG 8/10
⊕ Tastaturkürzel beschleunigen Spielablauf ⊕ Hilfsanzeigen für Sichtlinien und Trefferchancen ⊖ etwas knappe Erklärungen der Spielmechanik ⊖ Item-Vergleich unkomfortabel

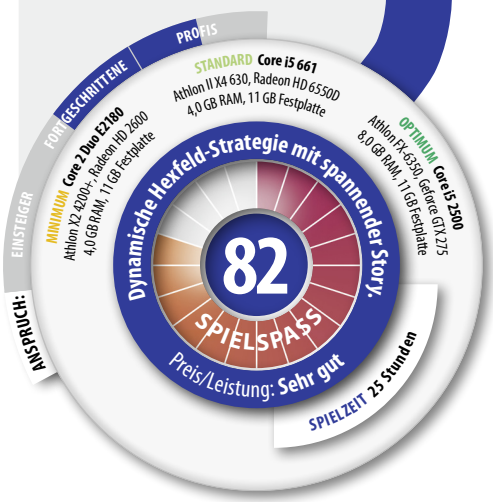
UMFANG 9/10
⊕ umfangreiche Kampagne ⊕ optionale Nebenmissionen ⊕ motivierende Charakterentwicklung ⊕ Spezialangriffe und Zaubersprüche ⊖ Kampagnenauftakt sehr linear

MISSIONSDESIGN 9/10
⊕ viele Puzzle-Aufgaben ... ⊕ ... aber auch geradlinige Kämpfe ⊕ individuell gestaltete Missionen ⊖ manche Einsätze brauchen fast zwangsweise mehrere Versuche

KI 7/10
⊕ KI schummelt nicht ⊕ nutzt Deckungen und zieht sich clever zurück ⊕ fokussiert Kräfte ⊖ lässt sich leicht in Hinterhalte locken ⊖ in der Offensive trotz Übermacht ziemlich hoffnungslos

EINHEITEN 9/10
⊕ viele verschiedene Gegnertypen ⊕ mehrere Kämpferklassen zur Unterstützung ⊕ verschiedene Spezialisierungen ⊖ Klassen für Naurim, Takate und Zurbaran weitgehend festgelegt

KAMPAGNE 9/10
⊕ Story ansehnlich und spannend präsentiert ⊕ keine 08/15-Figuren ⊕ Erfahrungspunkte und Ausrüstung sammeln motiviert ⊖ Verlauf frei wählbar ⊖ viele Einsätze gleichen sich



TEST

In Blackguards 2 begegnen wir Figuren aus dem ersten Teil, nicht nur den drei Antihelden Takate, Zurbaran und Naurim.

Das unepische Epos

Dass Zeit relativ ist, können wir im neuen Elite wissenschaftlich nachweisen: Hier wechseln sich Staun-Momente und dramatische Gefechte mit gähnender Leere und Zufallsmissionen ab. Von Martin Deppe

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments**
Termin: **16.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Wenn Sie Spaß mit Elite: Dangerous haben wollen, benötigen Sie viel Fantasie: Stellen wir uns also vor, ein Spiele-Entwickler baut das komplette Mittelerde nach. Alle Hobbitdörfer, Elbensiedlungen, Orklager, Burgen, Brücken, Türme und so weiter stehen an ihrer exakten Position. Wir können durch das komplette Land reiten, Oger niederstrecken, reisende Händler überfallen, selber handeln, Mithril abbauen – oder einfach nur die Welt erkunden und die selbstgemalten Karten verkaufen. Wir reiten verschiedene Pferderassen, verbessern unsere Ausrüstung, das Reit- und Kampfsystem ist hervorragend. Klasse!

Doch nach einiger Zeit merken wir, dass dieses Mittelerde schummelt. Es gibt nur eine Handvoll Häusertypen, und bei denen sieht das eine aus wie das andere, nur der Anstrich variiert ein bisschen. Manchmal werden wir auf eine Suche geschickt: nach Artefakten, geheimen Botschaften oder Räubern zum Beispiel. Doch wenn wir endlich eine vielversprechende Höhle entdeckt haben, wartet darin nur ein harmloser Händler, ein sprachloser Bestatter oder – gar nichts. Und das Schlimmste: Von den legendären Helden Frodo, Legolas, Gandalf und ihren Kumpels sehen wir nichts. Nur ab und zu lesen wir an Schwarzen Brettern etwas über Sklavenaufstände oder Meuchelmorde,



Jetzt aber weg hier: Ein Treffer hat unsere Cockpitscheibe durchlöchert, die Splitter werden ins All gesogen, das HUD fällt am Loch aus, wir haben nur noch für 25 Minuten Luft.

irgendwo weit, weit weg. Wir wissen auch nicht so genau, wer hier gegen wen kämpft, denn die verschiedenen Reiche und Gruppen unterscheiden sich kaum, es gibt keine gewaltigen Orkhorden, denen wir uns anschließen oder die wir bekämpfen dürfen.

Der unkaputtbare Schlachtkreuzer

Genau so ist Elite: Dangerous momentan. Kurz nach dem offiziellen Spielstart am 16. Dezember, nach unzähligen Stunden in Alpha, Beta und Gamma, haben wir einen Vorabtest gemacht, der nur drei Fragen offen ließ, die sich erst nach noch mehr Spielzeit in der »finalen« Version beantworten lassen: Wie gut ist die Story? Kommen noch handgemachte Missionen zu den bisher arg zufallsgenerierten? Wie realistisch agieren die Fraktionen, Splittergruppen und Konzerne? Die drei Antworten sind ernüchternd: Welche Story? Nein. Egal.

Denn das Weltraumspiel ist in diesen Punkten erschreckend planlos. Fast so, als ob Elite-Erfinder David Braben vor der schieren Größe seines Universums in Ehrfurcht erstarrt wäre, statt es mit Leben zu füllen.



Ein Eagle-Jäger der Security beharkt sich mit einer dicken Piraten-Python. Die Größenverhältnisse sind vor dem schicken Stern gut zu sehen.



Das Ausbauen unserer Python kostet zwar Millionen Credits, motiviert aber ungemein. Außerdem kriegen wir sie nur hier von außen zu sehen.



Gut, aber kein Urknaller
Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Manchmal hasse ich es, Recht zu haben. Vor knapp einem Jahr schrieb ich in einer Preview zur Alphaversion: »Wenn Braben jetzt noch der große Kniff gelingt, das generierte Universum mit Leben und Missionen (!) zu füllen, dann bin ich wunschlos glücklich!« Und jetzt bin ich zwar glücklich, aber bei weitem nicht wunschlos. Denn der Frontier-Frontmann hat es zwar geschafft, ein technisch tolles Universum mit viel Elite-Atmosphäre zu schaffen, schwächelt aber extrem beim Missionsdesign, Geschichtenerzählen und den groß angekündigten dynamischen Machtverhältnissen.

Doch trotz dieser Macken ist das neue Elite genauso zum Drinversinken wie sein Uropa von 1984: Weil die Missionen zwar zufallsgeneriert, aber zahlreich und gut kombinierbar sind. Weil die Jagd auf die beste Handelsroute oder das dickste Kopfgeld auch langfristig motiviert. Und weil ich immer auf das nächste bessere Geschütz, auf das nächste Schiff spare – um es gleich im Kampfeinsatz auszutesten.

Nur ein ganz dünner roter Storyfaden ist zu finden, denn die Hintergrundstory-Häppchen um revoltierende Systeme und Unfälle, die vielleicht doch keine waren, tauchen nur alle paar Tage als nüchterne Texte auf, wenn wir in einer Station aufs Schwarze Brett schauen. Wie »wichtig« Braben diese Alibi-Story ist, erkennt man daran, dass die Texte auch in der deutschen Spielversion (die sich sowieso nicht mit Ruhm bekleckert) noch englisch sind. Dann, am 8. Januar, vermeldet so eine Textnews, dass im System Luluwala ein föderales Großkampfschiff aufgetaucht sei. Und tatsächlich: Der riesige Schlachtkreuzer schwebt dort rum. Er macht aber nichts, man kann sogar durchs Heck hineinfliegen, von innen auf ihn feuern, seine »Hitpoints« herunterschießen. Doch das Teil ist unzerstörbar. So läuft's in Dangerous dauernd: Immer, wenn wir denken »Klasse, da passiert mal was Neues!«, passiert – nix.

Lost in Space

Und wenn wir zufallsgenerierte Jobs für einen Auftraggeber meistern (X Piraten jagen, Y Silber bringen, Z Waffen nach XY fliegen)? Dann steigt sein Einfluss im aktuellen Sternsystem ein bisschen, und unsere Reputation bei ihm. Aber bringt uns das besondere Ausrüstung, Aufträge, mehr Möglichkeiten? Nö. Nur zwei Ausnahmen gibt's: Zwei der momentan 15 Spielerschiffe dürfen wir nur kaufen, wenn wir beim Imperium beziehungsweise bei der Föderation den Rang Baron beziehungsweise Fähnrich erreicht haben – dann gibt's entweder den schnellen, eleganten Clipper oder das schwer gepanzerte Dropship.

Nie haben wir das Gefühl, etwas Besonderes zu sein, das Geschehen im All wirklich zu beeinflussen. Klar, wir senken mal die Preise für eine Ware, wenn wir sie mehrfach dutzendweise zu einer Station karren. Aber sogar die Chat-Texte angreifender KI-Piraten stammen aus einem Textbaukasten Marke »Mach dein Testament, harr!« – und dieser Baukasten ist viel zu klein, denn die Sprüche wiederholen sich ständig.

Machen wir uns die Story halt selber!

Nun haben Sie einen Eindruck von den Bereichen Story, Missionen und Fraktionen, die wir im Vorabtest noch nicht final bewerten wollten. Weil wir bis zuletzt die Hoffnung hatten, dass sich hier nach dem offiziellen Start noch etwas tut. Aber jetzt haben wir genug geschimpft – kommen wir zu den dicken Pluspunkten im Spiel! Denn Elite: Dangerous bietet zum Beispiel ein erstklassiges Fluggefühl, wir kurbeln wild am Flightstick, geben Gas, werfen kurz den Turbo an, bremsen ab, manövrieren den Gegner aus. Geht auch alles gut mit der Maus, hat dann aber weniger Fliegerflair. Die Schiffe steuern sich dabei spürbar unterschiedlich: Der flinke leichte Jäger Eagle ist unglaublich wendig, die fette Python zwar träger, aber gut aufrüstbar, die mittleren und schweren Transporter wiederum fliegen sich wie Bleienten, schleppen aber Unmengen an Gütern durch die galaktische Pampa.

Auch klasse: das Ausrüsten, Umbauen, Anpassen unserer Schiffe. Denn jedes wird nur mit einer Grundausstattung geliefert, und mit einer festen Anzahl und Klasse von Waffenschächten und inneren Modulen. Wie wir die mit dutzenden verschiedenen Lasern, Geschützen, Türmen, Sensoren, Schildgeneratoren, Reaktoren und so weiter bestücken, entscheiden wir selber. Wer viel handelt, braucht viel Frachtraum, vielleicht noch eine gute Hyperraum-Sprungweite, um auch weit entfernte lukrative Systeme zu erreichen. Erkundungsschiffe freuen sich ebenfalls über viel Sprungweite, aber auch einen dicken Tank, denn in vielen Systemen gibt's nicht mal eine einzige Station, sprich Tankstelle. Wer Asteroiden ausbeuten will, braucht einen Abbau-Laser und eine Raffinerie, die herausgesprengte Erz- und Metallbrocken gleich an Bord weiterverarbeitet. Aber auch eine halbwegs gescheite Bewaffnung, denn Piraten finden metallreiche Asteroidengürtel und Planetenringe ebenfalls ganz toll – wegen der gut gefüllten Bergbauschiffe.

Zum Völligversinken

Um Elite: Dangerous so richtig zu genießen, muss man sich reinknien – und ein Faible für Astronomie haben, auch nach dem x-ten Stern noch begeistert auf die toll animierte wabernde Glut starren, die Eruptionen und Stürme bewundern. Vor allem beim Erkunden fliegt man auch mal eine Viertelstunde (!) stur geradeaus, weil der letzte Planet im System so richtig weit vom Schuss ist. Wer gern sammelt und Daten vervollständigt, wird hier glücklich. Wer besondere Ereignisse erwartet, eher nicht. Denn selbst in unserem eigenen Sonnensystem, Sol, schweben über den inneren Planeten sowie Jupiter und Saturn lediglich die stinknormalen Standard-Stationen. Nix mit Wiege-der-Menschheit-Atmosphäre oder »Willkommen daheim!«-Begrüßung – Sol ist ein Sternsystem wie alle anderen 399.999.999.999 auch.

Martin Deppe

TERMIN 16.12.2014 **PREIS** 50 Euro **USK** nicht geprüft

Elite: Dangerous

Weltraum-Simulation



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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Offenes Universum (tausende), mit Freunden (dutzende) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

WERTUNG Mangelhaft

»Viel zu wenig Multiplayer-Optionen, nicht mal Gruppenbildung.«

GRAFIK **9/10**

⊕ tolles, effektreiches Cockpitdesign ⊕ riesige, glühend wabernde Sterne ⊕ starke Waffeneffekte ⊕ große Stationen ⊕ freier Cockpitrundblick ⊖ 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 **7/10**

⊕ verschiedene Spielweisen möglich ⊕ jederzeit speicherbar ⊕ gute Tutorials ... ⊖ ... die aber keine Zusammenhänge erklären ⊖ Spieler wird allein gelassen

ATMOSPHÄRE **7/10**

⊕ modernisierte Elite-Nostalgie ⊕ viel Weltraumstimmung ⊕ glaubwürdiges Universum ⊖ Kommunikation nur über Textfenster ⊖ null Zwischensequenzen ⊖ spröde Präsentation

BEDIENUNG **8/10**

⊕ unterstützt jedes Eingabegerät und Oculus Rift ⊕ mit Maus und Tastatur gut steuerbar ⊕ alle Funktionen frei belegbar ⊕ gut strukturierte Menüs ⊖ 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 **6/10**

⊕ offene Spielwelt ⊕ Ziele selber setzbar ⊕ sehr viele Aufträge wählbar ⊖ Aufgaben sehr abwechslungsarm ⊖ Echtzeit-Zeitlimits ⊖ einige Missionstypen extrem langatmig

KI **7/10**

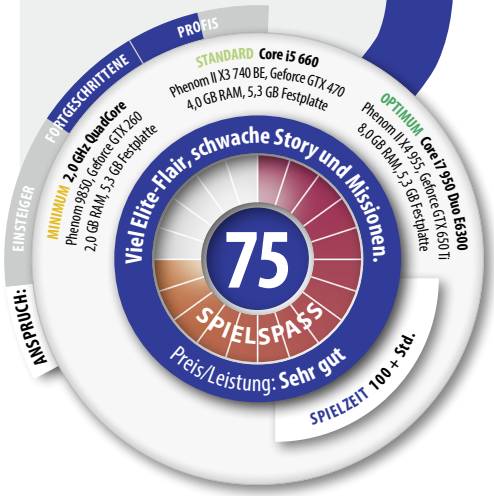
⊕ hochstufige KI-Piloten kämpfen spürbar besser ⊕ andere KI-Schiffe greifen oft ein ⊖ KI-Piloten sondern nur Textbaustein-Geschimpfe ab ⊖ Fraktionen wirken sich kaum aus

EINHEITEN **9/10**

⊕ großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal ⊕ 15 sehr unterschiedliche Spielerschiffe ⊕ viele Elite-Klassiker ⊕ man kann mehrere Schiffe gleichzeitig haben ⊖ keine Außenkamera

ENDLOSSPIEL **7/10**

⊕ verschiedene, kombinierbare Betätigungsfelder ⊕ sehr motivierender Schiffskauf und -ausbau ⊕ Wow-Momente ⊖ keine überraschenden Ereignisse



TEST

Kepler-438b und Kepler-442b sind auch in Elite: Dangerous zu finden, sie umkreisen jeweils einen roten Zwergstern.



Mit gleich zwei Händen von Rhuk schützen wir unsere Mauern vor einem Goo-Ansturm.

TEST

Grey Goo

Das Anti-Starcraft

Endlich mal wieder Echtzeitschlachten: Gelingt dem neuen Spiel der Command-&-Conquer-Veteranen von Petroglyph die Rückkehr zu den Genrewurzeln? Von Maurice Weber

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Greybox** Entwickler: **Petroglyph Games**
Termin: **23.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Echtzeit-Strategie, das heißt heutzutage vor allem Starcraft. Natürlich nicht, weil es überhaupt keine anderen Spiele mehr im Genre gäbe. Aber über Blockbuster vom Schlage eines Command & Conquer dürfen wir uns nur noch selten freuen – von den altehrwürdigen Klassikern hat sich nur Starcraft gehalten. Umso bemerkenswerter, dass Grey Goo von den Strategieveteranen von Petroglyph konsequent als Gegenentwurf dazu antritt. Wo die besten Starcraft-Spieler mehrere hundert Aktionen pro Minute schaffen, will es Grey Goo bewusst unkompliziert angehen lassen. Deswegen pfeift das Spiel unter anderem auf aktivierbare Spezialfähigkeiten. Das Kalkül der Entwickler: Je weniger wir uns mit Kleinigkeiten herumschlagen müssen, desto mehr Zeit haben wir für große strategische Manöver und knallige Massenschlachten. Makro statt Mikro also, damit setzt sich Grey Goo am ehesten zwischen Command & Conquer und Supreme Commander. Auch nicht die schlechtesten Vorbilder.

Katalyst statt Tiberium

Vor allem das Erbe von C&C erkennen wir sofort, eine Partie geht genauso los wie schon vor 20 Jahren: Raffinerie hochziehen, Erntefahrzeuge zum nächsten Ressourcenfeld rumpeln lassen und mit dem Tiberium – äh, Katalyst! – die erste Fabrik anschmeißen. Ganz klassisch liegt der Schlüssel zum Sieg darin, uns möglichst viele Ressourcenvorkommen unter den Nagel zu reißen und die meisten Panzer pro Minute vom Stapel rollen zu lassen. Wer nicht abgehängt werden will, muss sich früh über die Karte ausbreiten und gleichzeitig dem Feind die Expansion verhageln. Das hält die Partien angenehm dynamisch, aber Grey Goo bleibt dabei immer komfortabel. Gerade zu beschäftigt mit Kämpfen, um in die Basis zu schauen und neue Truppen in Auftrag zu geben? Kein Problem, auf Knopfdruck blenden wir jederzeit eine Bauleiste ein und klicken ein paar Extrabomber in die Warteschlange. Um neue Einheiten freizuschalten, schrauben wir vier verschiedene Technik-Anbauten an unsere Fabriken. Belagerungskanonen verlangen etwa eine Panzer-Erweiterung und eine Artillerie-Erweiterung, für ein Flakgeschütz kombinieren wir dagegen Artillerie und Luft.

Von Menschen und Schleimbatzen

Alle drei Fraktionen zimmern ihre Basis auf eigene Weise zusammen. Die außerirdischen Beta stellen zunächst Verteiler auf, je nach Größe bieten die zwei bis sechs Anschlussplätze für die übrigen Gebäude. Weil jede Fabrik nur von Technikerweiterungen am gleichen Verteiler profitiert, müssen wir unsere Produktionskapazitäten sorgsam planen. Praktisch: Wir dürfen die Verteiler überall auf der Karte abwerfen und so ganz einfach Außenposten etablieren. Damit tun sich die Menschen deutlich schwerer. Alle ihre Gebäude müssen nämlich per Energieleitung an ihre Zentrale angeschlossen werden. Umso leichter haben sie es dafür, ihre Basis in eine waffenstarrende Festung zu verwandeln. Und dann ist da noch das namensgebende Grey Goo: intelligente Nanomaschinen, die sich zu Gebilden aus grauer Masse zusammenschließen und da-

 Das Weltuntergangsszenario »Grey Goo« wurde erstmals 1986 von Eric Drexler postuliert.

durch wie dicke Schleimklumpen aussehen. Sie verzichten gleich vollständig auf Gebäudebau und beginnen das Spiel stattdessen mit einem Mutterschleim. Den dürfen wir frei bewegen und auf Ressourcenvorkommen pfropfen, die er dann genüsslich nuckelt. Hat er sich vollgefressen, spalten wir weitere Mutterschleime und kleinere Amöben ab. Die Amöben mutieren zu Einheiten, mit den neuen Mutterschleimen breiten wir uns wie ein Parasit immer weiter auf der Karte aus. Es entsteht ein völlig eigenes Spielgefühl, wir sind gleichzeitig Jäger und Gejagter – auf der einen Seite in der Lage, aus jeder Richtung anzugreifen, auf der anderen Seite immer verwundbar, wenn der Feind unsere Mutterschleime aufspüren sollte. So müssen beide Seiten immer wachsam bleiben und die ganze Karte im Blick behalten.

Einheiten-Einheitsbrei

So vielfältig und interessant der Basisbau ist, so enttäuschend fällt dafür Einheitenrepertoire aus. Die Menschen führen gerade mal zehn Truppentypen ins Feld, und zwar durch die Bank nur leicht veränderte Versionen ihrer Beta-Konterparts. Der Beta-Bomber äschert vielleicht ein etwas größeres Gebiet ein und der Menschenbomber schleudert seine Ladung präziser auf einzelne Ziele, aber darin erschöpfen sich die Unterschiede auch schon wieder. Echte Spezialeinheiten mit einzigartigen Funktionen bleiben die Ausnahme. Das wandelnde Goo-Bollwerk zieht zum Beispiel automatisch die Schüsse aller umliegenden Feinde auf sich. Auch wenn das Makro-Spielkonzept aktivierbare Spezialfähigkeiten verbietet, wäre also mehr als genug Spielraum für spannende Truppen. Und davon hätten wir uns deutlich mehr gewünscht. So haben wir viel zu schnell das Gefühl, alles gesehen zu haben.

Immerhin erforschen wir jede Partie je eines von drei Upgrades in fünf Technikbereichen. Manche davon eröffnen tatsächlich neue Möglichkeiten, etwa Tarnung während der Bewegung für die Stalker-Mechs. Andere schrauben nur leicht die Werte nach oben, und für viele finden wir überhaupt keinen Nutzen. Zu allem Überfluss können wir unsere Einheiten auch noch kaum auseinanderhalten, die Menschen etwa setzen ausschließlich auf nahezu identische weiße Hovercraft-Panzer. Nur die epischen Einheiten können wir unmöglich verwechseln, die ragen als einzige imposant über dem Schlachtfeld auf und bringen etwas Bombast ins Spiel. Jede Fraktion hat ihre eigene, die Beta etwa schmieden mit der Hand von Rhuk eine schwebende Festung. Die spuckt an der Front neue Mechs aus, jagt ganze Armeen per Raketenschlag in die Luft und bietet außerdem sechs Geschützplätze. Dort können sich kleinere Truppen einhaken, um vom Rücken der Hand aus nahe Feinde aufs Korn zu nehmen.

Ein Volk leidet, und uns ist es egal

In der Kampagne übernehmen wir nacheinander alle drei Fraktionen, jede verbringt fünf Missionen im Rampenlicht. Los geht's mit den Beta, die nach einem vernichtenden Krieg auf dem Planten Ecosystem Nine Zuflucht gefunden haben. Als eine Forschungsexpedition der Menschen dort vorbeischaut, werten sie das als Invasion und die beiden Seiten gehen sich sofort an die Gurgel. Die eigentliche Bedrohung offenbart sich erst kurz darauf: Das mysteriöse Goo ist drauf und dran, den ganzen Planeten zu verschlingen. Die Geschichte wird in ansehnlichen Rendervideos erzählt, allerdings bleiben die Figuren durchweg blass. Unser Beta-Kommandant Saruk schwingt die üblichen tapferen Soldatenreden, entwi-

Die Fraktionen



Errichten alle ihre Gebäude um Verteiler, die dafür überall gebaut werden können. Ihre Mauern können sich nur verteidigen, wenn bestimmte Einheiten auf die Türme montiert werden.



Müssen jedes Bauwerk per Energieleitung verkabeln und können sich daher nicht so gut ausbreiten. Dafür errichten sie automatische Wachtürme und ändern das Layout ihrer Basis nach Belieben, indem sie Gebäude zu einem beliebigen Platz entlang ihrer Leitungen teleportieren.



Kennen keinen Basisbau, sondern ziehen mit Mutter-Goos übers Feld und saugen Ressourcen auf. Die Mütter spucken alle anderen Einheiten aus. Ihre Bewegungsfreiheit macht die Goo unberechenbar, ihr Mangel an Verteidigungsanlagen ist aber auch eine Schwachstelle.

Grey Goo beschreibt Nanomaschinen, die sich endlos reproduzieren, indem sie sämtliche Masse auf der Erde konsumieren.



Strategie ohne Höhepunkt

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Grey Goo ist ein völlig solides Strategiespiel, aber für mich übertreibt es Petroglyph mit der Vereinfachung. Es macht dabei so viele Abstriche, dass mir einfach die Höhepunkte fehlen, die richtigen Begeisterungsmomente. Ich habe nicht einmal eine Lieblingseinheit, weil sie sich ja alle irgendwie gleich spielen und auch noch gleich aussehen. All ihre besten Ideen haben sich die Entwickler eindeutig für das Goo aufgehoben, und das ist tatsächlich eine sehr eigenwillige Fraktion. Nur kann ich mich auch nicht so ganz damit anfreunden, formlosen grauen Schleim zu spielen.

Ich muss mich mit meinen Strategiespiel-Fraktionen keineswegs identifizieren, aber es ist doch immer schön, wenn sie richtig vor Persönlichkeit strotzen. Ob das nun ein manisch charismatischer Kane ist oder einfach die herrlich irren Sprüche eines Chaos Marine in Dawn of War, das gehört für mich einfach dazu. Und es fehlt mir bei Grey Goo, auch die Kampagnenhandlung konnte mich überhaupt nicht mitreißen. Trotzdem hat es Spaß gemacht, mal wieder ein richtig klassisches Strategiespiel zu spielen - davon kriegen wir heutzutage viel zu wenig.

ckelt aber nie eine interessante Persönlichkeit. Genauso wenig übrigens wie die Fraktionen selbst. Wer sind die Beta eigentlich, und warum sind sie auf Ecosystem Nine geflohen? Ein Youtube-Trailer verrät uns mehr über ihre Hintergrundgeschichte als das eigentliche Spiel. Letztlich war es uns ziemlich schnurz, wer nun den Planeten an sich reißt und wer dem grauen Schleim zum Fraß vorgeworfen wird.

Freiheit ohne Überraschungen

Die Missionen geben sich redliche Mühe, abwechslungsreiche Ziele zu bieten. Mal müssen wir eine Stellung halten, bis Verstärkung eintrifft, mal wollen Flüchtlinge gerettet werden. Ihre eigentliche Stärke ist aber die Handlungsfreiheit: Grey Goo macht uns erfrischend wenig Vorschriften, wie wir unser Ziel zu erreichen haben. Wir können auch ohne die Verstärkung losstürmen und die feindliche Basis einäschern, bevor die Hilfsarmee überhaupt eintrifft. Allerdings erleben wir im Laufe der Missionen auch kaum überraschende Wendungen oder denkwürdige Augenblicke, etwa indem sich plötzlich die Missionsziele wandeln.

Auch an den Umgebungen haben wir uns recht bald sattgesehen, obwohl sie richtig hübsch sind. Sie erinnern uns an Pandora aus Avatar: idyllische Wasserfälle, wuchernde Alien-Vegetation und dazwischen sonderbare Fauna. Nur ist das auch so ziemlich der einzige Umgebungstyp, gelegentlich durchsetzt mit felsigem Ödland oder Spuren des Goo. Kampagnenexklusive Helden oder Spezialeinheiten suchen wir ebenso vergebens, sodass wir oft sogar das Gefühl haben, ein normales Gefecht zu spielen. Wenn auch ein angenehm kniffliges: Die KI bringt uns regelmäßig mit überlegenen Angriffswellen ins Schwitzen, nutzt Einheitentypen wie Artillerie voll aus und greift mit Vorliebe unsere verwundbarsten Stellen an.

Keine futuristische KI

Umso unbegreiflicher also, dass sich im Gefechtsmodus selbst der schwerste Computergegner lächerlich dilettantisch anstellt. Selbst wenn wir uns ein wenig Zeit lassen und keine übermäßig aggressive Strategie fahren, können wir seine Truppen schon im ersten Gefecht problemlos überwältigen und uns dann an seinen Rohstoffsammlern schadlos halten. Und damit kommt die KI nicht einmal ansatzweise klar. Zerstören wir einen ihrer Extraktoren, versucht sie verzweifelt, ihn sofort an der gleichen Stelle wieder aufzubauen – bevor wir überhaupt Zeit hätten, unsere Panzer woanders hinzubeordern. Auf ein anderes Ressourcenvorkommen auszuweichen, kommt ihr nicht in den Sinn, aber Befreiungstruppen kann sie sich so auch nicht leisten.

Interessanter wird es mit anderen Spielern, denn hier haben wir mehr Raum für clevere Tricks. Zum Beispiel sind im Wald verstecke Truppen unsichtbar, wenn der Feind nicht selbst Männer unter dem Blätterdach hat, so können wir einen fiesen Hinterhalt legen. Insgesamt fällt das Gefechtspaket von Grey Goo aber auffällig dünn aus: gerade mal sieben Karten, höchstens vier Spieler und keinerlei alternative Spielmodi. Ein Map-Editor ist zwar geplant, ändert aber nichts am geringen Release-Umfang. Somit gelingt es dem Spiel trotz eines soliden Kerns nicht, in irgendeiner Disziplin merklich hervorzustechen. Maurice Weber

Grey Goo

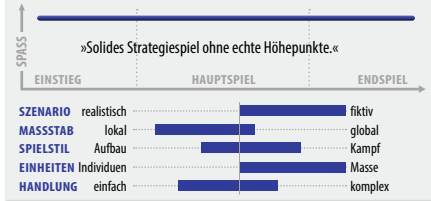
TERMIN 23.1.2015 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

Strategie



Publisher	Greybox
Entwickler	Petroglyph Games
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team)-Deathmatch (4), Koop gegen KI (3)
SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Gut

»Unterhaltsame Echtzeitschlachten, aber sehr wenige Maps und Modi.«

GRAFIK 7/10
+ schicke Landschaften + atmosphärische Beleuchtung + eigentliche gute Einheitenmodelle ... − ... aber kaum auseinanderzuhalten − wenige Landschaftstypen − mäßige Effekte

SOUND 9/10
+ stimmiger Soundtrack + gute deutsche Sprecher − schwache Kampfgeräusche

BALANCE 9/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + sanfte Einführung + zunehmend anspruchsvolle Einsätze + die meisten Einheiten nützlich − einige nutzlose Upgrades

ATMOSPHÄRE 7/10
+ stimmungsvoll animierte Umgebungen + optisch abwechslungsreiche Fraktionen − auf Dauer eintönige Schlachten − schwache Inszenierung innerhalb der Missionen

BEDIENUNG 9/10
+ Bauleiste + eingängiges Hotkey-Layout + Kamera weit herauszoombar − einige wichtige Befehle (»Nicht automatisch angreifen«) fehlen − Einheiten verhaken sich gelegentlich

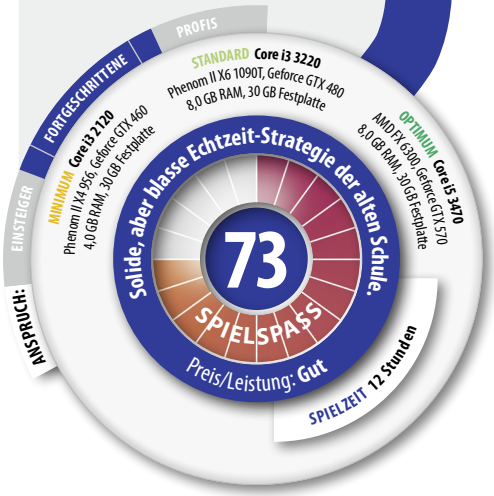
UMFANG 7/10
+ Kampagne mit 15 langen Missionen + drei Fraktionen − nur sieben Gefechtskarten − kaum Spielmodi

MISSIONSDESIGN 7/10
+ lange Einsätze + einige abwechslungsreiche Hauptziele + optionale Nebenziele + hohe Handlungsfreiheit − kaum denkwürdige Momente − zu oft simples »Zerstöre alle Feinde«

KI 6/10
+ in der Kampagne stark + nutzt die meisten Einheitentypen + greift verwundbare Stellen an − im Gefechtsmodus extrem leicht auszuhebeln − kann auf frühe Angriffe nicht reagieren

EINHEITEN 6/10
+ drei Fraktionen mit eigenem Basisbau + sehr eigenwillige Goo-Fraktion + epische Einheiten − sehr kleine Einheitenauswahl − Einheiten ähneln sich stark − wenige Upgrades

KAMPAGNE 6/10
+ schicke Renderfilmchen + Goo als ungewöhnlicher Gegenspieler − blasse Protagonisten − Handlung entwickelt wenig Spannung



Petroglyph: Die Überlebenden von Westwood

Westwood begründete seinerzeit mit Dune 2 und Command & Conquer das Echtzeitstrategie-Genre. Und so ein Erfolg lockte natürlich große Publisher an wie das Spice den Junkie. Das Studio wurde 1998 von Electronic Arts geschluckt und 2003 schließlich dichtgemacht. Teile der Belegschaft blieben bei EA und wechselten zu EA Los Angeles, aber ein Teil des Teams sagte sich lieber los und gründete gemeinsam Petroglyph Games. Ihre Echtzeit-Expertise stellten sie eindrucksvoll mit Empire at War und Universe at War unter Beweis, aber keines dieser Spiele schaffte es zum Kassenschlager. Danach probierten sie sich mehrfach an Onlinespielen im Sinne von League of Legends, aber die standen unter keinem guten Stern: Battle for Graxia wurde 2013 eingestellt, und der Kickstarter für Victory sammelte nicht einmal ein Zehntel der benötigten 700.000 Dollar. Mit Grey Goo kehren Petroglyph nun in ihre traditionellen Jagdgründe zurück.


PLAY GOD. PAY THE PRICE.
HELIX
Deutsche TV-Premiere
Staffel 2
express
FROM THE U.S.
Dienstags 22:40
syfy.de/helix
/SyfyDE
Syfy
Imagine Greater
Überall im Pay TV – u.a. empfangbar über:
sky
Kabel Deutschland
Eine Vodafone Unternehmen.
unitymedia
A Division of NBC Universal

Assassin's Creed Unity: Dead Kings

Taugt das Trostpflaster?



In Dead Kings müssen wir Napoleon Bonaparte zuvorkommen.

Wegen der massiven Technikprobleme von Assassin's Creed Unity verschenkt Ubisoft den DLC, der ursprünglich zum Verkauf gedacht war. Eine noble Geste, doch macht das Open-World-Trostpflaster auch Spaß? Von Sebastian Stange

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **13.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **kostenlos**

Ubisofts neuestes Assassin's Creed legte im November einen denkbar holprigen Start hin. Technik- und Performanceprobleme nervten insbesondere auf dem PC und der PlayStation 4, vier große Patches wurden mittlerweile veröffentlicht, um der Probleme Herr zu werden. Als Trost bekommen nun alle Spieler die DLC-Episode Dead Kings geschenkt, die eigentlich Herzstück des Season-Pass-Abos sein sollte, welches deshalb komplett abgeblasen wurde. Dass Arnos Zusatzabenteuer kostenlos zu haben ist, hindert uns jedoch nicht daran, es unter die Lupe zu nehmen. Schließlich plante Ubisoft ja ursprünglich, die Spieler dafür zur Kasse zu bitten. Was steckt also in Dead Kings?

Vorbildliche Erweiterung

Die gute Nachricht gleich zu Beginn: Die DLC-Episode ist ein echtes Addon. Sie fügt Assassin's Creed Unity Neues hinzu und wirkt nicht, als ob hier das nachgeliefert wird, was ohnehin ursprünglich hineingehört hätte. Dead Kings versetzt unseren Spielhelden Arno in einen brandneuen Schauplatz, den Pariser Vorort Saint-Denis. Das ist eine kleine, offene Spielwelt von ähnlichem Format wie der Nebenschauplatz Versailles. Ab dem vierten Akt der Haupthandlung können wir jederzeit per Kartenansicht oder mit einer Kutsche dorthin reisen. Dead Kings ist also eine Ergänzung zur Solo-Kampagne, unser Spielfortschritt und unsere Ausrüstung werden übernommen. Weil die Handlung nach den Ereignissen der Hauptstory spielt und weil die Gegner im DLC recht stark sind, empfehlen wir, Unity vorher komplett durchzuspielen und sich dann dem Untergrund von Saint-Denis zu widmen. Die dortige Basilika beherbergt die Gebeine zahlloser französischer Herrscher und wurde tatsächlich während der Französischen Revolution geplündert. Im Spiel steckt niemand geringerer als Napoleon Bonaparte dahinter, der in den Gruften tief unter der Erde ein mächtiges Templer-Artefakt vermutet. Im Rahmen von sechs Story-Missionen dringen wir immer weiter in die düsteren Gewölbe vor und versuchen, den Grabräubern zuvorzukommen.



Die Guillotinekanone ist eine wuchtige Hiebwaffe, die auch Explosivgeschosse abfeuern kann.

Warum keine Wertung?

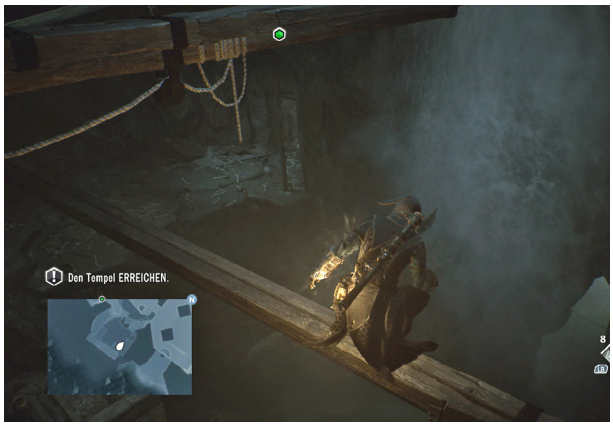
Weil das Addon für alle Spieler kostenlos erhältlich und spielerisch sehr nah am Hauptspiel ist, sehen wir keinen Grund für eine gesonderte Bewertung oder eine Auf- oder Abwertung des Hauptspiels. Sehr wohl ist aber der technische Zustand von Unity nach den jüngsten Patches spannend. Diesem Thema werden wir uns in einem zukünftigen Kontrollbesuch widmen.

Wilder Ritt durch alle Disziplinen

Die neuen Aufträge sind in drei bis vier Stunden erledigt und bleiben der Spielstruktur von Unity treu. Wir schleichen uns in Sperrgebiete, wir beschatten Generäle oder spüren versteckte Symbole an den Fassaden von Saint-Denis auf. Schön: Wie auch im Hauptspiel entscheiden wir selbst, wie genau wir die Missionen angehen. Wir können schleichen und Gegner aus dem Hinterhalt abmurksen, wir können lärmend kämpfen und obendrein gibt es hin und wieder Nebenziele, deren Erfüllung uns einen Vorteil verschafft. Klauen wir den Plünderern etwa heimlich ihre Beute, bricht ein Streit in der Truppe aus. Die Grabräuber sind generell ein interessanter Gegnertyp. Einzeln nicht sonderlich stark werden sie nur durch ihre Überzahl gefährlich. Erledigen wir allerdings den bulligen Anführer einer Gruppe, fliehen seine Untergebenen. Obendrein ist es reizvoll, dass wir mit jeder Mission tiefer in die Grüfte hinabklettern und dabei miterleben, wie die Buddelarbeiten voranschreiten. Dazu gibt's auch ein neues Item, die Laterne. Die füllen wir an Ölbottichen auf und benutzen sie, um damit das Dunkel zu erhellen, eklige



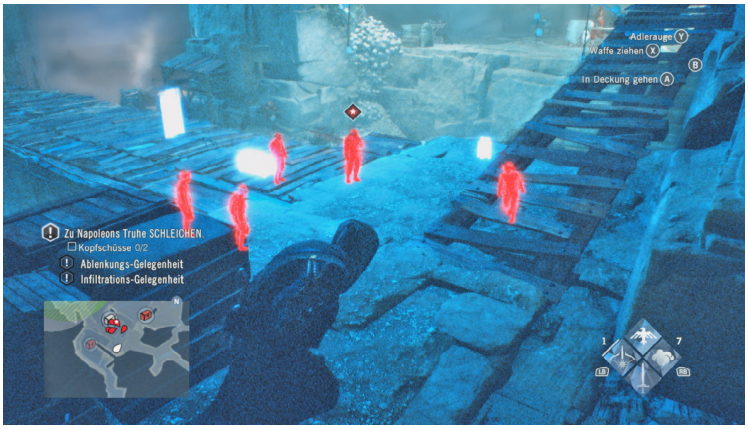
Selbst bei Sonnenschein wirkt Saint-Denis düster. Dieser bedrückende Look passt zur Gruft-Kraxelei, etwas mehr Farbe könnte der DLC jedoch vertragen.



Die Kletteraufgaben machen Spaß, sind aber zu kurz und zu rar gesät. Gern hätten sie den Großteil des DLCs ausmachen dürfen.



Schalterrätsel wie dieses enttäuschen. Sie sind arg simpel und werden zuweilen auch noch schlecht erklärt. Schade.



Schalten wir den markierten Anführer mit einem präzisen Schuss aus, fliehen seine Untergebenen und stellen keine Gefahr mehr dar.

Krabbelviecher zu verscheuchen oder verborgene Hinweise sichtbar zu machen, was uns bei der Lösung einiger Rätsel hilft. Das Team von Ubisoft Montpellier hat sich durchaus Mühe gegeben, uns in Dead Kings Neues vorzusetzen. Am Ende fühlt sich das alles aber sehr vertraut an.

Dem Vorbild sehr ähnlich

Der neue, düstere Schauplatz, allerlei freischaltbare Ausrüstungsgegenstände oder die brandneue Guillotinekanone sind nette Neuerungen, doch am Ende serviert uns Dead Kings rein spielerisch alten Wein in neuen Schläuchen. Beim Schleichen nervt erneut die hakelige Klettersteuerung, im belebten Straßenbild der Stadt fallen wieder Popups und Glitches auf, und wie schon bei Unity ist das alles durchaus unterhaltsam, sofern man sich mit den Macken der Spielereihe abfinden kann. Es ist ein wenig schade, dass die Entwickler aus all den neuen Elementen keine wirklich neuen Erfahrungen erschaffen. Die Rätsel etwa hätten ruhig einen deutlich größeren Anteil des DLCs ausmachen können. Zu gern hätten wir komplizierte Kletter- und Schalterknobeleien absolviert, wie sie etwa Assassin's Creed 2 meisterhaft inszenierte. Aber es bleibt bei kurzen, teils irritierenden Aufgaben der Marke »Entzünde Feuer in der richtigen Reihenfolge«. Da wäre mehr drin gewesen. Genauso sind die Laterne oder der unterirdische Schauplatz mehr Deko, als dass sie signifikante Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Zu allem Überfluss wirkt die Handlung gehetzt und holprig inszeniert. Das konnte das Hauptspiel besser. Der Umfang stimmt jedoch. Die vielen Nebenaufgaben, Morduntersuchungen, zwei neue Koop-Missionen, massig Sammelitems und Zusatzziele dürften all jene lange beschäftigen, die bereits im Hauptspiel Paris nach jeder Kleinigkeit abgesucht haben. SST



Die neue Laterne macht verborgene Symbole sichtbar und vertreibt Ungeziefer wie diese Ratten.



Einmal Nachschlag, bitte!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Der DLC für Assassin's Creed Unity gefällt mir, weil er genau das bietet, was ein Addon leisten muss. Er erweitert das Hauptspiel um brandneue Missionen, einen neuen Schauplatz sowie diverse Ausrüstungsgegenstände, und zu keiner Zeit hatte ich das Gefühl, dass Unity irgendetwas davon verwehrt wurde, nur um es dann als DLC nachzuliefern. Dafür muss ich die Macher einfach loben! Etwas ernüchternd ist jedoch die Tatsache, dass ich hier nur eine dicke Portion Nachschlag bekomme, also mehr von dem, was ich schon kenne. Schlimm ist das nicht, nur verpassen die Entwickler hier die Chance, neue Akzente zu setzen, sich auf einen oder zwei Aspekte des Spiels zu konzentrieren. Stattdessen gibt es einen kompletten Assassin's-Creed-Rundumschlag, als hätten die Macher Angst, mit ihrem DLC irgendwelche Geschmäcker nicht zu bedienen. Und das ist ein wenig schade. Also Ubisoft, danke für den Gratis-Nachschlag, zukünftig dürft ihr aber gern mehr Experimente wagen!

Als die Gruft im Jahr 1973 geplündert wurde, hatten es die Grabräuber vor allem auf die wertvollen Bleisärge abgesehen.

Hearthstone: Goblins gegen Gnome

Die Lust am Verlieren

Mit dem kostenlosen Addon Goblins gegen Gnome macht Blizzard das Sammelkarten-Phänomen Hearthstone noch mehr zum Glückspiel. Und damit alles richtig. Von Heiko Klinge

Genre: **Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **9.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**



Heiko Klinge

Goblins gegen Gnome also. Ausgerechnet! Warum nicht gleich Ponys gegen Wattebällchen? Ein uninteressanteres Thema für die erste große Karten-Erweiterung zu Hearthstone hätte sich Blizzard meiner Meinung nach kaum aussuchen können. Aber allein wie sehr ich mich darüber aufregen kann, zeigt schon, wie fest mich Blizzard (mal wieder) am Haken hat.

Hallo zusammen, mein Name ist Heiko Klinge, und ich bin Hearthstone-süchtig. Seit Erscheinen habe ich nahezu jeden Tag mindestens 30 Minuten (häufig auch mehr) mit diesem auf den ersten Blick so unscheinbaren Sammelkartenspiel im Warcraft-Universum verbracht. Aber weshalb eigentlich? Warum schafft Hearthstone etwas, woran alle anderen Onlinespiele bei mir immer gescheitert sind? So wirklich klar wird mir die Antwort erst, als ich mich intensiver mit Ponys gegen Wattebällchen ... pardon ... Goblins gegen Gnome beschäftige.



Der Schrottbot zählt zu unseren Lieblingskarten der Erweiterung. Auf den ersten Blick unscheinbar und überteuert, aber in Kombination mit anderen Mechs ein brandgefährlicher Spätzünder.

Passioniert, nicht ambitioniert

Dazu muss man wissen: Ich bin nur passionierter Hearthstone-Spieler. Kein ambitionierter. Durch meinen Dauerkonsum und das fleißige Absolvieren der täglichen Quests kann ich mir alle paar Tage ein Kartenpaket erspielen und – ja – ab und zu gebe ich auch den einen oder anderen Euro aus (bis heute insgesamt 45). Das reicht, um nahezu alle gewöhnlichen, seltenen und epischen Karten zu besitzen. Auch 17 legendäre Helden und Monster zieren mittlerweile meine Sammlung. So weit zur Passion.

Aber was ist mit der Ambition? Nun, ich weigere mich zum Beispiel standhaft, mir beim Deckbau Hilfe aus dem Internet zu holen. Natürlich könnte ich mit meiner Kartensammlung einfach die erfolgreichsten Ranglistenspieler kopieren. Aber für mich besteht der Hauptreiz von Hearthstone eben nicht im Aneinanderreihen von Siegen mit der stets gleichen Taktik. Sondern darin, immer wieder selbst neue lohnende und/oder witzige Kartenkombinationen zu finden und diese dann in Freundschafts- oder Ranglistenmatches auf Tauglichkeit zu prüfen.



Goblins gegen Gnome liefert auch ein neues, thematisch passendes Spielbrett. Wie immer können wir auf die Dekorationen klicken und so ein paar Easter Eggs entdecken.

Zehn Minuten im Glück

Das reicht in der monatlich ausgespielten Saison in der Regel für einen Rang zwischen 10 und 12 (von 25) – spätestens bei Stufe 9 pralle ich auf die Profispielermauer und bekomme in der Regel tierisch aufs Maul. Das Erstaunliche ist, dass ich selbst nach fünf Niederlagen am Stück nie die Lust auf eine weitere Partie verliere. Denn für mich als alten Magic-Veteranen ist das »Magische« an Hearthstone weder die Spieltiefe noch eine perfekte Balance (auch wenn Blizzard hier regelmäßig Anpassungen vornimmt), sondern seine schier unfassbare Kurzweiligkeit. Matches dauern selten länger als zehn Minuten, erzählen aber nahezu immer eine eigene, häufig auch kuriose Geschichte. Ja,

Warum keine Aufwertung?

So sehr die Erweiterung unseren Chefredakteur auch begeistert, für eine Aufwertung reicht uns das nicht. Denn letzten Endes liefert Blizzard eben »nur« neue Karten und erfüllt damit lediglich seine Pflicht, ein erfolgreiches Onlinespiel am Leben zu halten.

 Vor Hearthstone gab es auch ein gedrucktes WoW-Sammelkartenspiel, das aber nach der Hearthstone-Ankündigung eingestellt wurde.

Mecher nich - Heikos »Goblins gegen Gnome«-Deck



Mein selbst erfundenes Paladin-Deck »Mecher nich« ist darauf ausgelegt, den Gegner mit Gottesschilden in den Wahnsinn zu treiben. Jede besiegte Kreatur muss er sich hart erarbeiten, umgekehrt kann ich ihn mit meinen Ritzelmeistern und Blutrittern schon früh unter Druck setzen. Sollte er wider Erwarten länger durchhalten, erledigen die Endgame-Klassiker Agenturkommandant und Tirion Fordring den Rest.

2x Hand des Schutzes (**Basis**)
2x Segen der Weisheit (Gewöhnlich)
2x Ritzelmeister (Gewöhnlich)
2x Abgeschirmter Minibot (Gewöhnlich)
2x Argentumbeschützer (Gewöhnlich)
2x Nerv-o-Tron (Gewöhnlich)
1x Ruf zu den Waffen (Selten)
2x Blutritter (Episch)
2x Weihe (**Basis**)
2x Bemannter Schredder (Gewöhnlich)
2x Antiker Heilbot (Gewöhnlich)
2x Kobaltwächter (Selten)
1x Loatheb (Legendär)
1x Schrottbot (Episch)
2x Argentumkommandant (Selten)
1x Bemannter Himmelsgolem (Episch)
1x Handauflegung (Episch)
1x Sneeds alter Schredder (Legendär)
1x Tirion Fordring (Legendär)

das hat oft mit Zufall zu tun – denn natürlich kann keine Strategie der Welt etwas dafür, wenn ich genau die eine Karte ziehe, die meinen verloren geglaubten Hintern doch noch rettet. Meinem Glücksgefühl ist Zufall aber herzlich egal! Und selbst bei krachenden Niederlagen (»Der hatte doch nur Dusel!«) habe ich eigentlich immer mindestens ein besonderes Erfolgserlebnis (»Ha, damit hast du jetzt nicht gerechnet!«). Berechenbarkeit ist zwar fair, aber eben auch langweilig. Sollen die Pro-Gamer darüber die Nase rümpfen, für mich erschafft Hearthstone mit seinem bewussten Mut zum Glücksspiel etwas ganz Besonderes, nämlich das Gefühl eines Brettspielabends mit Freunden. Ich habe einfach nur eine gute Zeit, und zwar völlig unabhängig davon, ob ich gewinne oder verliere.

Zufallsvolltreffer

Genau das bringt uns zurück zum Thema der Erweiterung: Denn was passt besser zu Glück und Unberechenbarkeit als die legendär chaotischen Goblins und Gnome? Viele der 120 neuen Kreaturen und Zaubersprüchen setzen bewusst auf die Karte Zufall. Etwa der Ogerschläger, der mit starken 4 Angriffs- und 4 Lebenspunkten nur lächerliche 3 Mana kostet, dafür aber mit einer 50%igen Wahrscheinlichkeit einen anderen Gegner angreift als geplant. Was für eine Schadenfreude, wenn es dann nicht die kriegsentscheidende Karte, sondern eine verschmerzbare erwischt! Oder der Aufwert-o-Bot, der meinen sämtlichen Kreaturen eine zufällige Spezialfähigkeit verleiht. Egal wie der Zufall wählt, die Spielsituation wird in jedem Fall auf den Kopf gestellt. Freilich kann ich dem Zufall auch ein wenig auf die Sprünge helfen, etwa indem ich die feindlichen Kreaturen weitestgehend dezimiere, bevor ich mit meinem Ogerschläger angreife. Oder den Aufwert-o-Bot nur dann ausspiele, wenn mir auch wirklich jede Spezialfähigkeit weiterhelfen würde. Ein Restrisiko und damit Spannungsfaktor bleibt aber immer.

Auch mit dem Thema der Erweiterung habe ich mich mittlerweile angefreundet. Denn je mehr Karten ich für mich entdecke, desto besser passen die skurillen Mech-Konstruktionen und chaotisch-verrückten Goblins ins betont leichtfüßige Hearthstone-Universum, bei dem für mich der Spaß am Spiel im Mittelpunkt steht und erst an zweiter Stelle das Gewinnenwollen. Meine Nerv-o-Trons (Ja, der Name ist Programm!) habe ich jedenfalls schon mehr ins Herz geschlossen als jeden noch so grimmig dreinblickenden Drachen des Hauptspiels.

Goblins und Gnome für alle

Meine Begeisterung für die Goblins und Gnome hat Blizzard auch deshalb so schnell wecken können, weil ich mir alle Karten auch ohne Geldeinsatz verhältnismäßig schnell erspielen kann. Denn statt die zusätzlichen Inhalte einfach in die Standardpakete unterzumischen, kann ich separate und stilecht mechanisch dekorierte »Goblins gegen Gnome«-Päckchen erwerben, die ausschließlich neue Karten enthalten. Auch in der Arena, in der ich mir aus vorgegebenen Karten ein Deck zusammenbauen muss, erweitern die Gnome und Goblins nicht nur das Zufallskarten-Repertoire, es gibt garantiert auch immer einen Erweiterungs-Booster als Belohnung nach Arenaabschluss. Wer also genau wie ich passionierter Hearthstone-Spieler ist, kann sich zumindest alle gewöhnlichen, seltenen und selbst epischen Karten innerhalb weniger Wochen ohne Echtgeldeinsatz problemlos erspielen. Für die 20 neuen legendären Kreaturen mit teils wirklich mächtigen Fähigkeiten braucht es dagegen wie gewohnt ein wenig Dusel beim Kartenziehen. Aber genau das gehört bei Hearthstone eben einfach dazu. Zum Glück. HK



Goblins gegen Gnome erweitert auch das Zufallskarten-Repertoire im Arenamodus.

TERMIN 22.1.2014 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Hearthstone — Strategiespiel

Publisher	Activision Blizzard
Entwickler	Blizzard
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Battlenet

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG

81 SPIELSPASS

Hearthstone basiert nicht auf einer hauseigenen Blizzard-Grafiktechnologie, sondern auf der Unity-Engine.



In einer von der griechischen Kultur inspirierten Umgebung fängt die Reise unseres Roboters an.

The Talos Principle

Ein Robotermärchen

Im Knobelspiel The Talos Principle wandeln wir als Roboter durch eine Welt voller Rätsel und werden mit philosophischen Fragen bombardiert, ohne dass der Spielspaß darunter leidet. Im Gegenteil. Von Jonas Gössling

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Croteam**
Termin: **11.12.2014** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Video auf DVD

Am Anfang war das Wort. So steht es in der Bibel. So ist es auch im Knobelspiel The Talos Principle. Wir wachen zwar in einem Garten auf, der mit seinen Säulen, seinen Ornamenten und seinen Gebäuden nur so nach antikem Griechenland schreit, aber das Erste, was wir hören, ist eine Stimme.

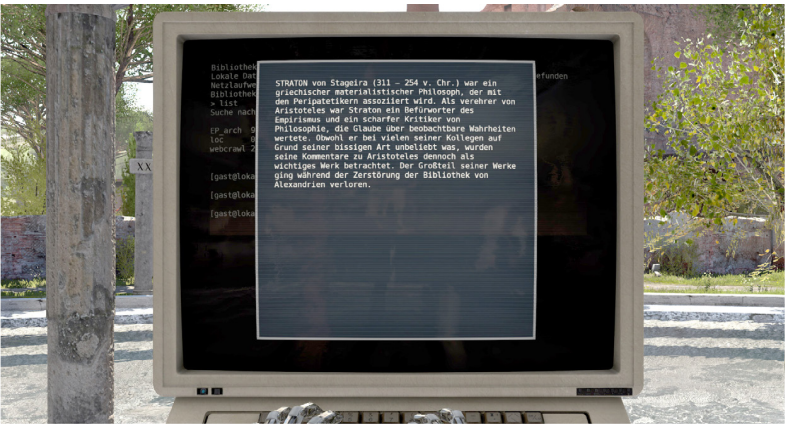
Sie bezeichnet sich selbst als Elohim (hebräischer Ausdruck für Gott) und gibt sich als unser Erschaffer aus. Das kann man ganz wörtlich verstehen, wir steuern nämlich einen Roboter. Nun machen wir uns auf Geheiß Elohims daran, eine Reihe von Prüfungen zu erfüllen. Die Stimme verspricht uns Unsterblichkeit, sollten wir alle meistern. Ein Roboter, der unsterblich werden kann? Bedeutet das dann auch, dass er lebt?

Die Frage nach dem Sinn

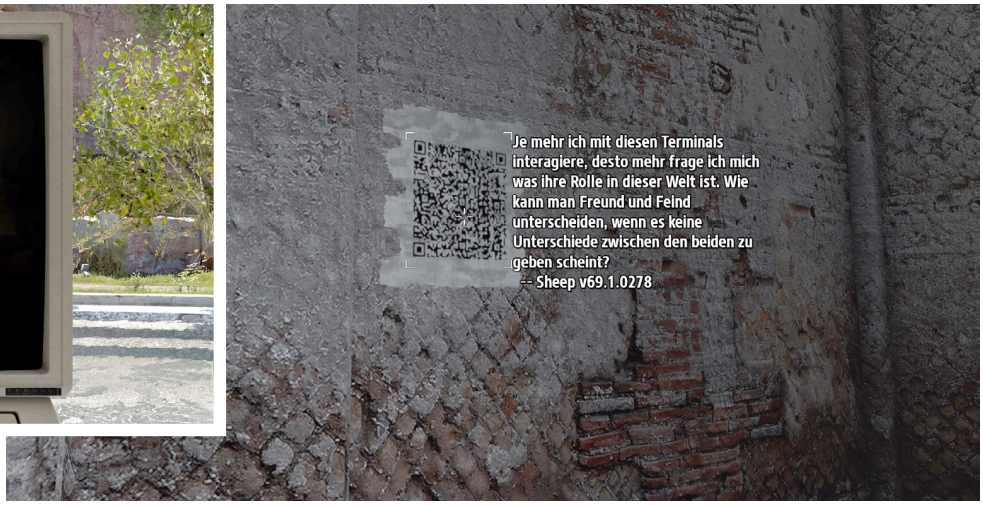
The Talos Principle heißt nicht umsonst so. Auf Basis der griechischen Sage um den Riesen Talos, der eigentlich eine bronzene Statue war, aber durch einen durch in fließenden Blutkanal zum Leben erweckt wurde, stellt der Titel etwa die Frage in den Raum, ob wir am Ende auch nur Maschinen sind. Gibt es eine Unterscheidung zwischen Mensch und Maschine? Dieses und mehr beschäftigt uns während und sogar noch nach dem Test.



Scharfe Texturen und gute Lichtstimmung unterstützen die Atmosphäre.



Überall in der Welt finden wir Computer, die uns mit philosophischen Ideen konfrontieren und Einblicke in die Hintergründe der Geschichte geben.



QR-Codes zeugen von anderen Versuchskaninchen und lassen uns in ihre Gedanken blicken.



Die Strahlen dürfen sich nicht kreuzen. Das gilt nicht nur für die Ghostbusters, sondern auch für unseren Roboter.

Auf der Reise durch die Welt finden wir nämlich immer wieder Sprachnachrichten einer Wissenschaftlerin und Computerterminals, an denen wir geheimnisvolle E-Mails finden. Manche geben uns Einblicke in philosophische Ideen, andere berichten von einem Forschungsprojekt, das mit uns verbunden zu sein scheint.

Ab und zu kommuniziert auch noch irgendetwas oder irgendjemand über die Rechner mit uns und konfrontiert uns mit philosophischen Fragen. Reicht ein Bewusstsein, um als Person zu gelten? Was ist mit einer eigenständig denkenden künstlichen Intelligenz? Sind wir wirklich frei, wenn wir alles machen dürfen, aber ein spezieller Turm tabu ist?

Das Spiel strapaziert die Nachrichten und die Stimme des Erschaffers nie über, sondern gibt uns immer genug Zeit, um selbst mitzudenken. Vor allem verwebt es die philosophischen Thesen clever mit den Handlungssträngen über das Forschungsprojekt und der Suche nach der Unsterblichkeit und wirkt nicht pseudowissenschaftlich. Die verschiedenen Ebenen der Geschichte beschäftigen uns sogar übers Spiel hinaus. Wie im echten Leben gibt es keine richtige oder falsche Antwort.

Prüfungen für die Unsterblichkeit

Das Gute an The Talos Principle ist aber, dass es auch für alle diejenigen funktioniert, die einfach nur knobeln möchten. Die über 100 Rätsel kann man auch ohne Rücksicht auf den Handlungsunterbau genießen. Im Kern geht es in jeder Knobelei darum, an einen Siegelstein zu gelangen. Der Weg dahin ist durch Fallen, Energieb-



Ein Rätsel der simpelsten Sorte: Der Weg ist durch eine Barriere versperrt. Also schnappen wir uns den Jammer

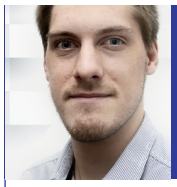


...und deaktivieren das Hindernis.



Nicht nur Barrieren, auch feindliche Maschinen deaktivieren wir mit dem Jammer.

Angeblich planen Chris Pratt (Guardians of the Galaxy) und Channing Tatum (21 Jump Street) ein Spin-off von den Ghostbusters.



Philosophisches Rätselfest
Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

The Talos Principle spielt gekonnt mit seinem philosophischen Unterbau und verwebt ihn clever mit der eigentlichen Geschichte. Deswegen bleibt mir die Thematik auch über das eigentliche Spiel hinaus präsent. Immerhin behandelt es im Zeitalter der Technologie höchst spannende Fragen. Was ist eine künstliche Intelligenz? Warum ist sie keine Person? Sind wir in gewisser Weise nicht auch Maschinen? Darüber hinaus stimmt auch die Spielmechanik. Die Rätsel sind knackig, aber nie unfair. Besonders schwere Puzzles belohnen uns mit einem grandiosen Glücksgefühl.

Das Spiel macht somit auch denen Spaß, die es nicht auf komplexe Gedankengänge anlegen. Alle anderen bekommen einen Titel serviert, der zum Mitdenken anregt, der unsere Ansichten in Frage stellt und sogar hier und da ins Religiöse abdriftet, ohne respektlos zu sein. Wer Spaß am Nachdenken, am Auseinandersetzen mit solchen Fragen, oder einfach Lust aufs Knobeln hat, kommt an The Talos Principle nicht vorbei.

arrieren oder Drohnen blockiert. Damit wir trotzdem zum Ziel gelangen, finden wir unterwegs Gerätschaften wie den Jammer und Konnektoren. Mit Ersterem unterbrechen wir Energiebarrieren oder legen feindliche Maschinen lahm, mit Letzteren verbinden wir Energiestrahlen, um etwa Türen zu öffnen. Im Laufe des Spiels werden die Rätsel immer komplexer, weil wir stetig neue Puzzleelemente freischalten und die Levels davon regen Gebrauch machen. Die Rätsel sind aber gegen Ende ganz schön knackig. Da hilft auch die Tippsfunktion nicht. Denn die greift uns nur unter die Arme, wenn wir in der Welt ein Abbild eines anderen Spielers finden, der das Puzzle bereits gelöst hat.

Ich glaub, ich sehe doppelt

Im späteren Spielverlauf erlangen wir etwa die Fähigkeit, an einem Terminal einen Doppelgänger von uns aufzunehmen, quasi wie mit einem Videorekorder. Nun liegt unser Ziel hinter einer Reihe von Barrieren, die teils mit einem Energiestrahl, teils mit einfachen Druckplatten deaktiviert werden können. Also schalten wir in der Aufzeichnung von Roboter eins mit einem Konnektor Barriere eins aus, stellen einen Kasten auf die erste Druckplatte und platzieren uns selbst auf die nächste. Danach rennen wir zurück zum Kasten und beenden die Aufnahme. Als Roboter zwei beobachten wir nun, wie sich automatisch die ersten Barrieren öffnen. Der Clou hierbei ist, dass sämtliche Objekte, also der Kasten und der Konnektor, sich ebenfalls verdoppeln. So bekommen wir auch die letzten Barrieren auf und erreichen den Puzzlestein. Ein herrlich befriedigendes Gefühl.

Spannende Leere

Die Welt wirkt zwar statisch und leer, erzeugt damit aber eine Stimmung, die dem narrativen Teil des Spiels sehr in die Hände spielt, man fühlt sich unweigerlich ein bisschen an Myst erinnert. Auch der Soundtrack ist melancholisch und unterstützt das Geschehen passend, auch wenn er insgesamt nur wenige Stücke und wenig Wiedererkennungswert besitzt. Zwischen den Rätseln bewegen wir uns in recht freien und recht ereignislosen Gebieten. Immerhin entdecken wir Nachrichten von anderen Versuchsrobotern. Oder wir dürfen selbst mit Farbe Nachrichten an den Wänden hinterlassen, die andere Spieler dann lesen können.

Weil nicht alle Rätsel in ein Areal passen, reisen wir von einem Tempel aus in unterschiedliche Gebiete. Wenn wir genügend Knobeleien lösen, öffnen wir mit den verdienten Steinen Türen zu zwei weiteren Szenarien. Neben den griechischen Inseln geht es ins alte Ägypten und in eine mittelalterliche Welt. Beides ist stimmig gestaltet und wunderbar in Szene gesetzt, grade die knackigen Texturen bleiben uns positiv im Gedächtnis.

Die Wahrheit liegt in uns

Insgesamt unterhält The Talos Principle also sowohl auf der spielerischen als auch auf der narrativen Ebene hervorragend. Es vereint eine simple Handlung mit philosophischen Theorien, ohne dabei Fachfremde komplett zu verwirren. Welche Schlüsse wir daraus ziehen, liegt bei uns selbst. Auch die drei unterschiedlichen Enden geben keine endgültigen Antworten. Genau wie die Philosophie Jonas Gössling



Die Welt von The Talos Principle bleibt mysteriös. Was soll zum Beispiel dieser Turm und warum dürfen wir ihn nicht betreten?

TERMIN 11.12.2014 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

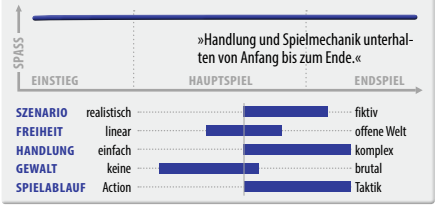
The Talos Principle

Puzzlespiel



Publisher	Devolver Digital
Entwickler	Croteam
Sprache	Deutsch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK PUZZLESPIEL



GRAFIK — 7/10
- ⊕ knackige Texturen ⊕ gute Lichtstimmung
- ⊕ detaillierte Umgebungen ⊖ sehr statisch
- ⊖ wirkt insgesamt eher altbacken ⊖ wenig Abwechslung

SOUND — 8/10
- ⊕ gute (deutsche) Sprecher ⊕ passende Geräuschkulisse
- ⊕ stimmungsvolle Musikuntermalung…
- ⊖ …aber wenige Stücke ⊖ insgesamt sehr ruhig

BALANCE — 8/10
- ⊕ leichte Startpuzzles
- ⊕ stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad
- ⊖ gegen Ende extrem schwer

ATMOSPHÄRE — 9/10
- ⊕ mysteriöse Umgebung
- ⊕ spannend und geheimnisvoll
- ⊖ leblose Welt ⊖ wenige Hingucker

BEDIENUNG — 9/10
- ⊕ bekannte Steuerung per Maus und WASD-Tasten
- ⊕ wahlweise aus der Third-Person-Perspektive ⊕ simple Handhabung der Puzzleelemente ⊖ kein freies Speichern

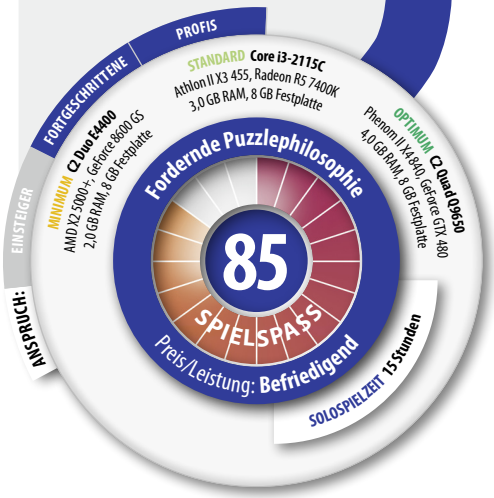
UMFANG — 8/10
- ⊕ über 100 Rätsel ⊕ 15 Stunden Kampagne
- ⊕ optionale Rätsel ⊕ drei unterschiedliche Enden…
- ⊖ …die kaum zum mehrmaligen Durchspielen motivieren

LEVELDESIGN — 9/10
- ⊕ offene Gebiete ⊕ herausfordernde Situationen
- ⊕ Hilfefunktion…
- ⊖ …die wir nur eingeschränkt nutzen können

PHYSIK — 8/10
- ⊕ Lichtstrahlen und Geräte verhalten sich nachvollziehbar
- ⊖ Charakterverhalten in der Luft wirkt unrealistisch

WAFFEN & EXTRAS — 9/10
- ⊕ Jammer, Konnektor und weitere Puzzleelemente
- ⊕ gelungenes Zusammenspiel aller Geräte
- ⊕ glaubhafte Erzeugung eines Doppelgängers

HANDLUNG — 10/10
- ⊕ Geschichte auf mehreren Ebenen ⊕ regt zum Nachdenken an
- ⊕ interessanter philosophischer Unterbau ⊕ kein Richtig oder Falsch ⊕ lässt viel Raum für eigene Gedanken



CASEKING.de

präsentiert

GAMER DER REPUBLIK:

Das King Mod RoG Overclocked Pro Gaming Setup!



King Mod RoG Overclocked 4790K @ 4,5 GHz

- ASUS GeForce GTX 970 Strix, Z97 RoG Mainboard
- Intel Core i7-4790K overclocked auf 4,5 GHz
- Dämmung, AIO-Wakü, 8GB RAM und 250 GB SSD

ASUS · NVIDIA GEFORCE GTX · NZXT. · KING MOD SYSTEMS

AOC G2460PG, 61 cm (24 Zoll), 144Hz G-SYNC



AOC · NVIDIA G-SYNC

- Perfekter Gaming-Monitor mit 1 ms Reaktionszeit
- NVIDIA G-Sync und 144 Hz mit 3D-Support
- Full HD, DisplayPort und USB 3.0

ZOWIE FK1 Gaming-Maus inkl. CAMADE



- Extrem präziser ADNS-3310 3.200 DPI Sensor
- Claw-Grip optimiert mit kompromissloser Performance
- Camade Mouse-Bungee für komfortables Spielgefühl

Ducky Mini Year of the Horse Limited Edition



Ducky

- Streng limitierte, hochwertige mechanische Tastatur
- Cherry-MX-Black-Switches, blau-rote LED-Beleuchtung
- Reactive, Raindrop, Wave, Color Cycling und weitere Modi

AKRACING Premium V2 Gaming Chair NIP Edition



- Ergonomischer Gaming-Chair im Racing-Design
- Sitzhöhe, Armlehnen variierbar, Rückenlehne stufenlos
- Stützung im Nacken- und Steißbereich mit zusätzlichen Kissen

AKRACING

WIN!

Gewinne 5x professionelle Peripherie-Sets von ZOWIE und Ducky - Schicke uns ein Foto und technische Details von deinem Gaming Rig unter dem Stichwort "Gamestar Pro Gaming" an gewinnen@caseking.de.



Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de/progamingsetup

Vom Saulus zum Paulus?

Bigpoints Action-Rollenspiel galt seinerzeit als Paradebeispiel für Free2Play-Abzocke, hat seitdem aber einen beachtlichen Aufstieg hingelegt – seine dunkle Vergangenheit allerdings kann es immer noch nicht so ganz abschütteln. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint** Termin: **August 2011** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**

Auf DVD: Test-Video



Beim Sturm auf die Festung zerstören wir mithilfe unserer Ramme die Türme des feindlichen Teams und dringen schließlich in ihre Bastion ein.



Geschütztürme sind die Spezialität des Dampfmechanikers. Die neue Klasse hebt sich wohltuend vom restlichen Helden-Einerlei ab.

Man muss die Dreistigkeit ja fast schon bewundern, mit der uns Drakensang Online bei unserem ersten Test 2011 das Geld aus der Tasche ziehen wollte. Was macht in Action-Rollenspielen am meisten Spaß? Natürlich Monsterhorden mit bombastischen Zaubern zu brutzeln! Und wie macht man damit Geld in einem Free2Play-Spiel? Indem jeder einzelne starke Zauber bei jedem Einsatz Essenzen verbrät. Wenn der Spieler die nicht schnell genug findet, um ohne Echtgeld-Beistand immer genug Treibstoff zu haben, ist die Abzockmaschine perfekt. Aber fast (!) ebenso bewundernswert: Die Entwickler sahen die Probleme ein, bei unserem ersten Kontrollbesuch ein Jahr später fanden wir keine Spur mehr davon – dafür jede Menge kostenloser, neuer Inhalte. Und damit ein zwar einfaches, aber flottes Action-Rollenspiel. hat sich das Spiel seitdem weiter in die richtige Richtung entwickelt?

Die wichtigsten Neuerungen

- Neue Klasse: Dampfmechanikus
- Neue Maximalstufe 45
- Zwergenreich Myrdosch
- PvP-Modus »Sturm der Festung«
- Neue Einführung
- Vom Browserspiel zum herunterladbaren Client

Dem Ingenieur ist nichts zu schwer

Bei der Klassenauswahl hat Drakensang Online auf jeden Fall zugelegt. Das Action-Rollenspiel ging ursprünglich mit lächerlichen zwei Helden an den Start, inzwischen haben wir ein ganzes Quartett zur Auswahl. Und weil die üblichen Verdächtigen mit Drachenkrieger, Zirkelmagier und Waldläufer bereits abgehakt sind, ist jetzt auch mal Platz für ungewöhnlichere Gesellen wie den zwergischen Dampfmechanikus. Also schnappen wir uns die Donnerbüchse, stellen eine Batterie Geschütztürme auf und stürzen uns raketenschleudernd in die Schlacht. Unsere größte Trumpfkarte: die Eisenzwerg-Panzerung. Eben wuseln wir noch als winziger Mechaniker übers Feld, im nächsten Moment hauen wir als Metallkoloss mit dicken Stahlfäusten um uns. Die wuchtigen Fähigkeiten machen die Kämpfe von Drakensang zu einem kurzweiligen Vergnügen, auch wenn das Spiel eher simpel bleibt. Jede Fähigkeit lernen wir auf einer festgelegten Stufe, nur alle fünf Levels dürfen wir mal eine von zwei Meisterschaften wählen. Die Maximalstufe liegt inzwischen bei 45, was selbst Vielspieler locker ein paar Wochen beschäftigt.

Zwerge sind auch nur Sammler

Hochstufige Helden toben sich im belagerten Zwergenreich Myrdosch aus. Die neuen Abenteuer halten den Standard, den wir vom Rest des Spiels gewohnt sind. Mo-



Gelegentlich müssen wir bei der Verteidigung gegen eine Reihe von Angriffswellen helfen.

 Das erste Drakensang nahm noch das Pen&Paper-Rollenspiel »Das schwarze Auge« zur Vorlage.



Langsamer Fortschritt

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Keine Frage, Drakensang Online hat eine beeindruckende Entwicklung hinter sich – vor allem auch deswegen, weil es mit einem ziemlich dreisten Free2Play-Modell und dafür wenig Inhalt loslegte. Inzwischen ist es zu einem umfangreichen und spürbar faireren Action-Rollenspiel herangewachsen. Die kurzweiligen Kloppereien machen richtig Laune, selbst wenn ich keinen Cent abdrücke. Doch sie begeistern mich auch selten vollends, das Spiel bietet wenig Tiefgang oder echte Aha-Momente – vor allem wegen der immer gleichen Sammelquests. Beim Geschäftsmodell sind zwar die größten Frustfaktoren ausgeräumt, aber noch längst nicht alle. Immer noch kann ich für Stärke in Dutzenden Formen zahlen, und immer noch habe ich bei den Bossen das Gefühl, dass sie genau darauf ausgelegt sind. Oder eben auf eine Gruppe, die ich mir viel zu umständlich suchen muss. Es gibt also noch Baustellen.

dernste Technik dürfen wir nicht erwarten (entsprechend werten wir die Grafik auch um einen Punkt ab), wohl aber durchweg stimmungsvolle Umgebungen. Wir schlagen uns durch Minenschächte, zwergische Schmiedefestungen und ein uraltes Schlachtfeld, meterhoch bedeckt vom Schrott vergangener Gefechte. All die optische Abwechslung kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass uns auch die Zwerge nur simpelste Einkaufslisten-Quests mitgeben. Nur gelegentlich sorgen Verteidigungsaufgaben für ein wenig Auflockerung, die hetzen uns eine Angriffswelle nach der anderen auf den Hals. Umso vielfältiger ist mittlerweile der PvP-Modus: Wir stürzen uns entweder in Deathmatches, rangeln zu fünft um die Flagge oder balgen uns in Sechserteams um eine Festung. Insgesamt bietet Drakensang Online inzwischen ein richtig respektables Paket an Klassen, Gebieten und Modi. Das belohnen wir mit einem Zusatzpunkt bei der Umfangswertung.

Mehr Komfort, weniger Inhalt

Die Zeit der dicken Inhaltsupdates ist aber schon eine Weile her. seit August 2013 warten die Spieler vergeblich auf die nächste große Erweiterung. 2014 brachte eher kleine, wenn auch recht feine Verbesserungen. Zum Beispiel ein neues Startgebiet, in dem die Wesen der Anderwelt eine Festungsruine besetzen und wir den Rausschmeißer spielen müssen – kein Vergleich zum alten Einstieg, wo wir doch allen Ernstes als erste Aufgabe einen kaputten Karren zusammenflicken sollten. Die Story um den schurkischen Nefertari-Kult bleibt jedoch auch mit neuer Einleitung eine belanglose Reise von einem Textfenster zum nächsten. Dafür haben die Entwickler ordentlich an der Bedienung geschraubt. So dürfen wir jetzt gefundene Items mit unserer Ausrüstung vergleichen und bezahlen Schnellreisen mit Ingame-Währung statt Echtgeld. Vor allem aber schluckt das Spiel keine Kristalle der Wahrheit mehr, um Items zu identifizieren. Weil wir von denen nie genug fanden, mussten wir die Identifizierung viel zu oft mit Echtgeld subventionieren – jetzt reicht ein kostenloser Rechtsklick. Endlich! Aus diesem Grund werten wir die Bedienung um einen Punkt auf.

Der Lockruf des Geldes

Völlig frustfrei ist Drakensang Online aber immer noch nicht. Viele Bossgegner verlangen regelrecht nach einer Gruppe. Doch ein Team zusammenzustellen, macht uns das Spiel nach wie vor viel zu schwer, es gibt nämlich keine Anmeldefunktion für einen bestimmten Dungeon. Wir können nur im Chat herumfragen und hoffen, dass gerade jemand den gleichen Boss jagen will wie wir. Ach ja, oder wir pumpen unsere Kampfkraft mit Echtgeld-Doping auf. Essenzen der Zerstörung etwa lassen unseren Schaden kurzzeitig aufs Vierfache explodieren. Ein praller Geldbeutel macht die Bosskämpfe also deutlich entspannter, Gratisspieler stoßen auf eine Spaßbremse anstelle eines bombastischen Höhepunkts. Selbst die grundlegende Überlebensausrüstung wie Heiltränke können wir nur mit Glück von Monstern erbeuten oder für Geld erstehen, aber nicht für Ingame-Gold. Und die Dinger können wir dann sogar im PvP schlürfen – mit einem ganz leichten Nachgeschmack von Pay2Win. Doch wir müssen auch dazu sagen, dass wir abseits der Bosse nie das Bedürfnis hatten, Geld auszugeben. 90 Prozent der flotten Schlachten machen auch als Gratisheld Spaß. Maurice Weber



Auf der Werkbank schweißen wir vier gleichwertige Items zu einem besseren zusammen.

TERMIN August 2011 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Drakensang Online

Action-Rollenspiel



Publisher	Bigpoint
Entwickler	Bigpoint
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Anmeldung

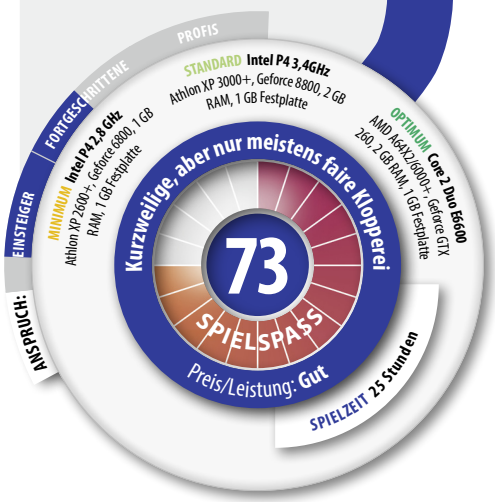
MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Gruppenkampf (6), Capture the Flag (10), Sturm der Festung (12) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

WERTUNG Gut

»Abwechslungsreich, aber Stärke ist zu einem gewissen Grad käuflich.«

GRAFIK	+ hübsche 3D-Grafik + teilweise ansehnliche Effekte + stimmige Umgebungen – Grafik vermatscht bei hohen Auflösungen – kaum Einstellungsmöglichkeiten	6/10
SOUND	+ gute Soundeffekte + stimmungsvolle Musik + viel Abwechslung – keine Sprachausgabe	7/10
BALANCE	+ fair ansteigender Schwierigkeitsgrad + auch ohne Geldeinsatz gut spielbar + gut ausbalancierte Skills – einige frustrierende Bosse – Stärke ist käuflich	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Bossgegner + ansprechende Grundstimmung + stimmungsvolle Umgebungen – leblose Welt – wenig Staun-Erlebnisse	7/10
BEDIENUNG	+ simple Maus- und Tastatursteuerung + frei belegbare Tasten und Quickslots – umständliche Gruppensuche für Instanzen	8/10
UMFANG	+ sehr große Spielwelt + unzählige Quests + vier Klassen + vier PvP-Modi – abwechslungsarme Aufgaben	9/10
QUESTS	+ führen gut durch die Welt + wiederholbare Nebenquests – einige hübsche Hauptquests – dünne Geschichte – ärgerliches Hin- und Hergelaufe	6/10
CHARAKTERSYSTEM	+ leicht verständlich + Meisterschaften erlauben Spezialisierung – geringer Tiefgang – wenige Talente	7/10
KAMPFSYSTEM	+ klassisches Hack&Slay + wuchtige Angriffe und Spezialfähigkeiten – wenig Taktik notwendig – selten Gegner mit einzigartigen Angriffen	7/10
ITEMS	+ Sockel- und Handwerkssystem + Reittiere + Belohnungen für Vielspieler + Rüstungs- und Waffensets – einige essenzielle Dinge (Heiltränke!) nur für Echtgeld	8/10



Aus Fahr-Spaß wird Fahr-Ernst

Selten haben sich Bodenwellen so gut angefühlt! Assetto Corsa greift auf beeindruckende Art und Weise nach dem Titel »Beste Rennsimulation«, enttäuscht aber diejenigen, für die die Wahrheit nicht nur auf der Strecke liegt. Von Johannes Rohe

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Kunos Simulazioni** Entwickler: **Kunos Simulazioni**
Termin: **19.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**



Die detaillierten Cockpits wie das der Shelby Cobra sind ein echter Hingucker.

Beim Namen Ariel denken Autonarren nicht an saubere Wäsche, sondern an die wohl besten Trackday-Fahrzeuge, die es gibt. Der britische Hersteller Ariel produziert mit dem Atom einen Sportwagen, wie er puristischer nicht sein könnte. Klimaanlage? Radio? Eine Karosserie? Nur unnützer Ballast! Der Atom ist eine Rennmaschine mit dem einzigen Ziel, bestmögliche Fahrleistungen zu bieten.

Was das mit Assetto Corsa zu tun hat? Die Rennsimulation verzichtet ebenfalls auf viel Drumherum, punktet jedoch da, wo es wichtig ist: auf der Strecke. Als wir uns im April 2014 hinter das Steuer der Early-Access-Version geklemmt haben, konnten wir nur in Einzelrennen gegen die KI antreten oder alleine an unseren Rundenzeiten feilen. Die Release-Fassung beinhaltet jetzt auch einen Online-Mehrspielermodus. Bevor wir uns aber in Duelle mit echten Spielern wagen, fangen wir im ebenfalls neuen Karrieremodus lieber klein an.

Fahranfänger in der Knutschkugel

Das erste Auto, in dem wir Platz nehmen, ist die winzige Knutschkugel Fiat 500 Esseesse. »Das ist ja wohl ein Scherz!«, denken wir, treten das Gaspedal durchs Bodenblech und sitzen Sekunden später mitten im Kiesbett. Puh, trotz Frontantrieb stellt uns selbst der Fiat vor eine Herausforderung. Nicht ohne Grund bezeichnen die Entwickler ihr Werk als Fahrsimulator, nicht als Rennspiel. Die Tankfüllung, der Reifenzustand, die Streckenbeschaffenheit und zahllose weitere Parameter wirken sich realistisch auf das Fahrverhalten unseres Boliden aus. Mit neuem Respekt vor italienischen Kleinwagen begeben wir uns also erneut auf die Strecke, und siehe da: Dank umsichtiger Fahrweise kommen wir unfallfrei um die Strecke und fühlen uns gleich wieder wie Rennprofis.

Gefühlsechte Bodenwellen

Dass auch die typischen elektronischen Fahrhilfen, die Einsteigern optional das Leben erleichtern, ihren Teil zu unserem Erfolg beitragen, ignorieren wir geflissentlich. Wer



Was für ein Gefühl!

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Meinen Aha-Moment mit Assetto Corsa erlebte ich früh in der ziemlich eintönigen Karriere. Ich hatte gerade zahlreiche Runden in einem BMW Z4 auf dem Nürburgring absolviert und fühlte mich mit Strecke und Fahrzeug recht vertraut, da durfte ich meinen Boliden tauschen – gegen einen Z4 GT3. Diese Beschleunigung! Dieser Grip! Ein Unterschied wie Tag und Nacht! Klar ist das nur logisch, doch dank der genialen Fahrphysik und der noch genialeren Force-Feedback-Effekte war dieser Unterschied für mich so spürbar wie in kaum einem Rennspiel zuvor. In diesem Moment hätte ich dem Spiel fast alles verziehen.

Nüchtern betrachtet hat die Rennsimulation allerdings einige Makel, die auch durch die tollen Mods der fleißigen Community nicht aufgewogen werden. Vor allem die fehlenden Witterungsbedingungen sind eine Enttäuschung. Kunos Simulazioni arbeitet jedoch weiterhin an ihrem Spiel, so dass sich daran noch vieles ändern kann.

die Helferlein voll aufdreht, kann sogar mit der Tastatur oder dem Gamepad steuern. Doch Assetto Corsa muss man einfach mit einem Lenkrad spielen, allein schon um die fantastischen Force-Feedback-Effekte zu spüren, die jede Bodenwelle der 14 laservermessenen Lizenzstrecken wie Nürburgring und Spa an uns weitergibt. Doch zurück zu unserer Karriere. Im ersten Wettbewerb sollen wir im Time-Attack-Modus Checkpoints in einem immer knapper werdenden Zeitlimit durchfahren. Wer lange genug durchhält, wird mit einer Bronze-, Silber- oder Goldmedaille belohnt. Nachdem wir uns so mit dem Kurs vertraut gemacht haben, starten wir in unser erstes Rennen. Um die nächste Rennserie freizuschalten, müssen wir in den fünf Wettbewerben drei Bronzemedaillen holen. Die nächste Rennklasse führt uns mit BMW Z4 und BMW 1M an heckgetriebene Fahrzeuge heran. Danach wartet der KTM X-Bow R, der kein ABS besitzt und so weiter. Die Lern- und Motivationskurve in der Karriere stimmt also. Wir reißen aber nur ein Einzelevent nach dem anderen ab. Ganze Rennsaisons oder gar eine Fahrerkarriere vermissen wir.

Nur unnützer Ballast?

Das ist der eingangs erwähnte »unnütze Ballast«, auf den Assetto Corsa verzichtet. Wettereffekte und Nachtrennen wären für eine echte Simulation aber Pflicht. Die Streckenvielfalt lässt ebenfalls sehr zu wünschen übrig, und die Fahrzeugauswahl ist überschaubar. Neue Strecken und Fahrzeuge sollen allerdings nach und nach in kostenlosen sowie kostenpflichtigen Erweiterungen eingebaut werden. Alle 43 bislang steuerbaren Boliden sind lizenziert und ihrem realen Vorbild extrem detailgetreu nachempfunden. Dass man so etwas Schönes nicht zerstören will, scheint verständlich, dennoch gehen ein paar Dellen und Kratzer kaum als vollwertiges Schadensmodell durch. Auf die Fahrphysik wirkt sich jeder Crash allerdings deutlich stärker aus. Abseits der Fahrzeugmodelle endet die Grafikpracht. Die Rundkurse wirken trist, die Zuschauer sind platt. Der Tiefpunkt ist ausgerechnet der Hill-Climb-Kurs Trento-Bondone. Dort rasen wir dicht an billigen Bitmap-Bäumen und klobigen Häusern vorbei, die sich für ihre Texturen schon in den Neunzigern geschämt hätten.

Onlinechaos

Der Multiplayer-Modus sorgt zurzeit für Frust. Neben Schwierigkeiten mit Lags und Verbindungsabbrüchen gibt es vor allem ein Problem: die Spieler selbst. Chaoten die Unfälle provozieren, sorgen dafür, dass viele Rennen schon kurz nach dem Start im Durcheinander enden. Eine Votekick-Option schafft hier kaum Abhilfe. Viele Profis ziehen sich deshalb auf passwortgeschützte Privatserver zurück. Darüber hinaus wird die Community durch Mods aufgespalten.

Mods, Mods, Mods

Assetto Corsa ist voll auf Modbarkeit ausgerichtet. Die Community modifiziert und erstellt fleißig Strecken, Fahrzeuge sowie Sounds und greift damit den Entwicklern enorm unter die Arme. Ohne einen integrierten Downloader müssen wir jedes neue Auto, jede Strecke aber eigenhändig in Community-Foren suchen. Insbesondere im Onlinemodus, wo viele Server ganz bestimmte Mods erfordern, ist das ein Ärgernis. Ohne Fleiß also kein Preis. Dieses Motto gilt für Assetto Corsa im Ganzen. Es ist eine reinrassige Rennsimulation, die viel Einarbeitung erfordert, uns kaum an die Hand nimmt und dafür nur eins bietet: ein fantastisches Fahrgefühl. JO



Mod sei Dank! Die Community erstellt auch kuriose Fahrzeuge wie den dreirädrigen Reliant Robin.

TERMIN 19.12.2014 PREIS 45 Euro USK keine Angabe

Assetto Corsa

Rennspiel



Publisher	Kunos Simulazioni
Entwickler	Kunos Simulazioni
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 7/10
- ⊕ hübsche Fahrzeugmodelle ⊕ toll gestaltete Cockpits
- ⊕ originalgetreue Strecken ⊕ gute Performance
- ⊖ detailarme Umgebungen ⊖ platte Zuschauer

SOUND 8/10
- ⊕ kraftvolle Motorengeräusche
- ⊕ charakteristische Sounds für jedes Fahrzeug
- ⊖ keine Musik ⊖ kein Boxenfunk

BALANCE 8/10
- ⊕ 3 Schwierigkeitsgrade ⊕ Fahrhilfen fein justierbar ⊕ Karriere führt gut an schnellere Autos heran ⊖ kaum Erklärungen für Einsteiger ⊖ schwankender Schwierigkeitsgrad in der Karriere

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ lizenzierte Fahrzeuge ⊕ lizenzierte Strecken
- ⊕ gutes Geschwindigkeitsgefühl ⊖ uninspirierte Karriere
- ⊖ schwaches optisches Schadensmodell

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ ordentlich spielbar mit Gamepad und Tastatur
- ⊕ perfekte Lenkradunterstützung ⊖ unübersichtliche Menüs
- ⊖ kein integrierter Mod-Download

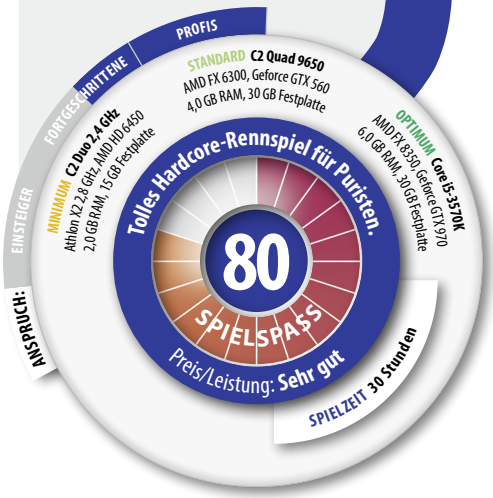
UMFANG 7/10
- ⊕ Fahrzeuge aus verschiedenen Rennklassen ⊕ Drift- und Drag-Rennen ⊕ tolle Mod-Unterstützung ⊖ wenige Strecken
- ⊖ keine Turniere ⊖ keine Regen- oder Nachtrennen

STRECKENDESIGN 8/10
- ⊕ echte Rennstrecken
- ⊕ laservermessene Kurse
- ⊖ fast nur klassische Rundkurse

KI 7/10
- ⊕ fordernde Gegner ⊕ KI baut Unfälle
- ⊖ zu passiv bei Überholmanövern
- ⊖ fährt uns gerne mal ins Heck

TUNING 9/10
- ⊕ kleinteiliges Fahrzeug-Set-up ⊕ Einstellungen haben spürbare Auswirkungen ⊕ Set-ups für spezifische Strecken speicherbar ⊖ kein Austausch von Fahrzeugteilen

FAHRVERHALTEN 10/10
- ⊕ sehr glaubwürdige Simulation
- ⊕ jeder Wagen fährt sich einzigartig
- ⊕ fantastisches Force-Feedback



TEST

In der TV-Show Top Gear schlug der Ariel Atom die Rundenzeiten des Bugatti Veyron Supersport und des Gumpert Apollo.

Saints Row: Gat Out of Hell

Jenseits von Gut und Böse

Die spielerischen Neuerungen halten sich zwar in Grenzen, in unserem Test klären wir, warum sich der Höllentrip mit dem Standalone-Addone aber dennoch lohnt. Von Christopher Reimers

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition, High Voltage Software**
Termin: **23.1.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Die jüngere Menschheitsgeschichte ist inzwischen rappelvoll mit Personen, die erst nach ihrem Tod zu größerer Popularität gelangten. Wir wollen jetzt gar nicht zu tief nach Promi-Särgen buddeln, doch der britische Okkultist Aleister Crowley wäre so ein Kandidat. Und allem Anschein nach ist er postum für den infernalischen Schlamassel in Gat Out of Hell mitverantwortlich – zumindest wenn wir der abenteuerlichen Story des neuesten Saints-Row-Ablegers glauben dürfen.

Zum Geburtstag von Kinzie Kensington kramt die Heldengruppe ein altes Ouijabrett hervor, das den Präsidenten und Protagonisten der vergangenen Serienteile aus heiterem Himmel in die Hölle zieht. Und offensichtlich befand sich eben dieses Hexenbrett einst in Crowleys Besitz. Johnny Gat, bester Freund des verlorengegangenen Saints-Anführers, zwingt das diabolische Spielzeug mit Waffengewalt zu einem zweiten Portal in die Unterwelt. Zusammen mit Kinzie startet er eine Rettungsmission, die selbst für Serienverhältnisse schräg ist.

Gat Out of Hell macht uns mit der Entführung der einstigen Hauptfigur früh klar, dass es alles und jeden für ein möglichst spaßiges Spektakel opfern würde. Das gilt erst recht für die von GTA inspirierten Anfänge der Serie. Seit Saints Row 4 stehen Superkräfte



Das Missionsdesign ist genauso schräg wie in den Vorgängern. Hier vermöbeln wir die Studenten einer Unterwelt-Uni.



Die finstere, grau-braune Spielwelt präsentiert sich oft eintönig. Blackbeards gestrandetes Schiff gehört allerdings zu den Highlights.



Die Waffen orientieren sich an den sieben Todsünden. Die Bundesarche etwa saugt Seelen auf und verschießt sie mit großen Explosionen.



Per Knopfdruck springen wir in die Luft und breiten unsere neuen Flügel aus. Diese Superkräfte machen wieder viel Spaß.

 Der britische Okkultist Aleister Crowley war auch Schriftsteller, Bergsteiger und Experte der sogenannten Sexualmagie.



Damit wir wirklich ungestört über die Dächer der Stadt hinweggleiten können, müssen wir zunächst solche bewachten Raketentürme ausschalten, die uns sonst fix vom Himmel holen.

und kompromisslose »Over the Top«-Action im Mittelpunkt, Autodiebstähle und Gang-Kriege spielen praktisch keine Rolle mehr. Die allein lauffähige Höllen-Erweiterung führt diese Entwicklung konsequent fort.

Heimische Hölle

Zu unserer Überraschung erblicken wir bei unserer Ankunft im Hades eine Stadt. Leider weniger überraschend: Die Umgebung präsentiert sich genauso finster wie die Cyberspace-Metropole des vierten Serienteils. Zwar erwarten uns jetzt haufenweise Dämonen und Lavaseen statt Aliens und Hologramme, an der surrealen Stimmung ändert sich aber wenig. Auf dem Bürgersteig wandeln nun verlorene Seelen, während heruntergekommene Autos und Motorräder durch die Straßen düsen.

Wie gewohnt lassen sich alle Fahrzeuge leicht klauen, aber wer will das schon, wenn man doch auch doppelt so schnell sprinten oder gar fliegen kann? Schon nach wenigen Minuten erhalten wir Zugriff auf übermenschliche Kräfte. Die Gleitflüge, Riesensprünge und Fassadenkletterein kennen wir jedoch schon aus Saints Row 4, die Neuerungen bleiben hier also etwas auf der Strecke. Ein böses Omen für den Rest?

Tatsächlich erwarten uns wieder viele spaßige Aufgaben, aber auch hier erinnern die meisten Missionen an bereits Bekanntes aus den Vorgängern. Wirklich neu sind in Gat Out of Hell nur zwei Dinge: das Höllen-Szenario und der Spielfigurenwechsel auf Kinzie und Johnny. Zwar dürfen wir jederzeit zwischen den beiden wählen, doch anders als im Hauptspiel können wir unseren Charakter nicht mehr mit chirurgischen Veränderungen und Kleidungsstücken an unsere Vorlieben anpassen. Aber die Protagonisten Johnny und Kinzie wachsen uns wieder schnell ans Herz, auch ohne virtuellen Kleiderschrank.

Bühnenreif

Kenner der Reihe ziehen die Augenbrauen aber wohl in die Höhe, wenn die erste Figur zum dramatischen Musicalgesang ansetzt. Doch auch die märchenhaften Operetten passen ausgezeichnet zur Höllensaga. Saints Row nimmt sich eben auch hier alles andere als ernst. Der allgegenwärtige, kompromisslose Humor von Gat Out of Hell trifft vielleicht nicht jedermanns Geschmack, wer aber bereits die konsequente Popkultur-Verulkung der Vorgänger mochte, wird hier ebenfalls hervorragend bedient – nicht immer jugendfrei, versteht sich.

Die handelnden Figuren präsentieren sich in der neuen Erweiterung gewohnt abgedreht, und sorgen mit hitzigen Wortgefechten sowie charmanten Blödeleien für viel Unterhaltung. Hier liefern vor allem die fantastischen englischen Sprecher wieder erstklassige Arbeit ab. Die lautstarke Inszenierung der schrägen Story gehört abermals zu den großen Stärken der Open-World-Action. Auf unserem Feldzug treffen wir übrigens auf einige alte Bekannte sowie historische Figuren, die uns Details über die Entführung unseres Freundes verraten.

Teuflischer Plan

Tatsächlich ist Satan persönlich für das Kidnapping unseres Freundes verantwortlich. Der Höllenfürst hat für unseren Kumpel nämlich eine ganz besondere Aufgabe im Visier. Zusammen mit unseren neuen Verbündeten stiften wir deshalb noch mehr Chaos in der Unterwelt, um den teuflischen Plan zu stoppen. So richten wir etwa mit Panzer und Raketenwerfer maximale Zerstörung innerhalb eines Zeitlimits an, retten stürzende Seelen oder rasen im Sturzflug durch Checkpoint-Rennen.

All die Aktivitäten machen Spaß, leider sind sie in ähnlicher Form fast ausnahmslos aus Saints Row 4 bekannt. Im Vergleich mit den Vollpreisvorgängern verfügt Gat Out of Hell zudem über weniger Umfang. Das macht die Innovationsarmut noch deutlicher. Gegen Ende der 15 bis 20 Spielstunden geht den Aufträgen deshalb allmählich die Luft aus. Die Missionen bewegen sich zwar auf dem hohen Niveau des Hauptspiels, für den 2015er Ableger hätten wir uns aber inzwischen etwas wirklich Neues gewünscht – auch wenn es sich nur um eine Standalone-Erweiterung handelt.

Standalone-Addon

Gat Out of Hell ist eine allein lauffähige Erweiterung, die auf Saints Row 4 basiert. Alle Inhalte sind frei verfügbar und benötigen keine Speicherstände oder Vorwissen. Die Ereignisse des Addons schließen jedoch an das Ende des Hauptspiels an. Gegenüber den Vorgängern fällt der Umfang etwas geringer aus, und auch die serientypische Charaktererstellung ist hier nicht dabei. Dafür kostet Gat Out of Hell aber nur 20 Euro.

Höllische Aktivitäten

Abseits von Storymissionen und Minispielen erwarten uns in der Unterwelt viele kurzweilige Aktivitäten, die sich auf vier verschiedene Aufgabenbereiche verteilen. In wenigen Minuten verdienen wir so Medaillen und daran gekoppelte Geldbeträge. Eine spaßige und lukrative Nebenbeschäftigung, gerade im Koop.



Unter Zeitdruck richten wir mit vorgegebenen Waffen maximale Zerstörung an. Mit Panzern und Raketenwerfern sehr erheiternd.



Ein Checkpoint-Flugrennen mit Extra-Ausdauer und zunehmender Geschwindigkeit – eine tolle Abwechslung zur den Schießereien.

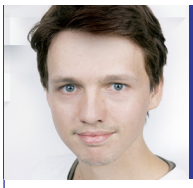


Wir schlüpfen in die Rolle einer verlorenen Seele und werfen uns mit Anlauf vors Auto, um uns maximalen Gewinn zu ergaunern.



In der wohl schwierigsten Aktivität müssen wir möglichst viele fallende Seelen auffangen, am besten ganz ohne Bodenkontakt.

Nur wenige Unholde besitzen so viele Namen wie der Teufel: etwa Satan, Luzifer, Mephisto, Antichrist, Beelzebub.



Höllisches Spektakel
Christopher Reimers
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gat Out of Hell setzt auf Spektakel. Wenn ich mich an der Seite eines Freundes mit absurden Waffen durch Dämonenhorden schieße, bin ich wunschlos glücklich. Zwischen den Aufträgen erheitern mich zudem die gewohnt schrägen Charaktere und fantastischen Sprecher. Wer hätte gedacht, dass Musicalgesänge und das Höllenszenario so gut ins Saints-Row-Universum passen? Sobald ich in einer ruhigen Minute aber mal keine Action erlebe, fällt der Stillstand des Addons auf. Die Missionen bieten gegenüber dem Vorgänger nahezu nichts Neues – man hat alles in ähnlicher Form schon mal gesehen. Wer jedoch schon mit dem vierten Serienteil viel Spaß hatte, bekommt hier neues Futter.

Kreative Kriegskunst

Der Mix aus Schusswechseln und Superkräften funktioniert auch in Gat Out of Hell wieder sehr gut. Wir bekämpfen die Dämonenbrut (die Polizei der Hölle) sowohl mit konventionellen Waffen wie Sturmgewehren oder Schrotflinten als auch mit diabolischem Kriegsgerät. Von tödlichen Insektenschwärmen über explodierende Frösche bis hin zum Seelenstaubsauger ist alles dabei. Die Entwickler haben sich beim Waffendesign übrigens von den sieben Todsünden inspirieren lassen. Entzückend!

Serientypisches Problemkind ist einmal mehr die künstliche Intelligenz: Sämtliche Dämonen nehmen uns zwar genau aufs Korn und verfolgen uns, von klugem Vorgehen kann aber keine Rede sein. Erst durch ihre schiere Masse werden die Kerle zur Bedrohung. Selbst bei mächtigeren Zwischengegnern kommt es hin und wieder zum zerebralen Totalausfall.

Die härtesten Gegner lassen sich aber trotzdem nur mit dem präzisen Einsatz unserer Superkräfte zur Strecke bringen. So hetzen wir etwa kleine Kobolde auf mächtige Zwischenbosse oder schwächen das Schutzschild der schwebenden Beschwörer mit einem betäubenden Stampfer, bevor wir ihnen mit dem brabbelnden »Gallows Dodger« den Rest geben. Ernsthaft: Die Waffe flüstert uns bei Gebrauch Kommentare ins Ohr. Durch erfüllte Aufträge, gesammelte Seelen und besiegte Gegner können wir sowohl unser Waffenarsenal als auch unsere Superkräfte nach und nach aufrüsten.

Aber bitte mit Feuerwerk!

Zur absoluten Hochform läuft Gat Out of Hell in der Koop-Kampagne auf. Denn Saints Row bereitet immer dann am meisten Spaß, wenn gerade irgendetwas explodiert. Klar, dass das zusammen mit einem Freund gleich doppelt so häufig passiert. Zudem gewinnen die Teamgefechte durch gegenseitige Wiederbelebungen und die vielfältigeren Möglichkeiten im Kampf an Dynamik. Kurz: Je mehr Chaos, desto mehr Laune.

Ähnliches gilt auch für die Spielwelt: Immer wieder erhellen knallige Neonfarben und Explosionen die dunkle Umgebung. Wann immer etwas in die Luft fliegt, zeigt sich Gat Out of Hell auch grafisch von seiner besten Seite. Sobald wir aber innehalten, oder die Unterwelt in Ruhe erkunden, verfinstert sich das Bild – im wahrsten Sinne des Wortes. Das Grafikgerüst von Saints Row ist mittlerweile in die Jahre gekommen: Texturauflösung, Detailgrad und Effektqualität sind längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Da schlägt die dunkle und recht eintönige Spielwelt umso härter aufs Superheldengemüt.

Auch die Figuren wirken angestaubt, durch die ordentlichen Animationen und die erstklassigen Sprecher besitzen sie aber dennoch viel Persönlichkeit. Trotz seiner betagten Engine zündet Saints Row besonders bei Dialogen und Zwischensequenzen ein witziges Unterhaltungsfeuerwerk. Letztlich liefert Gat Out of Hell im kleineren Maßstab hochwertigen Nachschub – ohne echte Neuerungen. Unterm Strich bietet es also einen fairen Deal für Serienfans, Koop-Spieler und Actionliebhaber mit einer Vorliebe für unkompliziertes Spektakel und kompromisslosen Humor. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Christopher Reimers

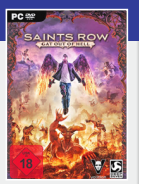


Derart bunt geht es in der Hölle selten zu. Das Grafikgerüst von Gat Out of Hell ist hoffnungslos veraltet, einige Lichteffekte trösten über Matschtexturen und Detailarmut aber etwas hinweg.

TERMIN 23.1.2015 **PREIS** 20 Euro **USK** ab 18 Jahren

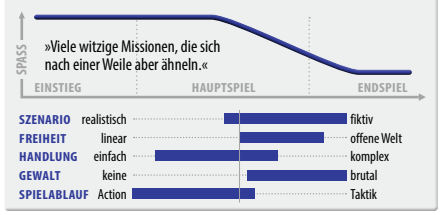
Saints Row
Gat Out of Hell

Action-Addon



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Volition, High Voltage Software
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Online-Aktivierung (Steam)

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Internet und LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Nein **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Im Koop macht alles doppelt so viel Spaß.«

GRAFIK — 6/10
- hübsche Lichteffekte, gute Animationen
- polygon- und detailarm, viele Matschtexturen
- grau-braune Spielwelt

SOUND — 9/10
- hervorragende Sprecher
- toller Soundtrack mit Musicalgesängen
- weniger musikalische Abwechslung als in den Vorgängern

BALANCE — 8/10
- drei Schwierigkeitsgrade, lässt verschiedene Spielstile zu, auch im Koop spannend
- Schwierigkeit der Aufgaben schwankt mitunter stark

ATMOSPHÄRE — 9/10
- viele witzige Szenen mit coolen Figuren
- stimmiger Höllen-Musical-Mix, häufige Dialoge und Zwischensequenzen
- triste Umgebungen

BEDIENUNG — 9/10
- mit Maus, Tastatur und Gamepad gut bedienbar
- leicht ausführbare Superkräfte, genügend Speicherpunkte
- seltene Kletterprobleme

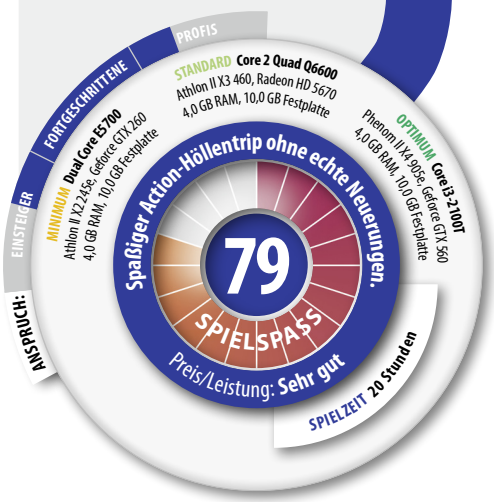
UMFANG — 8/10
- Stadt mit vielen Aufgaben, massig Aufwertungen für Fähigkeiten und Waffen, zusätzliche Minispiele
- recht kleine Stadt, kaum Langzeitmotivation für Solisten

MISSIONSDESIGN — 8/10
- gewohnt witzige Aufträge, kreative Missionsziele
- große Auswahl verschiedener Aktivitäten, viele Missionen ähneln sich, kaum Neuerungen gegenüber dem Vorgänger

KI — 4/10
- beschießt und verfolgt uns
- kaum Koordination
- regelmäßige Totalaussetzer

WAFFEN & EXTRAS — 9/10
- exotische und klassische Waffen, verschiedene Superkräfte
- viele Fähigkeitsaufwertungen
- nur noch wenige Fahrzeugtypen

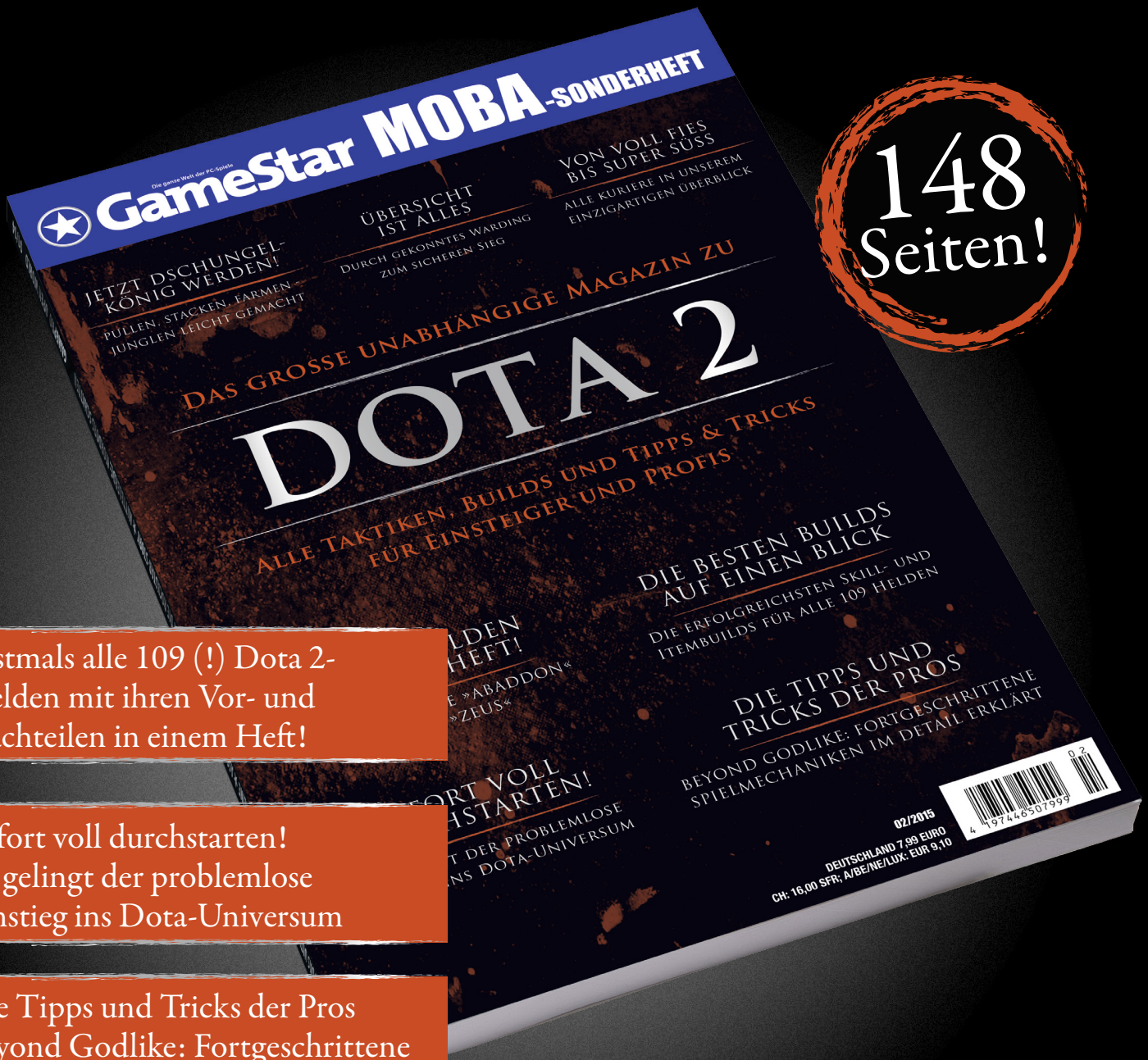
HANDLUNG — 9/10
- originelle, wendungsreiche Handlung, alte Bekannte und neue, schräge Figuren, sehr humorvoll erzählt, neben den Hauptmissionen nur wenige Randgeschichten



 Das erste Musical überhaupt hieß The Black Crook (Der Schurke in Schwarz). Es wurde 1866 am Broadway uraufgeführt.

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



TEST

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Spannender Schleich-Quickie

Mit Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes kehrt die legendäre Schleichserie auf den PC zurück. Und liefert im Test genau die gleichen Schwächen und Stärken ab wie die Konsolenversion. Von Tobias Veltin

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Kojima Productions**
Termin: **18.12.2014** Sprache: **Englisch mit dt. Texten** Preis: **20 Euro**

Mit Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes findet die ewig lange Zeit ohne Konamis Agentensaga auf dem PC endlich ihr Ende. Denn während es die Konami-Serie auf den Konsolen auf bislang vier große Teile und ein paar kleinere Ableger gebracht hat, war auf dem PC nach Metal Gear Solid 2: Substance Schluss. Das war 2003. Knapp elf Jahre danach zeigt der Prolog zu Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, das im nächsten Jahr erscheint, auf dem PC alle Stärken und Schwächen der knapp neun Monate alten Konsolenfassungen. Und macht es damit zu einem Appetithäppchen, wie er im Buche steht.

Verwirrender Story-Exkurs

Zur kurzen Einordnung: Ground Zeroes spielt im Jahre 1975, direkt nach den Ereignissen von Metal Gear Solid: Peace Walker, das 2010 für Sonys PSP erschien. Hauptcharakter ist Big Boss, alias Naked Snake, der »Klon-Papa« von Solid Snake. In Peace Walker ist der Söldner einer Organisation in Costa Rica auf die Schliche gekommen, die zusammen mit der CIA Waffen ins Land schmuggelt und zudem plant, einen mit Atomwaffen ausgerüsteten Kampfläufer zu bauen. Während seiner Ermittlungen trifft Snake auf Chico und Paz, die Kinder des verstorbenen Anführers einer Widerstandsgruppe. Die beiden schauen zu Snake auf wie zu einem Vater und begleiten ihn zu seiner Basis, einer umgebauten Ölplattform. Doch plötzlich tritt eine weitere kriminelle Vereinigung namens Cipher auf den Plan, entführt die beiden Kids und verschleppt sie in ein Gefangenenlager



Großes Lager, große Freiheit. Zwar wird uns empfohlen, vorsichtig vorzugehen, alternativ können wir uns aber auch durchballern. Große Aussicht auf Erfolg hat das allerdings nicht.



Schöne Abwechslung: Die Nebenmissionen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt.

Wer die Augen aufhält, kann insgesamt neun Abzeichen finden. Sind alle eingesammelt, wird eine Bonusmission freigeschaltet.



Wenn wir uns einen Gegner von hinten schnappen, können wir ihn entweder verhören, schlafen schicken oder töten.



Werden wir entdeckt, haben wir dank Reflex-Modus noch ein paar Sekunden Zeit, den entsprechenden Gegner auszuschalten.

auf Kuba. Snake rückt aus, um seine jugendlichen Freunde rauszuboxen.

Nur die Kinder zählen

Noch da? Haben Sie alles verstanden? Wenn nicht, ist das kein Weltuntergang, schließlich hatten die Metal-Gear-Spiele lange Zeit Sendepause auf dem PC, und Serienschöpfer Hideo Kojima ist bekannt für seine verwirrenden Geschichten. Wer Peace Walker nicht gespielt hat, kann sich die Vorgeschichte vor Spielbeginn zu Gemüte führen – allerdings nur als langweilige Textwüste; zusammengeschnittene Zwischensequenzen oder ähnliche hübsch aufbereitete Rückblicke gibt es nicht. Für den eigentlichen Einsatz in Ground Zeroes ist das aber ohnehin nicht weiter relevant, wichtig ist nur, die Kinder aus dem Lager zu holen.

Open-World-Metal Gear. Naja zumindest ein bisschen.

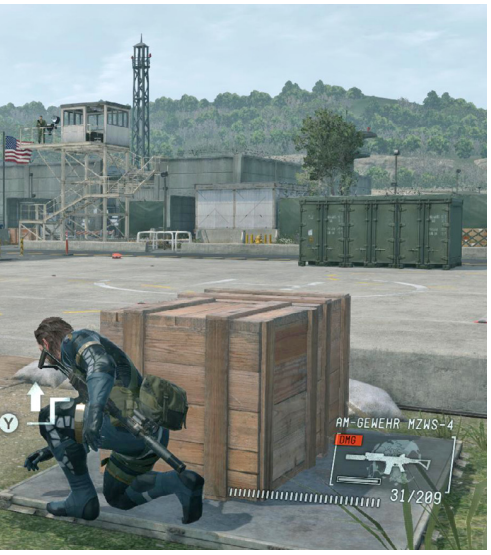
Erstmals in der Metal-Gear-Geschichte bewegt sich Snake durch ein großes, offenes Gebiet, auch wenn die Dimension des Gefangenenlagers deutlich hinter anderen aktuellen Open-World-Spielen zurückbleibt. Bei der Befreiung der beiden Gefangenen ist es jetzt komplett uns überlassen, wie wir vorgehen wollen – entweder wild ballernd oder vorsichtig schleichend. Traditionell hat die letzte Option wesentlich bessere Erfolgsaussichten, Snake sollte daher möglichst behutsam vorgehen und die Gegend erst einmal inspizieren. Wachen können wir mit unserem Fernglas markieren, danach sind sie auch hinter Wänden noch sichtbar – ähnlich wie im Detektiv-Modus von Batman: Arkham City. Wer sich von hinten anschleicht, kann die Schurken in den Schwitzkasten nehmen und dann entweder (wenn auch wenig gehaltvolle) Informationen aus ihnen herauspressen, die Burschen K.O. hauen oder mit dem Messer töten. Dabei sollte man aber nicht vergessen, Körper in dunklen Ecken zu verstecken. Die KI reagiert übrigens meistens recht aufmerksam und entdeckt uns auch aus der Ferne, vereinzelt haben die Gegner aber auch derbe Aussetzer und wir können selbst im Sprint ungesehen hinter ihnen herhetzen.

Bullet-Time als letzte Chance

Werden wir doch einmal entdeckt, schaltet das Spiel in den Reflex-Modus, eine Art Bullet-Time, und wir haben für ein paar Sekunden die Möglichkeit, den Gegner durch einen gezielten Schuss schlafen zu schicken oder ihnen das Licht auszuknipsen. Gelingt uns das nicht, schrillen die Alarmsirenen und die Befreiungsaktion wird deutlich schwieriger, da jede Menge Nachschub und gepanzerte Fahrzeuge anrücken, die dann systematisch das Gebiet durchkämmen und uns suchen. Der Reflex-Modus macht das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine Nuance zu einfach, lässt sich in den Optionen auf Wunsch aber auch ausstellen. Auf dem höheren Schwierigkeitsgrad (»Extrem«), den wir nach dem ersten Durchspielen freischalten, fällt diese Hilfe standardmäßig weg – für Schleichpuristen ist das also die beste Wahl. Auch auf dem PC gefällt uns die präzise Steuerung ausnehmend gut. Egal ob geducktes Schleichen, präzises Zielen oder schnelles Sprinten; alles geht gut von der Hand. Allerdings gibt es recht viele Optionen, die Kontrollen wirken etwas überladen – wir empfehlen daher, einen Controller zu verwenden, die Tastatursteuerung erweist sich im Test als etwas umständlich.

Echtes, reines Stealth

Ein großes Plus von Ground Zeroes ist die intensive Atmosphäre. Wenn wir hinter einem Wachmann herschleichen und ein Stoßgebet gen Himmel schicken, er möge sich nicht umdrehen, schlägt uns die Pumpe bis zum Hals. Wir zittern mit Snake, wenn er hinter einer Kiste geduckt die Laufwege der Gegner ausspäht oder ballen die Faust, wenn wir einen Distanzschuss mit der Betäubungspistole aus großer Entfernung ins Ziel bringen. Ground Zeroes hat es noch, dieses echte, unverfälschte Stealth-Gefühl – wenn man es denn entsprechend spielt. So tasten wir uns vorsichtig durchs Lager, entdecken zuerst Chico in einem Käfig und später auch die schwer misshandelte Paz. Nette Idee:





Komfortabel: Das iDroid-Gadget projiziert eine holographische Karte vor uns, die uns alle wichtigen Punkte des Lagers anzeigt.

Snakes Verbündeter während der Eskortmission sieht aus wie Metal-Gear-Erfinder Hideo Kojima.



Kleiner Appetithappen
Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Schon auf den Konsolen habe ich Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes mit Begeisterung durchgespielt, war allerdings von der extrem kurzen Spielzeit geradezu erschüttert. Denn der Gefängnisausflug mit Snake macht definitiv Lust auf mehr. Die Schleichmechanik funktioniert hervorragend, die Gegner sind einigermaßen clever, die Atmosphäre stimmt, und auch die technische Umsetzung ist für den PC ausgezeichnet gelungen. Eigentlich könnte ich Ground Zeroes bedenkenlos empfehlen, wäre da nicht der geringe Umfang. Klar, Speed-Runner und Highscore-Fetischisten dürfen gerne zugreifen, zumal auch noch ein paar Nebenmissionen an Bord sind, alle anderen sollten Snakes PC-Comeback aber mit Vorsicht genießen. Denn wirklich viel Spiel gibt's bei Ground Zeroes nicht, eben nur ein Appetithäppchen – wenn auch ein besonders leckeres.

Mit unserem kleinen futuristischen Helfergadget namens iDroid lassen wir uns auf Wunsch eine holographische Karte anzeigen und können sogar einen Helikopter an bestimmte Punkte rufen, um unsere Kumpels auszufliegen. Dabei müssen wir aber darauf achten, dass keine Gegner in der Nähe sind, die eine sichere Landung gefährden.

Lächerliche Spielzeit

Wenn Paz befreit ist, ist mit Ground Zeroes Schluss. Die Spielzeit ist, gelinde gesagt, eine Frechheit. Wer aufmerksam und vorsichtig vorgeht, braucht etwa 90 Minuten für einen Durchlauf, es sind allerdings auch Speed-Runs in unter sechs Minuten möglich. Dementsprechend wird keine ausschweifende Geschichte erzählt, nur am Anfang und Ende gibt es Zwischensequenzen sowie einen Ausblick auf Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Ground Zeroes ist also nicht mehr als ein Appetithäppchen – auch, wenn es einen guten Vorgeschmack auf die Open-World-Mechanik von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain gibt. Langzeitmotivation gibt es dagegen nur für echte Freunde von perfekten Durchgängen und Highscores, die die Gefängnismission wieder und wieder spielen, um eine gute Bewertung abzustauben. Außerdem schalten wir nach dem ersten Durchspielen nicht nur einen höheren Schwierigkeitsgrad, sondern auch vier Nebenmissionen frei, in denen wir zum Beispiel zwei Zielpersonen eliminieren müssen oder – besonders cool – einem Verbündeten aus einem Helikopter heraus Feuerschutz geben. Die Zusatzmissionen sorgen zwar für etwas Abwechslung (zumal sie zu unterschiedlichen Tageszeiten stattfinden), allerdings sind wir auch hier ausschließlich im Gefangenenlager unterwegs.

Am schönsten auf dem PC

Inhaltlich ähnelt die PC-Version den Konsolenfassungen wie ein Ei dem anderen, grafisch hat Konami noch eine Schippe draufgelegt. Schon auf PS4 und Xbox One sieht das Agentenabenteuer bis auf ein paar hölzerne Animationen sehr gut und atmosphärisch aus, die Verbesserungen für den PC liegen im Detail. Das Spiel läuft auf dem Rechner mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und mit einer Auflösung bis zu 4K. Darüber hinaus wirken die Effekte von Taschenlampen, Suchscheinwerfern und Co. deutlich hübscher, und die Anzahl der Schatten und Details wurde etwas nach oben geschraubt. Auch die Fernsicht ist im Vergleich zu den Konsolen höher, und Pfützen auf dem Boden spiegeln die Umgebung eindrucksvoller als auf PS4 und Xbox One. Das macht die PC-Fassung von Ground Zeroes grafisch zwar zu keinem Ausnahmetitel, die hübscheste aller Versionen ist sie aber dennoch. Auch die Soundkulisse ist sehr gut gelungen, vor allem das räumliche Prasseln des Regens sorgt beim nächtlichen Ausflug nach Kuba für Stimmung. Genau wie die Musikuntermalung von Filmkomponist Harry Gregson-Williams, die anfangs wuchtig und während des Spiel subtil das Geschehen untermalt. Eine deutsche Vertonung gibt es nicht, die englischen Sprecher – allen voran Kiefer Sutherland, der Snake seine Stimme leiht – machen ihren Job ordentlich und runden das Gesamtpaket ab. TV

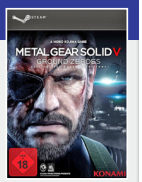


Mit dem Fernglas markiert Snake Wachen und kann sie danach sogar noch durch Wände sehen. Das macht es uns unserer Meinung nach etwas zu einfach.

TERMIN 18.12.2014 **PREIS** 20 Euro **USK** ab 18 Jahren

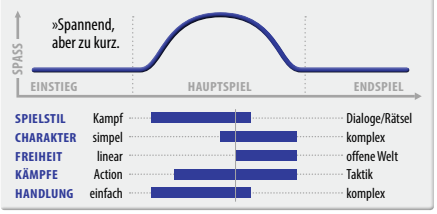
Metal Gear Solid 5
Ground Zeroes

Action-Adventure



Publisher	Konami
Entwickler	Kojima Productions
Sprache	Deutsch, englische Sprache
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



GRAFIK 8/10
+ detaillierte Umgebung + knackscharfe Texturen
+ realistische Animationen + stimmige Lichteffekte
– einige hüftsteife Animationen

SOUND 9/10
+ sehr gute Musikuntermalung + atmosphärische englische Vertonung + viele unterschiedliche Wachen-Sprachsamples
+ tolle Soundeffekte – keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE 7/10
+ guter Schwierigkeitsgrad + Wahl zwischen Schleichen und Ballern + fordernder Extrem-Modus
– durch Markierungsfunktion etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE 9/10
+ intensives Stealth-Gefühl + spannende Schleich- und Ballereinlagen + famos ausgewählter Schauplatz
– Vorgeschichte nur als Texttafeln – dünne Geschichte

BEDIENUNG 9/10
+ gute, direkte Steuerung + hervorragend mit Controller spielbar + praktische Übersichtskarte + frei konfigurierbar
– Tastatursteuerung etwas umständlich

UMFANG 4/10
+ vier Zusatzmissionen
– extrem kurze Hauptmission
– nur ein Schauplatz

LEVELDESIGN 7/10
+ detailliertes Gefangenenlager + gute Wachenplatzierung
+ große Handlungsfreiheit
– mangelnde Abwechslung

KI 8/10
+ Gegner sind aufmerksam + Feinde rufen Verstärkung
+ gehen clever in Deckung
– einige wenige KI-Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS 8/10
+ viele einsammelbare Waffen + nützliches Fernglas
+ praktisches iDroid-Gadget
– wenig Abwechlung bei Waffen und Gadgets

HANDLUNG 5/10
+ atmosphärische Zwischensequenzen
– verwirrende Vorgeschichte – keine großen Höhepunkte
– Story kommt zu kurz



Phänomen Metal Gear

Odyssee der Schlangen

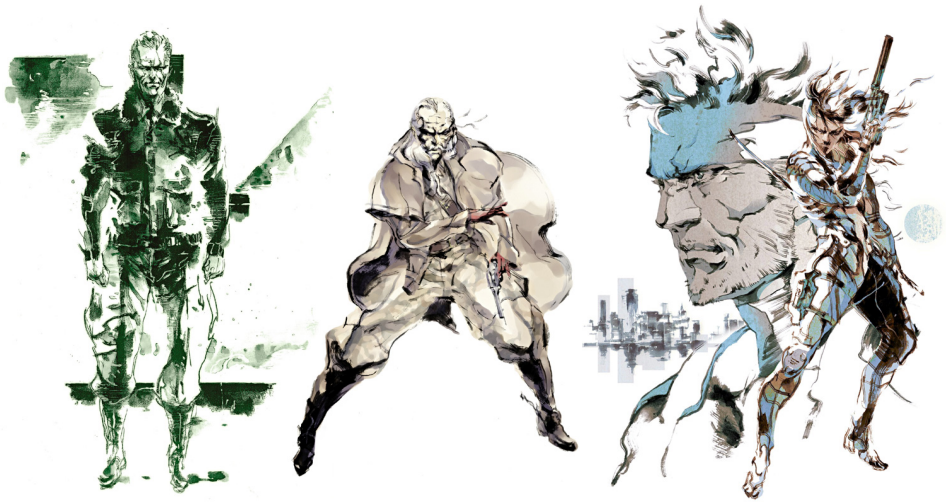


Metal Gear hat uns gelehrt, dass Schleichen 100 Mal befriedigender sein kann als Schießen. Doch was macht die Stealth-Serie eigentlich so einzigartig? Wie entstand sie, wie hat sie sich gewandelt? Das beantwortet ein Blick in den Kopf ihres Schöpfers. Von Michael Förtsch

Schon lange wird darüber gestritten, ob man Videospiele nun Kunst nennen darf oder nicht. Zweifelsohne sind sie aber ein essentieller Bestandteil unserer Gegenwartskultur, der alle Teile unseres Lebens beeinflusst, unsere Sicht auf die Welt und unser Handeln prägt. Spielen gebührt also zumindest derselbe Stellenwert wie Filmen, Serien und Musik, man sollte sie ehren und diskutieren. In der Öffentlichkeit findet das jedoch – von Ausnahmen wie GTA abgesehen – weiterhin kaum statt. Sonst würden Hideo Kojima und seine Metal-Gear-Saga nämlich mindestens so kontrovers besprochen wie Christopher Nolans Hirnverdreherfilme Inception und Interstellar, mindestens so verehrt wie Stanley Kubricks Klassiker 2001 und Full Metal Jacket. Denn Kojimas Schleichserie steht den tiefgründigen Kinostreifen in nichts nach und zählt zu den avantgardistischsten Videospielwerken überhaupt. Und so, wie man den Regisseur und Drehbuchautor verstehen muss, um einen komplexen Film zu begreifen, versteht man eben auch Metal Gear nur, wenn man weiß, wie Hideo Kojima tickt.

Wenigstens ein Spiel

Wie viele große Dinge hat auch Metal Gear einen eher unscheinbaren Ursprung. Im Jahr 1986 heuert ein gewisser Hideo Kojima bei Konami an, damals schon eine namhafte Spieleschmiede, vor allem für den Heimcomputer MSX und die Nintendo-Konsole Famicom, hierzulande als Nintendo Entertainment System (NES) bekannt. Kojima, 23 Jahre alt, will für die Nintendo-Sparte arbeiten, hat doch das NES seine Spieleliebe entfacht und ihn sogar sein Studium der Wirtschaftswissenschaften abbrechen lassen. Weil der junge Japaner jedoch keinerlei Programmierfähigkeiten besitzt, wird er dem erfahrenen MSX-Lager zugeteilt. Er hilft etwa bei der Entwicklung des Hüpfspiels Penguin Adventure. Schnell erkennen die Vorgesetzten Kojimas Talent und richten eigens für den ungelernten, aber engagierten Jüngling eine Stelle als »Planer« ein. Im Grund macht er nichts anderes, als immer neue Spielideen zu erdenken, die dann reihenweise als »zu unkonventionell« abgelehnt werden. Erst sein schräges Lost Warld, ein Jump&Run mit einer Wrestlerin als Heldin, wird abgesegnet – aber schnell wieder eingestellt. Ein herber Schlag für den jungen Designer. »Ich dachte schon daran, die Firma zu verlassen«, offenbart Kojima anno 2012 auf der Jubiläumsfeier »25 Jahre Metal Gear«. Doch dann bekommt er einen neuen Auftrag, wenn auch eher aus der Not geboren. »Ich sollte einen Actiontitel entwickeln«, erinnert er sich. »Eigentlich war jemand anderes vorgesehen, der steckte aber kopfüber in Arbeit.« Der Spott der Kollegen spornt ihn an. Die lästern nämlich schon darüber, ob der junge Kerl überhaupt noch ein Spiel entwickelt, bevor er ins Gras beißt.



Ganz eigene Berühmtheit erlangten die eleganten Konzeptzeichnungen der Metal Gear Solid-Spiele. Hinter ihnen steht der Künstler Yoji Shinkawa, der seit Metal Gear Solid die Charaktere, Kulissen und das Kampfgerät entwirft und dabei unverwechselbare Kunstwerke erschafft.

Da die Dialoge für Metal Gear Solid in einem Appartement aufgenommen wurden, ist im Hintergrund öfters Verkehrslärm zu hören.



Gerne lässt Kojima Metal Gear ins Kitschige trudeln. So findet der Kampf zwischen Big Boss und seiner Mentorin The Boss in einem wunderhübschen Milchsternblumenfeld statt. Dies ist definitiv eine der schönsten und bedrückendsten Szenen der gesamten Serie.

Still und leise

Commando von Capcom, das wird Kojima als Vorlage diktiert. Im simplen, aber erfolgreichen Top-Down-Shooter plättet man als Dschungelsoldat Super Joe mit Maschinenpistole und Granaten Legionen von Angreifern. Der junge Hideo will aber keinen so tumben Ballertitel fabrizieren. Außerdem erachtet er die MSX2-Systeme als zu schwachbrüstig, um genügend Gegner, Projektile und Effekte für echte Action auf den Schirm zu zaubern. »Ich kam auf die Idee, eine Art Fluchtgeschichte zu erzählen«, sagt Kojima, damals inspiriert ihn das Ausbruchsdrama Gesprengte Ketten, in dem alliierte Weltkriegssoldaten aus einem deutschen Gefangenenlager durch halb Europa fliehen. Versteckspiele und Täuschung, das findet der Nachwuchsdesigner reizvoll. Aus der Vogelperspektive soll der Spieler eine kleine Figur durch die Levels steuern, dabei dem Blick von Kameras und Soldaten ausweichen. Erspäht ein Gegner den Heroen, angezeigt durch das bis heute für die Serie so typische Ausrufezeichen, schlägt er Alarm. Soldaten stürmen heran, schießen. Erst die Flucht in einen neuen Abschnitt lässt die Sirenen abklingen. Gegenwehr mit Waffen? Möglich, angesichts der feindlichen Übermacht aber eher aussichtslos. Es ist die Geburtsstunde des Stealth-Genres, wie wir es heute kennen. Die Umsetzung dieses Grundkonzepts ist eigentlich kein Problem für die erfahrene Konami-Entwicklungsabteilung. Dennoch will Kojima keinerlei Risiko eingehen, zeichnet Konzepte und malt Level vor, um zu zeigen, was er möchte. Das Team baut die Levels sogar aus Legosteinen vor. Alles soll perfekt sein. Nun muss Kojima nur noch dem Helden eine Persönlichkeit und seinem Tun einen Sinn einhauchen.

Primus miles

Eine Flucht, das war die Idee, doch eine Art Agentenabenteuer, das erscheint Kojima letztlich prickelnder. Daher soll auch der Protagonist abgebrüht und mysteriös ausfallen: Solid Snake, ein Militärspion. Dessen Namenspate und Vorbild ist der Antiheld in Kojimas Lieblingsfilm, nämlich Kurt Russel als Snake Plissken in Die Klapperschlange: ein augenklappentragender Söldner, der den US-Präsidenten retten muss. Der Regisseur John Carpenter weiß von der Anleihe. »Er hatte mich damals angeschrieben und um meinen Segen gebeten«, offenbart er Jahre später dem Magazin CVG. Als Basis für die Story dient Kojima-sans eigene Angst. Ende der Achtzigerjahre herrscht noch der Kalte Krieg. Der Westen und der Warschauer Pakt richten Tausende Atomraketen aufeinander, die Welt ist nur einen Knopfdruck vom Untergang entfernt. So auch in Metal Gear, daher schickt Big Boss, der Anführer der Spezialeinheit Foxhound, seinen Agenten Solid Snake nach Outer Heaven, einen Festungsstaat in Südafrika. Dort soll eine schreckliche Waffe entstehen: der titelgebende Metal Gear TX-55, ein zweibeiniges Roboterungetüm, bestückt mit Nuklearwaffen. Es gilt, die Mordmaschine zu zerstören – eine Parabel auf die reale atomare Bedrohung.

Die perfekte Formel

Eigentlich ist es unnötig zu erwähnen, dass Metal Gear nach seiner Veröffentlichung 1987 ein Erfolg wird. Spieler wie Kritiker feiern das erfrischende Versteckspiel. Schnell wird Metal Gear auf das populäre NES portiert – leider mit kruden Änderungen, die Kojima bis heute nicht gutheißt. So wird ein Helikopter-Bossgegner zu einem Automatikgeschütz, eine Wassermission zu einem Dschungelspaziergang und der zu spren-

Die richtige Reihenfolge

Für viele ist die Reihenfolge der Metal-Gear-Saga schwer nachvollziehbar. Klar, haben doch die Bezifferung und Erscheinungstermine wenig mit der chronologischen Ordnung zu schaffen. Wir haben sie mal nach dem Handlungszeitraum und damit in der richtigen Abfolge geordnet.

1960 — 1970 — 1980

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Spieljahr: 1964
Held: Big Boss
Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, 3DS



Big Boss soll in der Sowjetunion den Superpanzer Shagohod zerstören und seine Mentorin The Boss aufhalten.

Metal Gear Solid: Portable Ops

Spieljahr: 1970
Held: Big Boss
Plattformen: PSP



Die von Big Boss gegründete Sondereinheit Foxhound soll die auf Abwege geratene CIA-Spezialeinheit FOX stoppen.

Metal Gear Solid: Peace Walker

Spieljahr: 1974
Held: Big Boss
Plattformen: PS3, 360, PSP



In Costa Rica wird ein Metal Gear namens Peace Walker gebaut, der Kuba angreifen soll. Big Boss muss das verhindern.

Der ungeliebte Held

Big Boss und Solid Snake, das sind die Helden von Metal Gear. Wobei, ganz richtig ist das nicht. Es gibt noch Raiden. In Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist Raiden quasi der zweite Hauptdarsteller. In Gestalt des unerfahrenen Agenten lautet die Aufgabe, den Präsidenten zu befreien. Jedoch ist der Blondschopf eine Figur, die vielen bitter aufstößt. Raiden rutscht nicht nur gerne in Vogeldreck aus, sondern ist verglichen mit Snake ein androgynes Sensibelchen ohne Charakter. Ihn zu spielen, macht keinen Spaß. Jedoch versteht Kojima, was falsch lief, und gibt Raiden nicht auf. Stattdessen machte er ihn in Metal Gear Solid 4 zum geschundenen Cyborg-Ninja mit traumatischer Kindheit, wodurch er sich nun gut ins Metal-Gear-Universum einfügt.



Im Jahr 2009 kündigte Kojima gar an, Raiden ein ganz eigenes Spiel zu spendieren: Metal Gear Solid: Rising, erdacht von Kojimas Kollegen Mineshi Kimura und Shigenobu Matsuyama, soll die Lücke zwischen dem zweiten und vierten Serienteil schließen – und erklären, wie Raiden zu seinem Robokörper kommt. Doch die Entwicklung stockt und wird 2011 abgebrochen. Kojima kann das nicht akzeptieren. Er übergibt das Projekt an die preisgekrönten Bayonetta-Macher von Platinum Games. Story und Gameplay bekommen dort einen neuen Dreh. So setzt das Spiel nun nach Metal Gear Solid 4 an und wird zur stringenten Schnetzelorgie. Das 2013 erschiene Ergebnis, Metal Gear Rising: Revengeance, ist kein »wahres« Metal Gear, jedoch ein unbestreitbar gelungenes Actionfeuerwerk.



gende Metal Gear durch einen Computer ersetzt. Schräg. Der kongenialen Verquickung von mutigen Mechaniken und der intelligenten Story tut's aber keinen Abbruch, beide Elemente tragen auch die acht bisher erschienenen Nachfolger der Kernreihe. Denn ob nun in der alten 2D-Draufsicht, in 3D-Umgebungen wie erstmals in Metal Gear Solid oder nun sogar mit offener Spielwelt wie in Ground Zeroes: Immer noch heißt's schleichen, nicht gesehen werden, und wenn schon schießen, dann lieber mit der Betäubungspistole als mit dem Sturmgewehr. Ein Spielprinzip, das Geduld und das Erfassen und Verstehen der spielmechanischen Regeln und Muster erfordert – und so eine geradezu mörderische Spannung erzeugt.

Ein Uhrmacherspiel?

Wie jedes gute Schleichspiel entfaltet Metal Gear einen regelrechten Puzzlecharakter: Wann können wir welche Wache unbemerkt umgehen? Wer dreht sich wie lange weg, damit wir vorbeihuschen können? Etwa in Ground Zeroes: Wir beobachten Wachen. Verfolgen Laufwege. Zählen, wie lange ein Suchscheinwerfer für einen Schwenk benötigt. Erkennen, dass ein Soldat gerade lange genug durch einen Hustenanfall abgelenkt wird, damit wir vorbeirennen und auf die Ladefläche eines LKW hechten können, der gerade ins Lagers fährt. Na ja, zumindest theoretisch, wir springen daneben, die Wache sieht uns, wir waren zu hektisch. Auch der zweite Versuch misslingt. Doch beim dritten Anlauf stimmt das Timing. Kein Schuss fällt, kein Alarm wird ausgelöst, kein Soldat schaut sich misstrauisch um. Alles greift ineinander, wie die Räder eines Uhrwerks. Metal Gear belohnt nicht mit schnellen Rambo-Hochgefühlen, sondern mit erarbeiteten und verdienten Erfolgen, auf die man stolz sein kann. Es ist wie ein Labyrinth von Timing- und Kombinationsaufgaben, in dem, wenn perfekt gelöst, fast nie eine Wache sterben muss. Und ein einzelner umschlichener Wächter ist eben unendlich viel befriedigender als 100 niedergemähte Call-of-Duty-Widersacher. Mit jedem neuen Teil gestaltet Kojima alles komplexer, erweitert Aufgaben und Handwerkszeug: In Metal Gear Solid 4 hat Snake einen Tarnanzug; in Peace Walker werden für den Heimatstützpunkt Soldaten rekrutiert und à la X-Com Waffen und Technik erforscht; in The Phantom Pain bekommt Big Boss ein Pferd und kann dynamische Wetterwechsel, etwa einen Sandsturm, nutzen, um heimlich in Basen einzudringen. Ebenso wie das Gameplay wird aber auch der schon im Debutwerk angelegte Storymythos immer weiter ausstaffiert.

Big Snake, Solid Boss?

Kojima betont stets: »Ich versuche, keine Geschichte zu erzählen.« Dennoch wirken die unzähligen Teilstränge, Randgeschichten und Wendungen genial und episch wie in Homers Ilias, gleichzeitig jedoch wirr und überfrachtet wie in der TV-Serie Lost. Noch dazu wird die molochgleiche Hintergrundgeschichte nicht schön chronologisch aufgefächert, sondern wild gestreut über alle Serienteile, über fünf Dekaden fiktiver Zeitgeschichte und über MSX2, PSP, PS3 und andere Plattformen. Wer ein paar Titel überspringt, blickt nicht mehr durch. Nicht umsonst spendiert Kojima dem vierten Serienteil eine 71 Minuten lange Endsequenz, die erklärt, was eigentlich passiert.

Und schon alleine die beiden Hauptheldenden sind paradox: Solid Snake und Big Boss. Der eine Weltenretter, der andere mal Held, mal Bösewicht – und optisch sind die beiden auf den ersten Blick kaum zu unterscheiden. Was seine Gründe hat, aber wir wollen ja nicht spoilern. Ihre Geschichte jedenfalls könnte wendungsreicher kaum sein, da wird getäuscht und gefoltert, da werden Augen ausgeschossen und Decknamen sowie Seiten gewechselt wie schmutzige Socken. Nehmen wir nur mal Big Boss. Der könnte sich ja eigentlich damit zufrieden geben, in den Sechzigern für die CIA-

1970 — 1980 — 1990

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Spieljahr: 1975
Held: Big Boss
Plattformen: PS4, One, PS3, 360, PC



Big Boss muss zwei Gefangene aus einem Lager auf Kuba retten. Bei einem hinterhältigen Angriff fällt er ins Koma.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

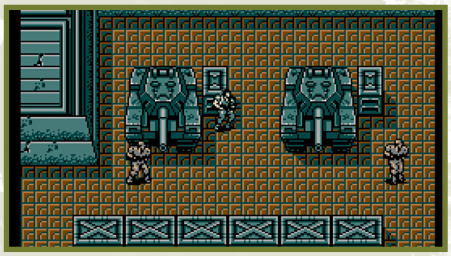
Spieljahr: 1984
Held: Big Boss
Plattformen: PS4, One, PS3, 360, PC



Nach neun Jahre erwacht Big Boss aus dem Koma, um in Afghanistan die Hintermänner des Angriffs zu suchen.

Metal Gear

Spieljahr: 1995 **Held:** Solid Snake
Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, Wii, Game Cube, MSX2, NES, C64, Mobile, PC



In einem Festungsstaat in Südafrika wird ein Metal Gear konstruiert. Der Soldat Solid Snake soll ihn zerstören.

Der deutsche Regisseur Roland Emmerich (Independence Day und 2012) zählt zu Hideo Kojimas Lieblingsfilmemachern.



Es gibt auch von der Hauptstory losgelöste Ableger wie das abgebildete Metal Gear: Ghost Babel für Game Boy Color, Snake's Revenge für NES und die Metal-Gear-Acid-Games für PSP.



Beim Kampf gegen Gedankenleser Psycho Mantis in Metal Gear Solid durchsuchte das Spiel die Memory Card der PlayStation anderen Spielständen. »Du magst Silent Hill, oder nicht?«, fragte Mantis dann etwa. Unheimlich!



Das schöne Metal Gear Solid war 1998 Revolution. Das Solid im Titel steht übrigens für die »solide« oder »räumliche« 3D-Grafik. Ebenso hätte es auch Metal Gear 3D heißen können.



Die Metal-Gear-Reihe hat einige wiederkehrende Charaktere, etwa den Meisterschützen Revolver Ocelot (rechts), der vom Weggefährten zum Feind-Freund von Big Boss und gar Gegenspieler von Solid Snake wird.

Spezialeinheit FOX Sowjetspione zu jagen. Doch stattdessen desertiert er, geht zur Geheimorganisation The Patriots, und gründet die Privatarmee »Militaires Sans Frontières« (»Soldaten ohne Grenzen«). Für Letztere befreit er 1975 zwei Gefangene aus dem US-Lager Camp Omega – hier setzt Ground Zeroes an. Jedoch stürmt daraufhin die ominöse Gruppe XOF den Stützpunkt von Big Boss, er wird verletzt, fällt ins Koma. Neun Jahre später, zum Start von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, erwacht er, um Rache zu nehmen. Über die Geschehnisse der Folgejahre breiten wir lieber den Mantel des Spoilerschweigens, im Jahr 1995 ist Big Boss jedenfalls der Chef der Foxhound-Einheit, der Solid Snake nach Outer Heaven schickt, nur um dort – so viel sei dann doch verraten – selbst als Endgegner aufzutreten. Davor, danach und drumherum toben allerlei weitere Verschwörungen, die an dieser Stelle den Rahmen und vermutlich auch die Köpfe serienfremder Leser sprengen würden.

Spiel mit dem Spiel

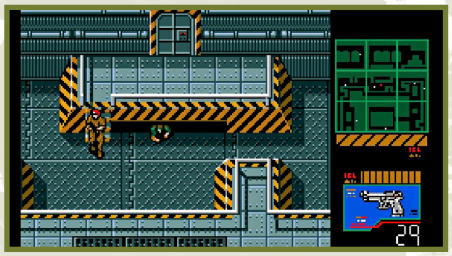
Holen wir lieber kurz Luft. Wer wissen will, welcher Charakter nun wann mit wem genau auf wessen Seite wen bekämpft hat, kann sich stundenlang durch Wikis wühlen. Zumal Kojima seinen Helden auch keine Erzfeind-Abziehbildchen entgegenstellt, sondern vielschichtige Charaktere mit eigenen Biographien, Motiven und (seelischen) Narben. Solid Snakes Widersacher Revolver Ocelot könnte mit seiner Cowboykluft einfach nur ein cooler Pistolero sein, hat aber seinerseits einen ausgefeilten Hintergrund als Dreifachagent (!), Weggefährte sowie Feind von Big Boss und Sohn zweier Mitglieder der übernatürlichen Cobra-Eingreiftruppe, die im Zweiten Weltkrieg Nazis gejagt hat. Die Spezialeinheit Beauty and the Beast aus dem vierten Serienteil wiederum besteht aus vom Krieg traumatisierten Frauen, die in Roboterhüllen stecken. In Metal Gear hat fast alles einen Hintergrund, eine Herkunft, einen Sinn. Splinter Cell, das man mit viel, viel gutem Willen als »westliches Metal Gear« bezeichnen könnte, wirkt daneben wie ein Kindergarten-Krippenspiel.

Doch auch Spieler, die das komplexe Metal-Gear-Universum nicht verstehen, packt die Reihe mit ihrer zwischen Kitsch und Pathos trudelnden Inszenierung. Denn in dieser spiegelt sich die facettenreiche Gedankenwelt von Hideo Kojima wieder. Leicht lässt sich erahnen, was den Japaner beschäftigt, was ihn sorgt, welchen Gedanken er nachhängt, welche Filme er schaut. Sei's die Motorradaction in Metal Gear Solid 3, die

1990 — 2000 — 2010

Metal Gear 2: Solid Snake

Spieljahr: 1999 **Held:** Solid Snake
Plattformen: PS3, 360, PS2, Wii, PS Vita, NES, Mobile, MSX2



Zanzibar Land, ein Staat unter Big Boss' Führung, kidnappt einen Wissenschaftler. Solid Snake greift ein und »tötet« Big Boss.

Metal Gear Solid

Spieljahr: 2005
Held: Solid Snake
Plattformen: PS3, PS, PSP, PS Vita, PC



Eine Atombasis in Alaska wird überfallen. Die Besatzer wollen Big Boss' Überreste und drohen mit einem Atomschlag.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Spieljahr: 2007 / 2009
Held: Solid Snake / Raiden
Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, PC



Solid Snake überfällt einen Metal-Gear-Transport. Eine Ölkatastrophe ist die Folge. Zwei Jahre später muss Raiden den Präsidenten retten.



Der Tarn-Pappkarton war eine Hommage an den Roman Hako Otoko, in dem sich ein Mann in eine Kiste verkriecht, um die Welt zu beobachten.

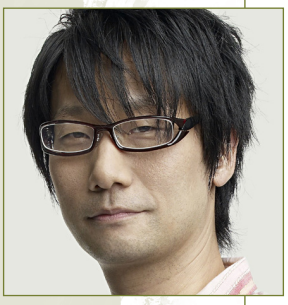


Die titelgebenden Metal-Gear-Waffensysteme treten in den Spielen selbst eher selten in Aktion, sondern dienen als abstrakte Drohkulisse.

Kojima, ein Leben für den Film

Dass die Metal-Gear-Reihe so ist, wie sie ist, verdanken wir nicht nur Hideo Kojima, sondern auch seiner verkorksten Kindheit. Denn der kleine Kojima muss schon früh mit ansehen, wie nahe Verwandte und Freunde sterben. Zu seiner Schulzeit lassen ihn die Eltern oft allein. Er sitzt daher meist vor dem Fernseher oder liest Bücher und Mangas. Als Teenager hingegen zieht es ihn ins Kino. Die Actionstreifen aus Hollywood haben es ihm angetan. Trotz seines Jobs als Videospiel-Designer bleibt die Liebe zum Lichtspiel. Gerne behauptet Kojima, er bestehe »zu 70 Prozent aus Filmen.«

Tatsächlich ist nicht nur die Metal-Gear-Reihe, sondern sein gesamtes Werk von Filmanleihen durchsetzt. Für sein frühes Cyberpunk-Abenteuer Snatcher von 1992 bedient er sich freimütig bei Blade Runner. »Wir haben uns eine ganze Menge davon geliehen«, gibt Kojima zu. Darunter seien Details wie Flammen, die aus Gebäuden schießen und der Trenchcoat des Helden Gillian Seed. Für den spielbaren Silent-Hills-Teaser P.T. auf Playstation 4 hingegen lässt er sich im Hinblick auf Kulisse und den Geist Lisa vom spanischen Film REC inspirieren. Kein Wunder, dass Kojima und der spieleverliebte Pacific-Rim-Regisseur Guillermo del Toro zueinander finden und eine innige Freundschaft entsteht, die in die jetzige Kollaboration am Neustart der Silent-Hill-Serie mündet.





Hideo Kojima (oben) hat sich auch in Ground Zeroes verewigt.

nur existiert, da Kojima eine Faible für Zweiräder entwickelte, oder seine Bestürzung über Guantanamo, die sich im Gefangenenlager von Ground Zeroes manifestiert. »Mir wurde erlaubt, so vieles mit der Welt zu teilen«, dankt Kojima anlässlich der Veranstaltung »25 Jahre Metal Gear«. Ein Blick in Metal Gear ist immer auch ein Blick in Kojimas Kopf. Nicht zuletzt aber sein Humor macht Metal Gear einzigartig. Ob nun der kultige, über den Kopf gestülpte Karton, der Solid Snake für Wachen unsichtbar macht, der von Durchfall geplagte Soldat Johnny oder ein Hund mit Augenklappe: Metal Gear kennt allerlei Absurditäten! Grandios sind auch Momente, in denen Kojima abrupt die vierte Wand – die gedachte Grenze zwischen Spiel und Spieler – durchbricht. Etwa beim Kampf gegen den Gedankenleser Psycho Mantis in Metal Gear Solid, den man nur gewinnen kann, wenn man den Controller aus einem Port der Playstation in einen anderen steckt. Und schon im ersten Metal Gear fordert Big Boss auf, das Spiel auszuschalten, um Snakes Mission zu sabotieren. Es sind brillante Augenblicke, die irritieren und verblüffen.

Ein Metal Gear ohne Kojima?

Metal Gear lebt von Kojima. Vor allem daher fürchten viele Fans, der Japaner könne seine oft ausgesprochene Drohung wahr machen, »sein« Metal Gear irgendwann abzuschließen und einen Designer zu ernennen, der die Serie fortführt. »Es ist leider eine Tatsache, dass ich die Reihe nicht weitere 25 Jahre lang betreuen kann«, betont Kojima regelmäßig. »Jedoch könnte ich mir vorstellen, dass – mit neuen Talenten an der Spitze – die Serie mit Leichtigkeit ein weiteres Vierteljahrhundert bestehen könnte.« Würde das tatsächlich funktionieren? Selbst wenn das Epos weiterginge, würde es durch das Fehlen Kojimas nicht seine Seele verlieren? Mit einem Designer, der seine Gefühls- und Gedankenwelt ähnlich freimütig teilt, vielleicht nicht. Bisher ist ein solcher aber nicht in Sicht. Daher wird uns Kojima vorerst erhalten bleiben, Metal Gear weiter formen, uns unterhalten und irritieren. Gut so, findet er eigentlich auch selbst: »Es gibt noch einige Dinge, die ich erzählen, mit denen ich experimentieren will.« Und wir werden sie dann gerne diskutieren. Michael Förtsch / GR

2010 — 2020 — 2030

Metal Gear Solid: Rising

Spieljahr: 2010-2013
Held: Raiden
Plattformen: PS3, 360 (NIE ERSCHIENEN)



Raiden soll das Computer-Wunderkind Sunny befreien. Er wird gefangenen und in einen Cyborg-Ninja verwandelt.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Spieljahr: 2014
Held: Solid Snake
Plattformen: PS3



In einer von Krieg gepeinigten Zukunft will der alternde Solid Snake die Geheimgesellschaft der Patriots zerschlagen.

Metal Gear Rising: Revengeance

Spieljahr: 2018
Held: Raiden
Plattformen: PS3, 360, PC, Mac



Raiden muss eine Privatarmee und den verrückten US-Präsidenten stoppen, die die Welt in ein Kriegschaos stürzen wollen.

Wer beim Kampf gegen Psycho Mantis in die Ego-Ansicht wechselt, sieht das Geschehen plötzlich durch dessen Augen.

Indie-Entwickler in Deutschland

Brotlose Rebellen?



Fast jeder spielt heutzutage Indie-Spiele. Doch wie steht's eigentlich um unsere einheimische Indie-Szene, wie geht es den Studios, wo liegen die Herausforderungen? Ein Blick auf die Wirklichkeit der unabhängigen Entwickler in Deutschland. Von Jan Bojaryn

Deutsche Indie-Entwickler sind erfolgreich. Oder? Es gibt zumindest eine Reihe von Titeln, die auch international gut ankommen, die Fans und Kritikern gefallen. Nehmen wir etwa Beatbuddy von 2013: ein 2D-Action-Adventure mit einem unablässig wippenden Helden. Der knubbelige Buddy hat allen Grund zum Wippen, schließlich pulsiert pausenlos Musik; und der ganze Level wippt mit. Das Hamburger Studio Threaks hat klassische 2D-Action und Musikspiel gelungen miteinander verbunden. Ein Erfolg! Sollte man zumindest denken. Doch Wolf Lang, der Mitgründer des Entwicklerstudios Threaks, muss korrigieren: »Wir konnten Erfolge bei Kritikern feiern, unser finanzieller Erfolg war aber gering.« Und das sei in der deutschen Indie-Szene normal, behauptet Lang: »Es gibt leider nur einen kleinen Prozentsatz von Indie-Entwicklern, der davon leben kann.« Auch die Geschichte von Beatbuddy lässt sich auf zwei Arten lesen. Nach außen sieht das Spiel kommerziell erfolgreich aus. Es hat fast 350.000 Einheiten verkauft. Es strich Fördergelder ein, gewann beim Deutschen Computerspielpreis in der mit 75.000 Euro dotierten Kategorie »Bestes Jugendspiel«. Eine Portierung für iOS ist erschienen, demnächst wird sogar die Wii U bedient. Klingt doch gut.

Aber zuerst kam die Talfahrt: Beatbuddy war das Erstlingswerk von insgesamt zehn Hamburger Studenten. Sie »crunchten«, schoben also unzählige Überstunden, um es fertig zu bekommen. Mit voller Kraft arbeiteten sie auf die Veröffentlichung hin. Doch die wurde zum absoluten Flop. »Nach ein paar Monaten hatten wir 5.000 oder 6.000 Spiele verkauft. Trotz mehrerer Rabattaktionen«, erinnert sich Lang. »Da war eigentlich schon Schluss. Wir mussten das Büro aufgeben, Gehälter einfrieren, irgendwie durchhalten. Im Dezember waren wir wieder auf dem Dachboden meiner Eltern.« Zur Hilfe kamen überraschend die Heiligen Drei Könige. »Anfang Januar gab es einen Flash Sale auf Steam, der hat uns das Leben gerettet. Innerhalb von acht Stunden haben wir dreimal so viele Einheiten verkauft wie in den ersten sechs Monaten zusammen.« In die Freude mischte sich auch eine gewisse Ernüchterung. Jahrelang hatte man Werbung in eigener Sache gemacht, ein Netzwerk aufgebaut, um Sichtbarkeit gekämpft. »Und am Ende ist das Einzige, was zählt, dass jemand in der Steam-Redaktion dein Spiel mag.«

> **»Nur ein kleiner Prozentsatz kann davon leben«**
> - Wolf Lang, Threaks

Ohne die von Valve initiierte »Spiel des Tages«-Verkaufsaktion bei Steam würde Beatbuddy wohl noch heute ein Schattendasein führen. Und Threaks nicht mehr existieren. Derzeit erlebt das Musikspiel immerhin einen zweiten Frühling, Apple hat die iOS-Version von Beatbuddy jüngst in sechs Ländern unter die besten Spiele-Apps des Jahres 2014 gewählt, unter anderem in Deutschland und Finnland. Das dürfte die Verkäufe nochmals anschieben, auch die Wahl der richtigen Plattform spielt für Indie-Studios eine immer größere Rolle.

Wenn der Hit kein Geld bringt

Gut gefüllt sind die Threaks-Kassen trotzdem nicht, das Studio kocht bis heute auf kleiner Flamme. Nur noch fünf Mitglieder arbeiten in einer Bürogemeinschaft, die monatlichen Kosten (also Miete und Gehälter) liegen zwischen 5.000 und 10.000 Euro. Dass das Entwicklerquintett nicht gerade üppige Löhne verdient, kann jeder nachrechnen. Aber ist das normal? »Wir sind einer der wenigen Indies, bei dem alle Mitglieder verheiratet sind«, erzählt Lang. Wer also eine Familie ernähren will, ein sicheres Einkommen braucht, der muss zweimal nachrechnen, ob er sich das als unabhängiger Entwickler überhaupt leisten kann. So gibt es selbst in den USA immer mal wieder Indie-Horrorgeschichten, selbst von prominenten Designern. Der Super-Meat-Boy-Macher Edmund McMillen etwa hat einmal erzählt, er habe während der Entwicklungszeit monatelang ohne Krankenversicherung gearbeitet, weil er sie sich nicht mehr leisten konnte. So leben bis heute viele unabhängige Entwickler auf Sparflamme – und das, obwohl Indie-Spiele inzwischen ein Millionengeschäft sind.

»Indie« ist kein klar definierter Begriff. Wir meinen damit unabhängige Studios mit wenigen Mitarbeitern und ohne festen Publisher.







Wolf Lang (Mitte) hat mit Threaks und seinem Spiel Beatbuddy Tiefen und Höhen erlebt.

Denn die Szene wächst, immer mehr kleine, talentierte Studios drängen auf den Markt. Indie ist längst kein Randphänomen mehr, sondern dank Steam, dem PlayStation Network und Xbox Live mittendrin in der Spielerschaft. Jeder kennt Indie-Spiele, jeder liebt sie, jeder spielt sie – oder einige davon. Eines der bedeutsamsten Spiele der letzten zehn Jahre – Minecraft – entstand bei einem Indie-Team. Dank dititaler Verkaufsplattformen können kleine Teams ihre Spiele inzwischen selbst einem – weltweiten – Publikum zugänglich machen. Auf Steam, Desura & Co. gibt es hunderte Indie-Titel, wenn nicht tausende. Selbst Microsoft und Sony stellen bei ihren Xbox- und PlayStation-Pressekonferenzen immer häufiger die Indie-Spiele in den Vordergrund – weil es immer weniger zugkräftige Exklusivtitel gibt, mit denen sie ihre Konsolen bewerben können, und weil die kleineren Projekte noch kreative Risiken eingehen. Das muss man sich auf der Zunge zergehen lassen: Milliardenschwere Konzerne setzen bei ihren Produktpräsentationen auf kleine, unabhängige Studios! Indie liegt voll im Trend, das klingt nach einem goldenen Zeitalter. Doch wie steht's denn nun um die deutsche Szene? Kratzen unabhängige Entwickler wie Threaks hierzulande am Existenzminimum? Wir wagen einen ausschnitthaften Blick auf die einheimischen Indies – und die Menschen hinter den Pixeln.

»Urlaub wäre mal schön«
Leonard Ritter, Duangle

Was das alles kostet

Threaks muss sparen – wie kann das sein bei so vielen Beatbuddy-Verkäufen? »Zum Vollpreis wurden weniger als 10.000 Spiele verkauft. Alles andere war runtergesetzt«, erklärt Lang. Den Löwenanteil machen radikale Sales aus. Lang selbst hat das German Humble Bundle organisiert, ein Steam-Paket mit zahlreichen deutschen Spielen. Er weiß, wie wichtig es ist, international sichtbar zu sein. Doch Rabattaktionen fressen viel vom Verdienst auf, im Durchschnitt verdienen Threaks weniger als 50 Cent pro verkauftem Spiel. Plötzlich geht die Rechnung nicht mehr auf, der Beatkumpel entpuppt sich als unrentabel. Auf 350.000 Euro schätzt Lang das Entwicklungsbudget, und das sei noch geschönt. Schließlich ging das Spiel aus der Uni hervor; ein faires Gehalt haben sich die Entwickler nie gezahlt. »Am Ende hätte das Spiel regulär 500.000 bis 700.000 Euro gekostet«, schätzt Lang. Eingebracht hat Beatbuddy bisher etwas mehr als 200.000. Lang mag trotzdem nicht meckern. »Man darf nicht vergessen, die bisherigen Umsätze sind auch Glück gewesen.« Das sagt er heute. Aber er erinnert sich auch an seinen ursprünglichen Businessplan: »Wir haben alles recherchiert, mit Leuten auf der ganzen Welt geredet. Trotzdem war unser Worst-Case-Szenario noch 50 Prozent zu optimistisch.«

Genau dieses verschärfte Worst-Case-Szenario wollte Johannes Roth für sein eigenes Studio verhindern. Er ist Chef und Gründer von Mimimi Productions. Der kleine Münchener Entwickler ging ebenfalls aus der Uni hervor. Nach ersten Achtungserfolgen mit Mobile Games hatten Roth und seine Kollegen einen guten Namen in der Branche, aber nicht viel Geld. Dann überraschten sie alle – mit dem ambitionierten Action-Adventure The Last Tinker: City of Colors. Roth nennt das Projekt selbst »Möchtegern-Triple-A«; es sieht eigentlich zu groß aus für sein zehnköpfiges Team. Das fand zuerst auch Roth: »Unser Plan war, einen Prototypen zu machen, den alle geil finden, der aber nie fertig wird.« Das klingt unsinnig, ist in der Branche aber nicht selten. Die Demo sollte den damaligen Studenten





Laut dem Indie Advisor André Bernhardt fehlt der deutschen Indie-Szene noch ein Leuchtturm wie das polnische McPixel, das 2012 mit seinen popkulturellen Anspielungen (etwa auf MacGyver) durch die internationale Presse ging.

vor allem bei Bewerbungen nach dem Abschluss helfen, sollte also Arbeitgebern zeigen, dass Mimimi mehr kann als zweidimensionale Mobile Games.

Aber die Demo kam zu gut an. Beim Anspieltermin auf der Gamescom waren Spieler und Publisher begeistert. Also wollten Mimimi das größenwahnsinnige Projekt doch angehen und ein richtiges Studio gründen. Aber woher das Geld nehmen? In Bayern ist der FilmFernsehFonds für Förderung zuständig und stellte dem Studio stolze 80.000 Euro zur Verfügung. Auf den ersten Blick viel Geld. Aber ein zehnköpfiges Team kann davon nicht lange überleben. Roth beschwert sich im Gespräch über die »hohen Arbeitgeberanteile« in Deutschland. Das klingt kompliziert, heißt aber ganz einfach, dass eine Firma oft fast das Doppelte von dem zahlen muss, was netto beim Angestellten landet. Andere Faktoren sind dagegen zweitrangig: »Wenn das Büro doppelt so teuer wäre, wäre das egal«, sagt Roth, Münchener Mieten hin oder her. Auch das Arbeitsgerät ist gemessen an solchen laufenden Kosten keine große Investition.

Von null auf Daedalic

Mimimi wollten ein volles Jahr Entwicklungsarbeit finanzieren. Sie nahmen Aufträge an, um Geld auf die Seite zu schaffen. Das machen viele Studios – sie basteln nebenher Browserspiele oder Webseiten oder Werbebroschüren, um sich über Wasser zu halten. Aber das kann auch nach hinten losgehen. Roth hat schon im Studium gesehen, wie talentierte Kommilitonen ein Studio gründeten und »mit irgendwelchen Auftragsarbeiten vor sich hin krepierten«, ohne je genug Geld für das große eigene Spiel einzusammeln. »Wir wollten vermeiden, uns für ein anderes Projekt kaputtzumachen«, sagt Roth. Aber sein Studio, gegründet an einem Freitag, dem 13., hatte Glück. Erst gab es mit Brettspiel-Versoftungen für Ravensburger einen Auftrag, der Spaß machte. Mimimi konnte überleben, obwohl eine Crowdfunding-Kampagne für The Last Tinker ertraglos blieb. Während das Spendensammeln für amerikanische Indies längst selbstverständlich ist, bildet es für deutsche immer noch die Ausnahme. Nicht zuletzt, weil die wichtigste Plattform Kickstarter noch nicht in Deutschland gestartet ist. Aber dann angelten Mimimi mit Unity Games doch tatsächlich einen Publisher.

> **»The Last Tinker sollte nie fertig werden«**
> Johannes Roth, Mimimi

Und Ende 2013 passierte schließlich etwas schier Unerhörtes: The Last Tinker war fertig, pünktlich zum vereinbarten Abgabetermin. Wie ungewöhnlich das war, bekamen Mimimi zu spüren, als sie beim Publisher Bescheid sagten. »Die haben noch nicht damit gerechnet.« So ergaben sich einige Monate Verspätung, die Roth allein auf den Publisher schiebt. Und die natürlich eine finanzielle Durststrecke bedeuteten. Denn Einnahmen flossen erst nach der Veröffentlichung. Aber Mimimi haben überlebt. Sie können das Studio halten und wollen auf 13 feste Mitarbeiter aufstocken. Inzwischen arbeiten sie sogar mit Daedalic zusammen. Aber reich sind sie noch lange nicht.

Qualitäts- und Achtungserfolge

Klugerweise gar nicht erst mit Geld gerechnet haben Slash Games. Das Entwicklerduo teilt sich das Büro mit den Beatbuddy-Machern Threaks. Zusammen mit freiberuflichen Projektpartnern haben sie das Mobile Game Freudbot entwickelt. Der respektlose Psychologiecoach aus Blech erfreut sich guter Spielerwertungen, doch kaum jemand kennt ihn. »Finanziell war es kein Erfolg, das war uns aber von vornherein klar«, sagt Christian Oeing. Er ist eine Hälfte von Slash Games. Die andere ist Nick Prühs. Beide sind Programmierer, beide haben Studioerfahrung. Oeing hat bei Spellbound an Arcania: Gothic 4 mitgearbeitet, Prühs hat extra für Slash Games bei Daedalic gekündigt. Bei einem der bekanntesten deutschen Studios aussteigen? Um an einem Spiel mitzuarbeiten, das niemand kauft? »Freudbot war ein Qualitätserfolg«, findet Prühs. Gute Bewertungen im Store helfen, weitere Spiele zu verkaufen. Dazu kommt eine Nominierung beim Deutschen Entwicklerpreis. »Allein dafür hat es sich schon gelohnt.«

Aber wie wollen Slash Games Geld verdienen? Mittelfristig soll das schon mit Spielen klappen. Aber bis jetzt haben Auftragsarbeiten die Spiele finanziert. Nicht, dass Slash Games es nicht auch mit Förderung probiert hätten. Aber selbst Oeing muss schmunzeln, wenn er die »klare Meinung« seines Kollegen dazu ankündigt. Denn schon sprudelt die ganze Litanei aus Nick Prühs heraus: »Wir haben ein 30-seitiges Ideenpapier geschrieben, haben daran monatelang in Nacht- und Wochenendar-



On Rusty Trails ist der kommende Plattformer des Black Pants Studio.











Das Team von Mimimi (Mimimimitte) war selbst überrascht, wie gut The Last Tinker ankam.





Timo Ullmann

War es früher besser?

Timo Ullmann ist Mitgründer des Berliner Studios Yager Development, das bisher Yager und Spec Ops: The Line veröffentlicht hat. 1999 umfasste das Studio nur die fünf Gründer und einen externen Programmierer, heute beschäftigt es über 140 Mitarbeiter und entwickelt mit Dead Island 2 und Dreadnought zwei prominente Titel. Es ist also sehr wohl möglich, als Indie in Deutschland zu wachsen.





Das Erstlingswerk von Yager war das gleichnamige Actionspiel von 2003. Mit seinem Antikriegsspiel Spec Ops: The Line setzte Yager dann 2012 ein Ausrufezeichen, auch wenn der Publisher 2K Games mit den Verkäufen nicht zufrieden war.

GameStar 1999 habt ihr Yager gegründet. Wart ihr jung und unerfahren?
Timo Ullmann Jung waren wir nicht mehr (lacht). Wir Gründer kennen uns schon aus den Achtzigern, aus den Computerklubs, die es damals in der DDR gab. Aber wir hatten kein Budget. Wenn wir eine Messe besucht haben, dann haben wir zusammengelegt. Und wenn wir einen Publisher empfangen haben, dann bei demjenigen von uns mit der schönsten Wohnung. Die Computer waren größtenteils von unseren Eltern gesponsert.

▶ **Und ihr wolltet reich werden?**

◀ Nee. Roman Golka und ich waren Werkstudenten bei Siemens. Das wurde für uns so ein Sinnbild für den sicheren Job. Aber bevor wir den Weg einschlugen, wollten wir sehen, ob wir uns stattdessen selbst verwirklichen und davon leben könnten. Was dann eine Weile gedauert hat.

▶ **Heute könnt ihr aber davon leben?**

◀ Ja, die schlechten Zeiten sind vorbei. Tatsächlich haben wir uns anfangs gar kein Geld gezahlt. Da waren wir zu fünft. Ende 1999 hatten wir dann unsere ersten Mitarbeiter, die wurden auch bezahlt. Also, wir hatten Phasen, in denen wir uns nichts ausgezahlt haben, um das Budget für etwas anderes zu verwenden. Mittlerweile müssen wir das nicht mehr machen und zahlen uns Gehälter. Und unseren Mitarbeitern auch (lacht). Aber in den ersten anderthalb Jahren war das knapp.

▶ **Habt ihr euch auch dumm angestellt?**

◀ Na klar, wir hatten ja überhaupt keine Ahnung, wie das funktioniert. Ich hab einfach bei den deutschen Dependancen der Publisher angerufen, damals gab es ja noch mehr als heute. Unser Budget war nicht so dramatisch hoch. Trotzdem war ich schon sehr aufgeregt, wenn ich da eine sechsstellige Zahl nennen sollte. Aber das muss man lernen. Und es kommt darauf an, mit wem du vernetzt wirst. Wir hatten Glück, das gehört dazu. Wir hatten mit Yager einen coolen Prototypen, eine coole Idee. Aber du musst auch die richtigen Leute finden, die dir glauben, dass du aus deiner Vision ein Spiel machen kannst.

▶ **Sind Indies heute zu oft unerfahren und gehen dennoch innovative Titel an?**

◀ Das stimmt. Aber wichtig ist ja, dass du eine Vision hast. Du musst für das brennen, was du machst. Ich würde nicht sagen, macht alle erst mal eine Marktanalyse. Ich würde sagen, macht euer Ding, aber mit hundert Prozent Einsatz. Unser Fehler war damals eher, gleich ein Triple-A-Spiel zu entwickeln. Besser ist es, wenn du das Spiel aus eigener Kraft stemmen kannst und volle Kontrolle hast.

▶ **Vielen Dank für das Gespräch**





Derzeit arbeitet Yager am Open-World-Zombiespiel Dead Island 2 und am Free2Play-Actiontitel Dreadnought, in dem riesige Schlachtschiffe zu Multiplayer-Gefechten antreten.

beit gefeilt, haben Prototypen gebaut, haben mit den Leuten von der Gründerwerkstatt der Hamburger Hochschule gesprochen, haben immer wieder daran gefeilt und nach Monaten dann als Förderkandidaten eingereicht. Es hat ein halbes Jahr gedauert, bis die Antwort kam, und es war eine Ablehnung ohne Empfehlung auf Wiedereinreichung. Da habe ich persönlich gesagt, das mach ich nie wieder.« Prühs hat viel bessere Erfahrungen mit Auftragsarbeiten gemacht: »Da haben wir ein Portfolio bekommen, da haben wir Erfahrung gesammelt, da haben wir Kontakte geknüpft, da haben wir Geld aufs Konto gekriegt.« Gemessen daran ist Förderung für ihn eine »Lose-lose-lose-lose-Situation«.

Wahnsinnige Arbeit

Threaks und Mimimi wurden gefördert, Slash Games nicht. Andere haben sich nicht einmal darum beworben. Das Entwicklerduo Duangle hätte allerdings auch Probleme, einem skeptischen Geldgeber sein Spiel zu erklären. Das Ehepaar Leonard und Sylvia Ritter nennt das Projekt selbst »wahnsinnig«. Sie entwickeln Nowhere, ein »psychedelisches Rollenspiel«. Spieler werden in eine Schwarzlichtwelt voller unförmiger Gebilde hineingeboren. Diese fremdartigen Wesen besitzen eine eigene Sprache, eine eigene Gesellschaft, und die neugeborenen Spieler müssen lernen, sich in dieser Welt zurechtzufinden. Kann sein, dass Nowhere damit zu exotisch für klassische Förderung gewesen wäre. Aber die Ritters wollen auch gar keine. Sylvia weist darauf hin, dass eher Studenten gefördert werden, und dass die Zeit für einen Businessplan anderswo besser investiert sei. Leonard will kein Geld haben, das auch wieder zurückgezahlt werden muss. Er will nicht nach dem Projekt gerade so seine Schulden bezahlen können und dann wieder bei null stehen.

»Der Markt wird sich zurechtschrumpfen«
Christian Niemand, Black Pants

Die Ritters brauchen eigentlich nicht viel Geld. Sie entwickeln das Spiel wirklich zu zweit. Dass das überhaupt denkbar ist, liegt an dem massiven Einsatz von prozeduraler Generierung. Das Verfahren ist im Trend. Algorithmen und Zufallsgeneratoren haben Wälder in Rollenspielen à la Skyrim geschaffen und sollen in dem viel diskutierten Indie-Spiel No Man's Sky eine komplette Galaxie auswürfeln. Immerhin 37.500 Dollar haben Duangle mit einer laufenden Crowdfunding-Kampagne eingenommen. Die beiden wohnen und arbeiten zu Hause, in ihrer Wohnung in der erschwinglichen Stadt Dresden. »Seit September 2013 arbeiten wir an Nowhere in Vollzeit. Fertig sein wollen wir Ende 2015«, erklärt Leonard. Da sind auch 37.500 Dollar nicht mehr viel Geld. Immerhin können die beiden vor lauter Arbeit kaum etwas ausgeben. »Wenn wir rausgehen, dann eigentlich nur zum Einkaufen«, sagt Leonard. »Oder mal ins Kino«, ergänzt Sylvia. Trotzdem kam es zur Krise. Die neue Alphaversion verspätet sich seit Monaten. Der Wahnsinn lässt sich nicht so leicht festnageln. Auch Nebenverkäufe von Illustrationen und elektronischer Musik bringen den beiden nicht ihr Monatssoll. Nun leiht die Familie den beiden das fehlende Geld.

Für die Ritters sieht so der Traum vom unabhängigen Studio aus. »Die Frage ist, würden wir lieber etwas anderes machen? Und die Antwort lautet nein«, bringt Leonard es auf den Punkt. So bleiben die beiden in ihrer selbst gewählten Entwicklungsklausur

»Those Germans!« (»Diese Deutschen!«) kommentierte angeblich der Publisher, als Mimimi The Last Tinker fristgerecht ablieferte.











Christian Niemand und Sebastian Stamm von Black Pants (Mitte) strahlen aus gutem Grund –Tiny & Big hat beim Deutschen Computerspielpreis eine Trophäe gewonnen.

und hoffen, dass die nächste Alphaversion einen neuen Schub Aufmerksamkeit und Geld bringt. Sie wirken abgekämpft, aber überzeugt. Und sie sind dankbar für die 1.270 Crowdfunding-Unterstützer ihres Projekts, die auch nach Leonards Einschätzung »wahnsinnig viel Geduld mit uns haben. Die haben verstanden, wie verrückt das ist, was wir hier versuchen. Das ist großartig.« Aber Leonard gibt auch zu: »Urlaub wäre mal schön.«

Das Kugelfisch-Prinzip

Das Ehepaar Ritter steckt mitten im Entwicklungsdschungel. Falls sie da heil wieder herauskommen, haben sie aber ein ungewöhnliches, eigenes Spiel auf dem Markt. Ob sich das auch finanziell lohnt, darüber kann Christian Niemand etwas erzählen. Er ist Mitgründer des Black Pants Game Studio. Schon im Studium ab 2001 lernten sich die ersten Teammitglieder kennen, kurz darauf begann die Arbeit an der eigenen Engine. 2012 feierten sie mit Tiny & Big einen Achtungserfolg. Das Puzzle-Actionspiel lebte von der kauzigen Comicoptik aus der Feder von Illustrator Sebastian Stamm und von dem ungewöhnlichen Allzwecklaser, mit dem man statt Gegnern die Levels zerschnitt. Tiny & Big strich gute Reviews ein, gewann gleich zweimal beim Deutschen Computerspielpreis, wurde beim international renommierten Independent Game Festival in der Studentenrubrik ausgezeichnet. Finanziell war das Spiel kein Flop, aber auch nicht mehr. Dass viele Raubkopien kursierten, erwähnt Niemand, mag sich aber nicht darüber aufregen. Das siebenköpfige Studio lebt nach dem »Kugelfisch-Prinzip«, wie Niemand erklärt: »Wenn wir Kohle haben, dann schütten wir Kohle aus. Und wenn wir keine haben, dann geben wir keine aus.« Aber der Kugelfisch konnte bisher noch kein Wasser in seinen Magensack pumpen, um sich aufzublähen: »Viel Kohle haben wir uns noch nie ausgeschüttet.« Die insgesamt drei Spiele im Portfolio halten das Studio am Laufen. Aber die Mitarbeiter verdienen aktuell gerade mal knappe 1.000 Euro netto. Und es war auch schon weniger.

Von 1.000 Euro kann man überleben, und für die ehemaligen Studenten mag das einmal gereicht haben. Aber Niemand und seine Kollegen sind keine Studenten mehr. Sie denken über Familienplanung nach und brauchen eine gewisse Stabilität, um weiterzumachen. Was diese Stabilität in Euro bedeutet, rechnet uns Niemand vor: »Wenn du netto bei anderthalb- bis zweitausend Euro landest, dann wäre das schon cool. Aber wenn man das durchrechnet, dann bist du bei 350.000 Euro im Jahr, die das Studio braucht.« 2.000 Euro Nettogehalt kosten den Arbeitgeber brutto und mit Sozialabgaben ungefähr 4.000 Euro. Auf sieben Leute und zwölf Monate hochgerechnet sind das 336.000 Euro, alleine für das Personal. Alles Weitere, von der Büromiete über die Softwarelizenzen bis zur Hardware, wird laut Niemand von den übrigen 14.000 Euro abgedeckt. Im nächsten Jahr werden Black Pants versuchen, in diese Dimension vorzustoßen. Sie bringen gleich drei Titel auf den Markt. Scheitern alle drei, wäre das laut Christian Niemand »das Aus für das Studio«. Ganz unwahrscheinlich klingt das nicht. Denn er ist überzeugt: »Der Markt wird sich zurechtschrumpfen. Weil so viele da sind, werden viele Game over gehen.«

> **»Freudbot war ein Qualitätserfolg«**
> Nick Prühs, Slash Games

Keine Angst vorm Scheitern

Das Game over wäre nicht nur für Black Pants schade. Der deutschen Indie-Szene würde auch ein profiliertes Studio verloren gehen. Für Björn Bartholdy ist das keine Überraschung. Der Professor für Media Design und Co-Direktor des Cologne Game Lab bildet mit der Fachhochschule Köln werdende Spielemacher aus. Auf die Armut muss er sie nicht vorbereiten. Allerdings stellt er klar: »Leidenschaft ist für viele Menschen im Bereich der digitalen Spiele die entscheidende Motivation.« Keiner kann damit rechnen, mit Indie-Spielen reich zu werden – stellare Erfolge à la Minecraft bleiben selten. Den idealistischen Indies von morgen empfiehlt Bartholdy Realismus. Wer Spiele mache, der könne sich darüber freuen, dass die Branche wächst und immer mehr Arbeitsplätze bietet – aber nicht jeder werde gleich zum





Das Fullbright-Team um Steve Gaynor (Mitte, oben) hat den stimmungsvollen »Walking Simulator« Gone Home entwickelt.











Agustín Cordes arbeitet in Argentinien am düsteren Horror-Adventure Asylum.

»Träger der künstlerischen Vision«, zum Vater eines eigenen Erfolgsspiels. Das sei in anderen Medien auch nicht anders, betont Bartholdy: »Wie viele Absolventen der Filmhochschule machen überhaupt einen eigenen Film? Man muss in diesem Feld einen gewissen Grad an Idealismus mitbringen.« Überhaupt Projekte umzusetzen und davon zu leben, gilt schon als Erfolg.

Auch andere Insider der Branche warnen vor zu hohen Erwartungen. André Bernhardt etwa ist »Indie Advisor« – er vermittelt gegen Provision zwischen Entwicklern und Publishern. Und er wünscht sich, dass schwierige Geldfragen früher gestellt würden. Viele Indies in Deutschland hat er scheitern sehen. Zu häufig beobachtet er Entwickler, die sich selbst ausbeuten, um ihr Traumspiel irgendwie zu entwickeln, und die romantisch auf Hits hoffen. »Es gibt Hobbyentwickler, die eigentlich einen anderen Job haben und das Spiel in ihrer Freizeit machen. Das ist wunderbar, dann ist man finanziert und kann riskante kreative Entscheidungen fällen. Wenn ich aber versuche, zwei Jahre lang davon zu leben, dann kann ich nicht damit kalkulieren, dass ich die ganze Zeit wie ein Student lebe, sondern ich brauche eine Perspektive. Und was ist, wenn ich krank werde? Welche Kosten muss ich fürs Marketing einplanen?« Nach Bernhardts Erfahrung haben viele Entwickler darauf keine gute Antwort. Deswegen ist er auch ein großer Freund von Teams, die sich um eine Förderung bewerben. Nicht des Geldes wegen – die Bewerbung ist für viele angehende Entwickler ein erster Realitäts-Check. »Da übt man schon mal, einen Businessplan aufzustellen, und den checkt dann auch jemand und gibt Feedback.«

Wer fördert die Förderung?

Eine Person, die das tut, ist Michaela Haberlander vom FilmFernsehFonds Bayern. Sie legt leidenschaftlich dar, wie man die deutsche Förderlandschaft verbessern könnte. Denn sie ist selbst nicht zufrieden mit den Fördersummen, die zur Verfügung stehen. Grundsätzlich kann der FFF die Produktion von Spielen mit bis zu 200.000 Euro unterstützen. Das klingt nicht schlecht, aber da muss Haberlander schon einschränken: »Dem steht leider entgegen, dass unser Jahresbudget nur 450.000 Euro beträgt. Wenn also einer 200.000 aus dem Topf bekommt, dann bleibt nicht mehr viel für andere, zum Teil sehr gute Projektideen übrig.« Für Film und Fernsehen ist sehr viel mehr Geld zur Förderung da – insgesamt 28 Millionen schüttet der FFF über alle Bereiche jährlich aus. Was kann man tun, damit es für Spiele mehr wird? Haberlander hat vor allem an die Spielefirmen eine Bitte: sich lauter bei der Politik bemerkbar zu machen. »Der Druck ist ein ganz anderer, wenn er von der Branche ausgeht. Das ist knallharte Lobbyarbeit, da kann sich die Games-Branche von den Filmproduzenten ruhig eine Scheibe abschneiden«, findet sie. Und sie stört sich daran, dass es in Deutschland so wenige Publisher gibt, die Aufträge an kleine Studios vergeben. »Umso wichtiger ist es für die Studios, sich auch als Dienstleister mit ihrem Know-how zu etablieren«, sagt sie mit Blick auf andere Medien. Mit größeren Spielen aus Deutschland werde sich auch der Markt ändern. Und die gesellschaftliche Wahrnehmung.

Zugleich munkelt man in der Branche jedoch, dass mit Fördergeldern teils Schindluder getrieben wird. Weil staatliche Vorschüsse nur dann zurückgezahlt werden müssen, wenn das finanzierte Spiel tatsächlich erscheint, soll es Entwickler geben, die bewusst unrealistische Projekte einreichen. Die dafür eingesammelten Gelder leiten sie dann unter der Hand an andere, aussichtsreichere Projekte weiter, um nichts zurückzahlen zu müssen. Beweisen lässt sich das zwar nicht, es sind nur Gerüchte. Doch ob die nun stimmen oder nicht – sie zeigen, dass der Wettbewerb um die zu kleinen Fördertöpfe auch zu viel Missgunst führen kann. So kann die deutsche Indie-Szene nicht zusammenwachsen. Weil Fördergelder nur regional (also nach Bundesland) vergeben werden und nicht landesweit, kennen die Entwickler ihre Mitbewerber oft persönlich. Da spielen dann auch schnell mal unsachliche Abneigungen eine Rolle, etwa nach dem Motto »Dem gönne ich das nicht«, oder »War ja klar, dass der das Geld bekommt«. Und zu guter Letzt bleibt die staatliche Förderung in Deutschland auf gewaltfreie Titel beschränkt, was die Vielfalt des hiesigen Marktes und damit seine internationalen Erfolgschancen nicht gerade erhöht.

»In den USA undenkbar«
Agustín Cordes, Senscape

Gelobte Länder

Ist die Situation anderswo besser? Das müsste Steve Gaynor wissen, denn er hat als Indie-Entwickler eine der größten Erfolgsgeschichten der letzten Jahre geschrieben: Gone Home. Gaynor konnte bei 2K Games an Bioshock 2 mitarbeiten, war mit der Download-Erweiterung Minerva's Den erfolgreich und gehörte zum Team von Bioshock Infinite, als er gemeinsam mit zwei Kollegen beschloss, auszusteigen. Die



Bei Duangle (Mitte) geht's psychedelisch zu, das Ehepaar arbeitet am Rollenspiel Nowhere, das man keinem Investor erklären kann.

Schampus für Kultur-Indies?



Hendrik Lesser

Hendrik Lesser ist seit 15 Jahren in der deutschen Spielebranche unterwegs. Seine Firma Remote Control Productions unterstützt und vernetzt kleine und mittlere Unternehmen vom Indie-Studio bis zum eSports-Betrieb. Außerdem fungiert er als Executive Producer bei Chimera Entertainment, lehrt an Hochschulen, ist Vorstandsmitglied in den Branchenverbänden GAME sowie EGDF und Geschäftsführer des Münchner Vereins für Videospielkultur.

GameStar Geht es Indie-Entwicklern heute schlechter als früher?

Hendrik Lesser Nein, früher war das Verhältnis zwischen Publisher und Entwickler noch viel extremer. In den Zeiten des Ladenhandels war der Publisher Gott, und der Entwickler nur die verlängerte Werkbank. Das grenzte manchmal an Sklaverei. Heute hat sich eine Indie-Szene etabliert und differenziert. Wir haben auf der einen Seite Mobile-Entwickler, die eher den Weg eines Startups gehen und auf Investments hoffen. Dann gibt es die »Kultur-Indies«, neun Zehntel davon sind junge Leute, die direkt aus der Uni kommen. Das restliche Zehntel kommt aus der alten Industrie. Das sind Veteranen, die nach zehn, zwanzig Jahren in einem normalen Studio etwas ändern wollen. Das klassische Indie-Studio besteht aus maximal zehn Leuten, ist selbstfinanziert, hat keine Kohle. Deswegen ist die Diskussion über Förderung entscheidend. Ich schätze, die Hälfte der deutschen Entwickler würde es ohne öffentliche Förderung nicht geben.

▶ Brauchen wir dann mehr Förderung in Deutschland?

◀ Wenn wir mehr Entwickler haben wollen und auch mehr auf kulturell bedeutende Spiele oder internationale Anerkennung hoffen, dann auf jeden Fall ja.

▶ Und wo müsste man ansetzen, damit sich die Förderung erhöht?

◀ Klassische Lobbyarbeit in der Politik ist gut. Auf der anderen Seite müssen die geförderten Unternehmen auch Erfolg haben. Hier in Bayern ist wichtig, dass Mimimi 2014 beim Deutschen Entwicklerpreis gewonnen hat; und noch wichtiger ist, dass die in Zukunft auch wirtschaftlich erfolgreich sind.

▶ Wo fängt wirtschaftlicher Erfolg an?

◀ Letzten Endes müsstest du deine Arbeitszeit nach professionellen Maßstäben berechnen; also ein Budget aufstellen, das deine Qualifikation und Erfahrung berücksichtigt, und dir drei- bis fünftausend Euro Gehalt bezahlen. Das machen viele natürlich nicht. Die drücken die Kosten und berechnen wirklich nur, was sie zum Leben brauchen.

▶ Und mit der Arbeitszeit gehen sie nach oben?

◀ Genau. Die crunchen, arbeiten auch Weihnachten. Und selbst dann ist es manchmal nicht profitabel. Bis zu einem gewissen Grad ist das okay. Wir brauchen diese Startup-Mentalität, diese selbstfinanzierten Studios, weil wir als Entwickler nun mal erst einen guten Ruf erarbeiten müssen. Wir müssen zeigen, dass wir es draufhaben. Erst dann sind wir entweder in der Lage, Publisher-Kohle zu akquirieren, auf Kickstarter oder anderen Crowdfunding-Plattformen Geld einzusammeln oder Investoren zu überzeugen.

▶ Haben denn deutsche Entwickler ein besonderes Problem, gesehen zu werden?

◀ Ja, und das hat viele Gründe. Wir Deutschen könnten untereinander solidarischer sein. Und Internationalisierung bedeutet auch, dass man auf internationale Events fährt. Das machen nur ein paar Firmen. Klar, das ist teuer, aber man kann das irgendwie zusammenkratzen. Außerdem muss man sich selbst kritisch hinterfragen. Viele Indie-Spiele sind Artsy-Grafik mit langweiligem Gameplay; nicht nur in Deutschland. Aber wenn man den Anspruch hat, ein Kultur-Indie zu sein, dann muss man sich auch hohe Ansprüche gefallen lassen. Ist meine Arbeit relevant? Trifft sie einen Zeitgeist? Ist sie von der audiovisuellen Qualität her wertvoll?

▶ Welche Tipps hast du für angehende Indie-Entwickler?

◀ Vorsicht vor dem »Second Project«-Problem: sich zu stark auf das erste Spiel konzentrieren, und keinen Plan für danach haben. Früh Leute mit Spieleverstand um ehrliches, schonungsloses Feedback bitten. International denken, auch verstehen, dass Marketing relevant ist. Schon vor Jahrhunderten gab es Kulturschaffende, die sich schlecht vermarktet haben und erst irgendwann nach ihrem Tod berühmt wurden. Andere waren clever und konnten sich schon zu Lebzeiten den Schampus leisten.

▶ Vielen Dank für das Gespräch









Das größte Studio, das Lesser betreut, ist Chimera Entertainment. Das kleine Studententeam ist inzwischen auf rund 40 Mitarbeiter angewachsen, sein Erstlingswerk war das Strategiespiel Windchaser (oben). Inzwischen arbeiten die Designer vor allem an Browser- und Mobile-Spielen, ihr letztes Projekt war das Rollenspiel Angry Birds Epic.









Zu den weiteren Projekten, die Lesser mit Remote Corntrol Productions betreut hat, zählen das Porsche-Werbespiel GTS Driver (links oben), die Ravensburger-Puzzle-App für iOS, das John-Woo-Handyspiel Bloodstroke und das Mobile-Delfinspiel My Dolphin Show.

drei entwickelten Gone Home auf eigene Faust. Das Erzählspiel wurde kontrovers diskutiert, mancherorts als »Walking Simulator« verspottet, gewann aber mehrere Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen.

Gaynor konnte sein Studio Fullbright dadurch erst richtig gründen. Denn die Anfänge von Fullbright hatten mit einem Studio wenig zu tun. »Wir hatten von unserer Zeit bei 2K etwas Geld zur Seite gelegt. Das erlaubte uns, anderthalb Jahre lang nur an dem Spiel zu arbeiten.« Die drei mieteten ein Haus. Oben wurde gelebt, im Keller das Spiel entwickelt. Auch Gaynors Freundin lebte mit im Haus; Verhältnisse wie bei Duangle. »Gehalt haben wir uns nicht bezahlt«, gibt Gaynor zu. Aber dann war das Spiel fertig und verkaufte sich 700.000 Mal. Dafür ist Gaynor sehr dankbar. »So konnten wir ein großzügiges Budget ansetzen, mit dem wir unser nächstes Spiel Tacoma erweitern können. Und wir können ein Büro mieten.« Eine kontroverse Entscheidung hat ihm besonders geholfen – der Preis. Gone Home kostete 20 Dollar. Vielen Spielern war das zu viel für eine Erzählung, die nach einem Abend vorbei ist. Aber es war auch ein Schlüsselfaktor, um den unweigerlichen, tiefen Preissturz abzufedern. »Wenn wir den Preis um 75 Prozent reduzieren, verdienen wir immer noch eine vernünftige Summe. Das hat uns erlaubt, laufende Kosten zu tragen und etwas nachhaltiger zu arbeiten.«

Gaynor macht sich keine großen Illusionen, dass er vor allem Glück hatte. Und ihm ist sehr bewusst, dass nur bestimmte Menschen solche Risiken überhaupt eingehen können. »Wir haben alle noch keine Kinder, also dachten wir, warum nicht? Wenn es floppt, können wir ja wieder unseren alten Jobs nachgehen.« Gaynor entschied sich also bewusst für studentische Verhältnisse, um eine kreative Vision zu verwirklichen. Für Mütter und Väter ist das keine Option, räumt er ein. Und für seine eigene Zukunft ebenfalls nicht – er hat geheiratet. Klare finanzielle Vorteile hat die Entwicklung in den USA ihm nicht gebracht; ohne Publisher, Crowdfunding oder Förderung hat er das Spiel mit seinen Ersparnissen entwickelt. Und Gaynor hat sich nicht mal in die Hotspots der Entwicklerszene gesetzt. Im Gegenteil – Gone Home entstand in Portland, drei Autostunden von Seattle entfernt. »Hier zu sein, war ein Riesenfaktor, um das Spiel überhaupt möglich zu machen. Alles ist hier viel billiger als in San Francisco oder Boston«, sagt Gaynor über die Provinz.

Gut leben im Krisenstaat

Sind gesenkte Entwicklungskosten der Schlüssel zu einer blühenden Spielelandschaft? Wie man Metropolen und niedrige Kosten verbindet, weiß Agustín Cordes. Sein Studio steht in Buenos Aires, Argentinien. »Unsere Realität ist weit weg von den USA«, stellt er klar. Cordes hat das Horror-Adventure Scratches entwickelt und stellt mit seinem Studio Senscape gerade das per Kickstarter finanzierte Asylum fertig. Dem Genre bleibt er treu. Zuletzt ist er mit einem Kickstarter zu The Case of Charles Dexter Ward gescheitert; auch das sollte ein Horror-Adventure werden. Cordes geht es genauso wie dem deutschen Mittelstand, wenn der mal wieder über den sinkenden Eurokurs jubelt. Er bezahlt seine Entwickler in Argentinischen Pesos, sein Markt ist international. »Für Asylum war das Budget etwa 100.000 US-Dollar. Das reicht, um die zweite Hälfte des Spiels fertigzustellen. Aber dieses Budget wäre in den USA völlig undenkbar.« Er arbeitet in einem relativ günstigen Land und verkauft in teuren.

Von allen Interviewpartnern ist Cordes am zufriedensten mit seiner Situation. »Du kannst hier als Indie-Entwickler gut deinen Lebensunterhalt verdienen«, sagt er. Vor diesem Hintergrund kann er auch den letzten Kickstarter-Flop verkraften. »Die komplette Vorbereitung der Kampagne hat zwei bis drei Monate gedauert, das ist nicht viel Geld gewesen.« Als Ermunterung zur Einwanderung sollte man das nicht verstehen. Argentinien leidet seit Jahren unter einer Wirtschaftskrise, die Inflation galoppiert. »Wir haben hier wenig Stabilität. Wir müssen die Löhne monatlich erhöhen. Es wird schwieriger, die Mitarbeiter zu bezahlen.« Aber er kann sich immer noch eine positive Einstellung leisten. Die größte Herausforderung im Indie-Business ist für ihn kein leeres Konto, sondern die völlige kreative Freiheit. »Wenn du den heißen Atem des Publishers im Nacken spürst, dann hilft das manchmal, fertig zu werden.« Auch das kann Indie-Entwicklern schaden, denen ohne Druck manchmal die Konzentration aufs Wesentliche fehlt: ihr Spiel fertigzubekommen. Cordes ist aber der Einzige, der das offen zugibt, unsere anderen Gesprächspartner behaupten, die Freiheit sei ihnen wichtiger. Und der Druck entstehe durch die Geldsorgen schon von alleine.

»Wir haben alle noch keine Kinder«
Steve Gaynor, Fullbright Company

Geht's auch anders?

Im Vergleich zum Krisenland Argentinien herrschen in Deutschland dennoch – zumindest wirtschaftlich – paradiesische Zustände, Entwickler können in Ruhe arbeiten, ohne einer katastrophalen Inflation hinterher zu hecheln. Geht es hiesigen Indie-Studios also gar nicht so schlecht? Im internationalen Vergleich sicherlich nicht. Aber man findet auch in Deutschland kaum einen fachkundigen Gesprächspartner, der sich nicht wünscht, die Situation wäre besser. Und jeder hat Vorschläge. »Wir haben die Förderung, aber die Verzahnung zwischen Politik und Gamesbranche kann noch einen Tick zulegen«, sagt Michaela Haberlander vom FFF. Sie hofft auf bessere Lobbyarbeit. »Leider zeigen nur die Leute ihre Zahlen, die erfolgreich waren«, beschwert sich Wolf Lang von Threaks. Er wünscht sich einen offeneren Dialog in der Szene. »Indie ist noch nicht angekommen in Deutschland«, glaubt Christian Niemand von Black Pants. Er wünscht sich mehr Aufmerksamkeit in der Presse. »Was in Deutschland noch fehlt, ist ein prominenter Indie-Hit, wie ein McPixel in Polen«, konstatiert der Indie Advisor André Bernhardt. Er ist überzeugt, dass sich die deutsche Indie-Szene noch formiert. Bleibt zu hoffen, dass sie das tut. Denn wenn hiesige Entwickler sich erfolgreich vernetzen, von ihrem Job auf Dauer leben können und ein internationales Publikum finden, dann kann das für deutsche Indie-Spiele nur gut sein. Jan Bojaryn / GR





Michaela Haberlander vom FilmFernsehFonds Bayern wünscht sich mehr Lobbyarbeit von Entwicklern, darf laut Gesetzgeber aber nur »hochwertige und gewaltfreie« Spiele fördern. Für das Adventure Bernd das Brot und die Unmöglichen schüttete der FFF 156.000 Euro aus.









Christian Oeing und Nick Prühs (Mitte) sind Slash Games, gemeinsam haben sie das kurzweilige Kartenspiel Freudbot entwickelt, in dem Weichei Steve eine harte Woche überstehen muss.

Viele Briefe des Psychologen Siegmund Freud hält die amerikanische Library of Congress geheim – aus unbekannten Gründen.

Deutscher Indie-Atlas

Unsere Karte verzeichnet eine Auswahl deutscher Indie-Studios.



Scherbenwerk (Osmotic Studios)



Submerge (Icebird Studios)

Mooneye Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Super Carl** (veröffentlicht, Mobile)
Puzzlespiel mit selbstmörderischem Schaf

Osmotic Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Scherbenwerk** (in Arbeit, PC)
3D-Open-World-Adventure

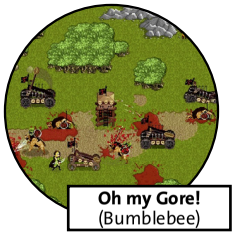


Aeon of Sands (Two Bits Kid)



Tristoy (Uniworlds Game Studios)

Canupa
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Omicron** (veröffentlicht, Mobile)
Farbreaktionsspiel für bis zu zwei Spieler



Oh my Gore! (Bumblebee)

Beardshaker Games
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Nonocraft** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Japanischer Puzzleklassiker, neu inszeniert

Behind The Stone
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Sir Eatsalot** (in Arbeit, iOS)
Gemütliches Jump'n'Walk

CrazyBunch
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Break-A-Brick** (in Arbeit, PC, Mobile)
Action-Puzzler zwischen Tetris und Breakout

Polynauten
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: 2
Projekt: **Triple Trouble** (veröffentlicht, iOS)
Match-3-Puzzlespiel mit Wischgesten

Threaks
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Beatbuddy** (fertig, PC, iOS, Wii U)
Musikalisches Action-Adventure

Sandbox Interactive
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **15**
Projekt: **Albion Online** (in Arbeit, PC, Mobile)
Ambitioniertes Sandbox-MMO inklusive Häuserbau

Frixels
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **PixelBOT Extreme!** (veröffentlicht, Mobile)
Endless Runner in 16-Bit-Optik

Overhype Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Battle Brothers** (in Arbeit, PC)
Rollenspiel-Taktik mit dynamischer Welt

Slash Games
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **FreudBot** (veröffentlicht, Mobile)
Psychotherapie als Kartenspiel

Shelly Alon
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **Partyrs** (veröffentlicht, Mobile)
Party-Platzanweisung als Puzzlespiel

monoid
Standort: **Berlin, Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Pwnie Yard** (in Arbeit, PC)
Hindernisparcours für Freunde designen.

Brightside Games
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Zeit²** (veröffentlicht, PC)
Shoot'em Up mit Rückspulfunktion

Megagon Industries
Standort: **Berlin, Kanada**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **... and then it rained** (veröffentlicht, iOS)
Minimalistische Puzzles

Tinytouchtales
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Zukis Quest** (veröffentlicht, Mobile)
Rundenbasierter Puzzle-Plattformer



Das Tal (Fairytale Distillery)

Rebusmind
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **SwapQuest** (in Arbeit, Mobile)
Rollenspiel-Puzzle-Mix

Spaces of Play
Standort: **Berlin, Stockholm**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Spirits** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Verträumter Tetris-Ableger.

Maschinen-Mensch
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **The Curious Expedition** (in Arbeit, PC)
Charmante Welterkundung in pixeligen Zufallswelten

King Art
Standort: **Bremen**
Mitarbeiter: **11**
Projekt: **The Book of Unwritten Tales 2** (in Arbeit, PC)
Klassisches Adventure – mit rosa Vieh!

TG Nord
Standort: **Hannover**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Weewai** (veröffentlicht, PC)
Hotelmanagement im Browser

ExDream
Standort: **Hannover**
Mitarbeiter: **21**
Projekt: **Soulcraft** (veröffentlicht, Mobile)
Kostenloses Action-Rollenspiel

Two Bits Kid
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Aeon of Sands** (in Arbeit, PC)
Retro-Rollenspiel im Stil der frühen 1990er



Albion Online (Sandbox Interactive)

Rat King
Standort: **Halle**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **TRI** (veröffentlicht, PC)
Ego-Puzzle-Explorationsspiel



TRI (Rat Kings)

Black Pants Game Studio
Standort: **Kassel, Berlin**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Tiny & Big** (veröffentlicht, PC)
Puzzle-Action mit Schneidelaser

Secret Item Games
Standort: **Lünen**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Super Paperman** (in Arbeit, PC)
Jump'n'Wettrennen für bis zu vier Spieler

Hammer Labs
Standort: **Tönisvorst**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Farm for your Life** (veröffentlicht PC)
Ackerbau trifft Zombies

Jumpsuit Entertainment
Standort: **Kassel**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Perlinoid** (in Arbeit, PC)
Puzzles mit Bezug zur Farbenlehre

Animation Arts
Standort: **Halle**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Geheimakte Tunguska** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Klassisches Mystery-Adventure

Lightrock Entertainment
Standort: **Leipzig**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Fahr-Simulator-Serie** (veröffentlicht, PC)
Fahrsimulationen für Busse etc.

Tiny Worlds
Standort: **Leipzig**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **Create Clouds** (in Arbeit, PC)
Wolken erschaffen, dann wächst die Welt

Frame6
Standort: **Düsseldorf**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Crysis Analogue Edition** (in Arbeit, Brettspiel)
Crysis als Brettspiel

Z-Software
Standort: **Dortmund**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Rettungswagen Simulator 2014** (veröffentlicht, PC)
Simulierte Ambulanzen

Bumblebee
Standort: **Wiehl**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Oh My Gore!** (in Arbeit, PC, Mobile)
Blutige Fantasy-Echtzeitstragie

Egosoft
Standort: **Würselen**
Mitarbeiter: **20**
Projekt: **X-Serie** (veröffentlicht, PC)
Bekannte Weltraumserie

Deck 13
Standort: **Frankfurt, Hamburg**
Mitarbeiter: **45**
Projekt: **Lords of the Fallen** (veröffentlicht, PC, Konsolen)
Action-Kämpfe à la Dark Souls.

Keen Games
Standort: **Frankfurt**
Mitarbeiter: **>60**
Projekt: **Sacred 3** (fertig, PC, Konsolen)
Schnetzelei für bis zu vier Helden

Dreamworld
Standort: **Dresden**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Splatter** (veröffentlicht, PC)
Blutiger Topdown-Shooter

Duangle
Standort: **Dresden**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Nowhere** (in Arbeit, PC)
Psychedelisches Rollenspiel

PixelPub
Standort: **Trier**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **KittyJumpr** (veröffentlicht, Mobile)
Puzzle-Actionspiel mit Kätzchen

Gentlymad
Standort: **Trier**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **In Between** (in Arbeit, PC)
Metaphorischer Puzzle-Plattformer

Uniworlds Game Studios
Standort: **Darmstadt, Pfungstadt**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Tristoy** (veröffentlicht, PC, One)
Puzzle-Plattformer für zwei Spieler

Gentle Troll Entert.
Standort: **Würzburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Sensigame** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Reinige-deinen-Bus-Lernspiel

VR Bits
Standort: **Dresden, Canberra**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Stranded** (veröffentlicht, PC)
Survival-Abenteuer auf einsamer Insel


Hipster Zombies (Sharkbomb Studios)


The Inner World (Studio Fizbin)

Picroma
Standort: **Saarlouis**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Cubeworld** (in Arbeit, PC)
Zufallswelt-Erkundung mit viel Rollenspiel

Crowbox
Standort: **Waghäusel**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **EndCiv** (in Arbeit, PC)
Postapokalyptische Aufbaustrategie

Navel
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Globosome** (veröffentlicht, iOS)
Erkundungs-Action-Adventure

Studio Fizbin
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **The Inner World** (fertig, PC, Mobile)
Klassisches Point-&-Click-Adventure

Mimimi Productions
Standort: **München**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **The Last Tinker: City of Colors** (veröffentlicht, PC, PS4)
Buntes 3D-Action-Adventure.

Game Loop Labs
Standort: **München, Köln, Budapest**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Blockadillo** (veröffentlicht, Android)
Puzzlespiel; Gürteltier zerschmettert Blöcke


The Curious Expedition (Maschinen-Mensch)

MADE
Standort: **Karlsruhe**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Yay! Zombies** (veröffentlicht, Mac, Mobile)
Fruit Ninja mit Zombies

Sharkbomb Studios
Standort: **Karlsruhe**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Hipster Zombies** (veröffentlicht, Mobile)
Ironischer Zombiekampf

Zeitland
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Rust Raiders** (in Arbeit, PC)
Browserbasiertes Endzeit-MMO

Chasing Carrots
Standort: **Stuttgart**
Mitarbeiter: **6**
Projekt: **Cosmonautica** (fertig, PC, Mobile)
Crew-Management und Handel im Weltraum

Wolpertinger Games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Phobos** (veröffentlicht, PC)
Puzzle-Plattformer aus der Ego-Perspektive

Icebird Studios
Standort: **München**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Submerge** (in Arbeit, PC)
Schnelle Echtzeit-Strategie unter Wasser.


Mercury Shift 3D (Klonk Games)

Black Forest Games
Standort: **Offenburg**
Mitarbeiter: **40**
Projekt: **Dieselstörmers** (in Arbeit, PC)
Knallige Koop-Action mit Eigenbau-Waffen

Grandé Games
Standort: **Stuttgart**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Commander Cherry's Puzzled Journey** (in Arbeit, PS4, One)
Yoga-Action-Plattformer

Fluffy Tigers in the Sky
Standort: **verschiedene/ online**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Spaaaaaaaaace** (in Arbeit, PC)
Topdown-Arena-Shooter im All

Bit2Good
Standort: **München**
Mitarbeiter: **6**
Projekt: **Goggles** (in Arbeit, PC)
Steampunk-Beat'em'Up

Bit Barons
Standort: **München**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Astroslugs** (veröffentlicht, PC, iOS)
Puzzlespiel mit leichten Tetrisanleihen

Chimera Entertainment
Standort: **München**
Mitarbeiter: **40**
Projekt: **Angry Birds Epic** (veröffentlicht, Mobile)
Angry Birds als Taktik-Rollenspiel

Aesir Interactive
Standort: **München**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Race.a.bit** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Top-Down-Rennen auf Eigenbau-Strecken

Pixeltastic
Standort: **Immenstadt**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Gold Diver** (veröffentlicht, PC)
Goldsammeln am Meeresgrund

Fairytale Distillery
Standort: **München**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Das Tal** (in Arbeit, PC)
PvP-Sandbox-MMO mit Belagerungen

vidiludi games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Highway Run** (veröffentlicht, Mobile)
Autobahn-Verfolgungsjagd mit der Polizei.

Klonk Games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **10**
Projekt: **Mercury Shift 3D** (in Arbeit, PC, Konsolen)
Plattformer für zwei Spieler

Vollständig ist diese Liste der Indie-Entwickler nicht, in Deutschland gibt es zahlreiche kleine Teams. Unsere Auswahl beruht auf einer mehrwöchigen Sammelaktion im Szeneforum Indie Arena. Größere Studios wie Crytek und Yager haben wir zudem ausgespart, um mehr Platz für kleinere zu haben.

Hall of Fame: Die Siedler



Die Wuselserie

Seit über 20 Jahren, sieben Serienteilen und zig Ablegern bevölkern die Siedler unsere Monitore. Wenn wir alle jemals errichteten Gebäude nebeneinanderstellen würden, könnten wir die Mondoberfläche damit 2,84 Mal bedecken!* Von Martin Deppe



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

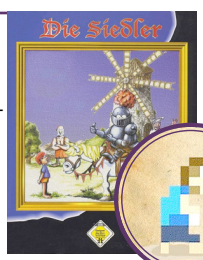
Die wahren Helden der Spielegeschichte sind für mich weder Gordon noch Max noch der Duke, sie tragen weder Brechstange noch Gatling Gun noch Bazooka, geschweige denn alles gleichzeitig. Nein, meine Helden schleppen schnöde Steine, Bretter, Fleischwaren und fangfrische Fische. Nicht einmal einen Namen haben sie, und trotzdem geht ohne diese Helden des Alltags nix: die Träger aus dem allerersten Siedler. Klar, ihre Kumpels in den Bergwerken, Mühlen und Metzgereien sind auch wichtig. Aber die Träger, hach, die sind so taktisch entscheidend wie UPS-Fahrer, die am Heiligabend noch das Geschenk für die Schwiegermutter bringen. Nur nicht so gehetzt. Während die heutigen Kuriere mit Telefonknopf im Ohr von Kunde zu Kunde brettern, nehmen es die Siedler-Träger ab Teil zwei auch mal locker, lesen Zeitung, springen Seil. Aber genau das wird ihnen zum Verhängnis – erst werden sie durch leistungsfähigere Esel ersetzt, schließlich ganz gefeuert.

Denn hinter Blue Bytes wuseligem Aufbauspiel steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation. Ich muss Wege geschickt anlegen, damit zusammengehörende Produktionsketten wie Erzmine, Schmiede, Waffenschmiede wie geschmiert rasseln. Die Minenarbeiter mögen Brot, Fisch und Schinken, am besten alles auf einmal, dann malochen sie auch mehr. Und gleichzeitig muss ich mein Gebiet expandieren, indem ich Wachtürme und Burgen errichte oder gegnerische erobere. Der Grundstein einer deutschen Erfolgsserie.

Schluss mit amtlich

»Wuselig«. Wohl kaum ein Artikel über Die Siedler kommt ohne dieses Wort aus, dicht gefolgt von »knuddelig«. Die geschätzte Kollegin Petra Fröhlich, damals noch Mauer-öder, erfand sogar das schöne Wort »Wuselfaktor«. Denn schon das allererste Siedler holt 1993 aus dem Amiga, was rauszuholen ist: Bis zu 4.000 Objekte gleichzeitig bewegen sich fließend auf dem Bildschirm, sogar der kleinste Amiga, der 500er, wird zum Wimmelbuch. Gut, bei den 4.000 Objekten zählt natürlich alles mit, was nicht bei drei auf den Bäumen ist: jeder Siedler, jeder Rohstoff, jedes Fertigprodukt, jede Flagge, die den Arbeitsplatz eines Trägers markiert. Das Spiel ist eine technische Meisterleistung, denn sein Erfinder Volker Wertich programmiert es gänzlich in Assembler, sodass selbst komplett ausgebaute, riesige Sied-

Die Siedler (1993)
Hardware-Minimum: Amiga 500, auf drei Disketten
Quelle: Ebay, DOS-Version läuft per DosBox



Auf Anhieb ein Volltreffer: Das bunte Wusel-Epos fasziniert auch Spieler, die sich sonst schon beim Nagel-in-die-Wand-Hauen schwer verletzen.

Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici (1996)
PC-Minimum: 386er mit 4 MB RAM
Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP



Mehr vom Gleichen: Die Fortsetzung punktet mit mehr Auflösung, mehr Details, mehr Wusel, behält aber das knifflige Wegesystem bei. Für viele Fans der beste Serienteil.

 *Okay, das mit dem Mond ist frei erfunden. Klingt aber beeindruckender als »416.226,79 Mal die Fläche von Bielefeld«, oder?



Auf dem Amiga kann man mit zwei Mäusen zu zweit siedeln – gegeneinander oder kooperativ, (einer lenkt die Wirtschaft, einer das Militär) .



Schon das Intro (hier auf dem Amiga) versprüht jede Menge »Widerstand ist zwecklos!«-Charme.

lungen ruckelfrei bewuselt werden. Bei gleichzeitig laufender, hervorragender Musik und Soundkulisse, wohlgemerkt. Noch heute klingt mir das charakteristisch-putzige »Jippiie!« in den Ohren, mit dem ein Geologe seine Ressourcenfunde quittiert. Genau das macht den Ad-hoc-Reiz des ungewöhnlichen Spiels aus: Weil erst das Intro, dann die Spielfiguren so arg knuffig sind, mag ich gleich loslegen. Die Bedienung ist eingängig, ruckzuck steht meine Basisproduktion für Bretter, Steine, Mampfe – eine Grundlage, die sich in den nächsten 20 Jahren nicht ändern wird. Doch das weiß ich damals natürlich noch nicht, ist mir auch egal, denn ich will siedeln, siedeln, siedeln. Blue Byte hat es nämlich hinbekommen, eine knifflige Wirtschaftssimulation extrem ansprechend zu verpacken. Und das in Deutschland, wo dieses Genre eher bierernste Vertreter wie Der Planer, Der Winzer, Die Fugger hervorgebracht hat – und 1995 mein persönliches Highlight germanischer Wirtschaftsverspieltheit gebären wird: Das Amt, das sich genauso spielt, wie es heißt. Doch Die Siedler macht Schluss mit miefig-piefigen Tabellen und Holzhammerhumor-Sekretärinnen. Die putzigen Kerle pfeifen nämlich auf schnöde Übersichten, stattdessen sehe ich gleich auf dem Hauptbildschirm, wo was im Argen liegt, wo Waren hängen bleiben, Staus drohen, Mühlen stillstehen. Wer mag, kann trotzdem in Untermenüs huschen, um etwa den Kohlentransport zu priorisieren.

Assimilierter PC

Weil das Amiga-Spiel in Assembler geschrieben ist, steht das Grundgerüst zwar schnell, 1992 können die damaligen Zeitschriften ASM, Power Play und Amiga Joker bereits Preview-Versionen spielen. Doch es dauert noch fast ein Jahr, bis das Ur-Siedler im Juni 1993 endlich fertig ist, denn »Feinheiten und vor allem die Fehlersuche waren sehr aufwendig und zogen sich in die Länge«, erinnert sich Siedler-Papa Wertich, der insgesamt fast zwei Jahre an seinem Werk werkelt. Ein ganzes weiteres Jahr vergeht, bis die Amiga-Version endlich auf den PC portiert ist, dabei möchte Wertich das ursprünglich nur noch fix »vor dem Urlaub« machen. Interessanterweise übernimmt das noch junge Studio Massive Development die Portierung und schreibt extra dafür einen Assembler-Übersetzer für den Amiga-PC. Drei Jahre später entwickelt Massive unter Blue Bytes Fittichen das hervorragende U-Boot-Spiel Schleichfahrt, aus dem noch später Aquanox entsteht.

Doch bleiben wir in 1993: Das Amiga-Siedler schlägt ein wie eine Bombe. »Das könnte ein richtiges Kult-Spiel werden«, schreibt der inzwischen verstorbene Redakteur Jürgen Borngießer in der ASM 1/94 – und beweist damit prophetische Fähigkeiten. »En solklar fyra på gränsen till full pott!«, jubelt ein schwedisches Blatt, was Google mir heute mit »Ein Handball vier am Rande der volle Punktzahl!« übersetzt. Scheint den Schweden zu gefallen, irgendwie. Hunderttausenden Spielern übrigens auch, der kommerzielle Erfolg der Erst-Siedler ebnet den zahlreichen Nachfolgern den Weg.

Alle Portale führen nach Rom

Volker Wertich hat nach all dem Stress mit Teil eins fürs Erste keine Lust mehr auf Die Siedler, Blue Byte hingegen schon. Ohne Mitarbeit des Serienvaters entsteht Die Siedler 2, das zwei Jahre nach der PC-Fas-

Die Siedler 3 (1998)

PC-Minimum: Pentium 75 mit 32 MB RAM

Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP



Da scheiden sich die Geister: Die einen jammern über das verschwundene Wegesystem, die anderen freuen sich über direkt steuerbare Truppen. Doch schick sieht's für alle aus!



Siedler 2 ist für viele Veteranen bis heute der beste Serienteil. Vor allem das immer mehr verwässerte Wegesystem wird schmerzlich vermisst.



Siedler 2 führt die ersten Schiffe ein, außerdem muss ich das Gebiet erst mit Türmen oder Scouts aufdecken.

Na gut, Bielefeld ist auch nur ausgedacht. Das Atlantis Ostwestfalens gibt's ja bekanntlich gar nicht.

Die Nebenjobs der Siedler

Vom Amiga auf PC, Smartphones, Tablets, Macs und Nintendo DS: Die Siedler sind quasi überall vertreten – auch im Browser und Action-Genre.

Hiebe für Diebe (2001): Zwischen den Serienteilen 3 und 4 entsteht dieses moorhuhnige Actionspielchen, das die »BlueByteler« nebenher zum Zeitvertreib gebastelt haben. Levelweise müssen wir unsere Schätze gegen anrennende Diebe verteidigen, indem wir ihnen mit dem Mauszeiger auf die Köppe hauen. Frech: Das Spiel steht auf der Website gratis zum Download bereit, trotzdem verkauft es Blue Byte auch auf CD, für 20 Mark.





Siedler Online (2010): Siedeln im Browser, das funktioniert erstaunlich gut. Das Free2Play-Spiel kann man ständig nebenher laufen lassen, oder man schaut gelegentlich rein, verpasst dann aber die netten Welt-Chats mit Leuten, die da scheinbar dauernd wohnen. So gut und erfolgreich Siedler Online auch sein mag, viele seiner Elemente landen im neuen Siedler 8 – und das schmeckt mir mal so gar nicht.

Die nächste Generation (2006): Zehn Jahre nach Siedler 2 gibt's eine Neuauflage des Klassikers, mit zeitgemäßer 3D-Grafik, aber fast unveränderter Spielmechanik – und das ist gut so, denn das simple, indirekte Siedler-Prinzip macht auch heute noch enorm Spaß. Warum aber noch ein Remake-Addon (Wikinger, 2007) und eine Remake-Fortsetzung (Aufbruch der Kulturen, 2008) folgen müssen, wissen wohl nur Ubisofts Buchhalter.



sung im April 1996 erscheint. Veni, Vidi, Vici, so der Untertitel, führt erstmals unterschiedliche Völker ein. Römer, Asiaten, Wikinger und Nubier unterscheiden sich spielerisch allerdings kaum, Siedler 2 wirkt eher wie ein Grafik-Update als wie ein ganz neues Werk. Tiere und Jäger halten Einzug, es gibt ein paar neue Gebäude, der Wuselfaktor ist noch eine Schippe höher. Und ich bekomme endlich eine richtige Aufgabe: In zehn aufeinanderfolgenden Szenarios müssen sich meine schiffbrüchigen römischen Jungs zu Portalen durchkämpfen, die sie schließlich heim nach Rom führen.

»Durchkämpfen« hört sich dabei martialischer an, als es in Wirklichkeit ist. Wie im Vorgänger sind meine Soldaten extrem höflich, klopfen beim Gegnervolk an die Burgtüren und bitten zum Einzelduell. Sobald alle Verteidiger eines Gebäudes umgefallen sind (»Die schlafen nur!«), zieht mein Trupp ein, das umliegende Gebiet fällt in meine Hände. Mit Goldzahlungen kann ich einfache Rekruten über drei Stufen zum kampfstarken General befördern, außerdem gibt's jetzt stationäre Verteidigungskatapulte. Auch Schiffe halten Einzug, ich kann Kolonien auf abgelegenen Inseln hochziehen oder beim Gegner an der Küste landen. Dabei tut Aufklärung not: Die Karte ist nicht mehr von Anfang an sichtbar, ich muss sie mit Scouts und Spähtürmen aufdecken. Schon ein halbes Jahr später, im Winter 96/97, bringt Blue Byte eine Missions-CD heraus, die eine neue Kampagne und ein drittes Landschafts-Set auffährt: Zum Öd- und Grünland gesellen sich Schneewüsten. Das war's auch schon, die armen Siedler kriegen nicht mal Winterklamotten.



Die Siedler 4 (2001)
PC-Minimum: 233 MHz, 32 MB RAM
Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Noch mal mehr vom Gleichen: Teil vier ist wie Siedler 3.5, schafft mit Schwarzmagier Morbus aber ein gemeinsames Feindbild. Drei Addons lutschen das Spielprinzip langsam aus.

Der hypernervöse PR-Mann

Knapp zwei weitere Jahre später, im Herbst 98, ist Die Siedler 3 fast fertig, diesmal wieder mit Volker Wertich, es wird sein letztes Siedler bleiben. Für eine GameStar-Titelstory fliege ich nach Düsseldorf, wo mich der PR-Manager einsammelt und nach Mülheim verfrachtet. So nett der gute Mann auch ist – er macht mich wahnsinnig. Denn mich (beziehungsweise Chefredakteur Jörg Langer) interessiert vor allem das neue Kampfsystem. Statt nämlich wie bisher alle zivilen und militärischen Siedler indirekt zu steuern, sollen die neuen Soldaten wie in einem der damals boomenden Echtzeit-Strategiespiele zu kommandieren sein. Nur: Der PR-Mann will partout keine Screenshots von Soldaten erlauben, geschweige denn von Kämpfen, nicht mal von Deko-Steinkreuzen: »Weil das ja viel zu brutal



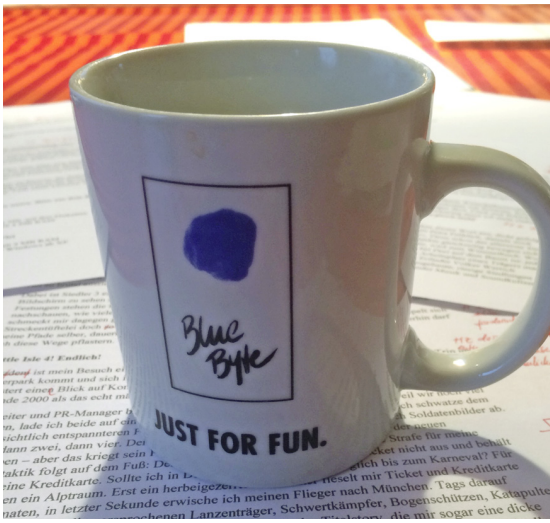
Siedler 3: Für diesen Preview-Screenshot floss viel Pils. Und so spektakulär sieht das Ganze dann auch wieder nicht aus.



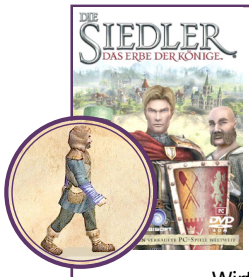
Legendäre Schweinepest: Der Kopierschutz von Siedler 3 ließ bei illegalen Kopien Borstenvieh aus Erzbergwerken quillen.



Siedler 3: Während ich links mit meinen roten Jungs die gelben Nachbarn angreife, bilden sich rechts nach und nach automatisch Trampelpfade.



Seit 16 Jahren im Dauerbetrieb und immer noch wie neu: meine Blue-Byte-Tasse.



Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
(2004)
PC-Minimum: 1,0 GHz, 256 MB RAM
Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Die Radikalkur! Der Wirtschafts- und Aufbauteil wird gestutzt, das Militär aufgewertet. Erstmals sind Helden dabei. Klasse: Kartenerkunden lohnt sich, überall warten Überraschungen.

aussieht.« Die Siedler sollen jugendfrei bleiben. Dabei ist Siedler 3 ein echter Hingucker, weil jetzt noch mehr Informationen direkt auf dem Siedel-Bildschirm zu sehen sind: In den offenen Lagern stapeln sich die Waren, auf den Türmen, Burgen und Festungen stehen die furchtbar brutalen Soldaten gut sichtbar Wache. Ich muss nicht mehr in kleinen Fenstern nachschauen, wie viele Gegner wo lauern, sondern sehe es auf einen Blick. Eine weitere Neuerung schmeckt mir dagegen gar nicht: Ich kann keine Wege mehr anlegen. Dabei war gerade diese Streckentüftelei doch so schön fordernd! Aber nein, die dritte Generation der Träger trampelt sich seine Pfade selbst, dauerhaft stark frequentierte Strecken hinterlassen Spuren im Gras; immerhin darf ich diese Wege pflastern.

Battle Isle 4! Endlich!

Trotz der entmilitarisierten Screenshot-Ausbeute ist mein Besuch ein Erfolg: Ich lerne Volker Wertich kennen, der gerade von einem Trip in den Kletterpark zurückkommt und sich interviewen lässt. Ich staube zwei Blue-Byte-Tassen ab und erhasche begeistert einen Blick auf Konzeptzeichnungen, die stark nach einem neuen Battle Isle aussehen (das sich Ende 2000 als das echt mäßige Battle Isle 4: The Andosia War entpuppt). Abends bringen mich Projektleiter und PR-Manager zurück zum Düsseldorfer Flughafen. Weil wir noch viel Zeit haben, lade ich beide auf ein Pilsken ein. Natürlich nicht ganz uneigennützig: Ich schwatze dem plötzlich sichtlich entspannteren PR-Mann durch penetrantes Nachhaken doch noch Soldatenbilder ab. Erst eins, dann zwei, dann vier. Der Projektleiter verspricht mir sogar Freisteller der neuen Truppentypen – aber das kriegt sein PR-Kollege schon gar nicht mehr mit.

Die Strafe für meine plumpe Pilstaktik folgt auf dem Fuß: Der Ticketautomat spuckt mein Flugticket nicht aus und behält obendrein meine Kreditkarte. Sollte ich in Düsseldorf festsitzen? Womöglich bis zum Karneval? Für einen Westfalen ein Albtraum. Erst ein herbeigezerrter Techniker fieselt mir Ticket und Kreditkarte aus dem Automaten, in letzter Sekunde erwische ich meinen Flieger nach München. Tags darauf bekomme ich tatsächlich die versprochenen Lanzenträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Katapulte und Frachtschiffe gemailt. Bis zum nächsten Morgen schreibe ich an der Titelstory, die mir sogar eine dicke Bonuszahlung vom Chef einbringt. Das Geld ist natürlich längst weg – aber die Blue-Byte-Tassen habe ich noch, aus einer trinke ich zufälligerweise gerade meinen Kaffee.

Bonsais und Schweinepest

Für weitere Ausflüge in den Kletterpark hat Volker Wertich nach meinem Besuch nicht mehr viel Zeit: Die finale Programmierphase ist dermaßen stressig, dass er sich mit Dirk Ringe Verstärkung holt. Der hat gerade erst geheiratet, erzählt seiner Frau, dass er »kurz mal dem Volker hilft« – und ist dann zum Unmut der Gattin wochenlang verschwunden. Als Siedler 3 schließlich im Dezember 1998 erscheint, murren viele Fans. Der weggefallene Wegebau stört sie genauso wie das erstarkte Militär. Noch schlimmer: Der Kopierschutz ist fehlerhaft, selbst ehrliche Käufer haben Probleme, werden aber an der Hotline als Raubkopierer verdächtigt. Auch in der Redaktion schlägt der Kopierschutz zu. Fieserweise merke ich das allerdings erst



Siedler 4: Endlich – das Hauptquartier des Dunklen Volkes liegt in Angriffsreichweite. Unsere Gärtner können verseuchtes Land begrünen.



Siedler 4: Und noch mehr Alkohol, diesmal IM Spiel – die Wikinger gewinnen aus Honigwaben Met für ihre zauberkundigen Priester.

Das erste Die Siedler hieß auf Englisch nicht The Settlers, sondern Serf City – Life is Feudal.





Siedler 5 ist ein extremer Neuanfang, der erwachsenere Grafikstil und der Sprung Richtung Echtzeit-Strategie sind gewöhnungsbedürftig.

nach einiger Spielzeit: Gerodete Bäume wachsen nicht mehr zu voller Größe nach, sodass mir nach spätestens einer Stunde das Holz ausgeht. Witziger – und legendärer – ist da schon der Schweine-Bug: Das Erzbergwerk produziert kein Erz, sondern ... Schweine. Adieu, Waffen- und Werkzeugproduktion!

Zwei Addons folgen im flotten 4-Monate-Rhythmus: Die Mission CD (ja, ohne Bindestrich) bringt wirklich nur neue Missionen, doch die sind deutlich knackiger als das Hauptspiel. Da soll ich zum Beispiel in einem asiatischen Szenario Erzbarren und Fische auf drei Inseln bringen. Hört sich einfach an, doch gibt's nirgends Roherz. Also müssen meine Priester Steine zu Erz veredeln, aber die Felsbrocken sind ebenfalls rar, und nur an einer bestimmten Stelle kann ich die Steine in Erz umwandeln. Kurz bevor ich die gewünschte Menge bereit habe, fällt der böse Nachbar ein; bis meine Schiffe endlich die wertvolle Fracht auf den Inseln auspacken, muss ich seine Angriffe abwehren. Klasse! Das zweite Addon heißt Das Geheimnis der Amazonen und führt überraschenderweise die Amazonen als vierte Nation ein (nach den Römern, Ägyptern und Asiaten). Die kriegerischen Feministinnen setzen unter anderem einen überdimensionalen, rollbaren Gong ein, der Feindgebäude akustisch zerbröselt. Dieses Addon ist noch mal schwerer – bis hart an die Frustgrenze.

Maya, Maya, nicht so schnell!

Im Frühjahr 2001 bringt Blue Byte, kurz zuvor von Ubisoft übernommen, Siedler 4 heraus. Die Geschichte wiederholt sich, wie Teil zwei ist das neue Siedler seinem direkten Vorgänger sehr ähnlich – wer heute Screenshots aus Siedler 3 und Siedler 4 vergleicht, wird nur kleine Unterschiede entdecken. Die groß gefeierte, dreistufige Zoomfunktion lässt uns heutzutage müde lächeln, damals erleichtert sie immerhin den Warencheck in den Lagern. Auch die Völker sind vorhersehbar: Die Römer sind als Allrounder zum dritten Mal dabei, die Wikinger haben Axtkrieger, die als einziger Truppentyp auch zivile Gebäude angreifen können, und die schnellen Maya betäuben mit Blasrohrpfeilen ihre Kontrahenten. Das mittelamerikanische Völkchen ist zudem das anspruchsvollste, denn es braucht für seine Bauten vor allem Steine, doch die wachsen im Dschungel nicht auf Bäumen – und genauso wenig nach, wenn sie einmal abgebaut sind. Apropos nachwachsen: Mit dem Magier Morbus haben die drei Völkchen einen gemeinsamen Feind, der mit seinem »Dunklen Volk« die bunte Siedler-Vegetation vergammeln lässt. Nur meine Gärtner können das verkümmerte Land wieder ergrünen.

In Siedler 3 schipperte ich nur mit Fähren (für Einheiten) und Frachtern (für Waren) umher, jetzt lenke ich erstmals Kriegsschiffe. Die römischen zum Beispiel sind mit einem Katapult bestückt, das küstennahe Feindtürme pulverisiert. Seeschlachten erlebe ich allerdings selten, und wenn's mal knallt, sind sie wegen der lahmen Pötte arg träge. Kein Vergleich zum gut zwei Jahre älteren Konkurrenten Anno 1602, der zudem noch einen ausgefeilten Solo-Handel bietet – den gibt's auch im vierten Siedler nicht. Dafür aber gleich drei Addons: Die Mission-CD (jetzt mit Bindestrich, brav) bietet kaum Neuerungen, jedoch knackigere Missionen, die allerdings zum Glück hinter dem Selbstmord-Schwierigkeitsgrad des ersten Siedler-3-Addons zurückbleiben. Addon Numero zwei erscheint Anfang 2002 und treibt wegen seines Kaugummi-Titels unsere Layouter in den Wahnsinn, denn die Überschrift Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht ist echt schwer auf einer Seite unterzubringen. Wir nennen's daher einfach Trojaner-Addon – was irgendwie auch gefährlicher klingt. Das namensgebende neue Volk setzt bei Kampf gegen Magier Morbus unter anderem Fernkämpfer mit Katapult-Rucksäcken ein, der Hexer kontert mit einem fliegenden Manakopter-Truppentransporter. Dafür fehlt das legendäre Pferd. Erst ein Jahr später kommt das dritte Addon Die neue Welt, das für jedes

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs (2007)
PC-Minimum: 2,6 GHz, 512 MB RAM
Quelle: noch im Handel



Unsere Untertanen waren bisher ja genügsam, nur die Minenarbeiter forderten Extrawürste. Doch jetzt wollen alle einen Marktplatz, Besen, Seife, Luxusklamotten – Anno lässt grüßen!



Siedler 6 zentralisiert die Wirtschaft, jetzt wandern meine Ressourcen und Waren erst ins Lagerhaus. Auf dem Markt beschaffen sich die Siedler, was sie brauchen.



Die Siedler 7 (2010)
PC-Minimum: 2,8 GHz, 2,0 GB RAM, Internetverbindung
Quelle: noch im Handel

Hochspannende Jagd auf Sektoren und Siegpunkte, zurück zum bunten Comiclook, anfangs massive Verbindungsprobleme, ein toller Multiplayer-Teil – das bisher letzte Siedler ist eine Berg-und-Tal-Fahrt.



Die Siedler 7 ist nach Teil zwei mein Favorit, vor allem das Sektoren-Erobern motiviert enorm.

Volk fünf abwechslungsreiche, aber knackige Missionen auffährt. Trotzdem ist nach zweimal zwei sehr ähnlichen Serienteilen plus fünf Addons so langsam die Luft raus, ein ganz neues Siedler muss her!

Schlafen, Schlemmen, Schicht

Dieses »ganz neue Siedler« kommt erst drei Jahre später, Ende 2004 – und schmeißt die einst gemütliche Knuddelwelt radikal über den Haufen, kein Stein bleibt auf dem anderen. Die Siedler 5 hat steuerbare Helden mit Spezialfähigkeiten, echte 3D-Landschaften mit hohen Bergen und tiefen Tälern (von Blue Byte »Aquarium-Effekt« getauft), große Echtzeitschlachten mit Formationen, einen umfangreichen Technologiebaum – um nur die wichtigsten Neuerungen zu nennen. Trotz des großen Sprungs Richtung klassischer Echtzeit-Strategie ist cleveres Aufbauen gefragt. Meine Arbeiter haben zum Beispiel einen richtigen Tagesrhythmus und müssen nach der Schicht auf einem Bauernhof essen holen und im Wohnhaus schlafen – liegt alles zu weit auseinander, vertrödeln die Untertanen Zeit mit Herumlatschen.

Siedler 5 spielt sich »ernsthafter«, aus den Comic-Knuddelköpfen sind realistisch dargestellte Untertanen geworden. Merkwürdigerweise passt die Sprachausgabe nicht zum erwachseneren Stil, vor allem Hauptsprecher Oliver Kalkofe mit seinen witzigen, allerdings überkandidelt intonierten Sprüchen wirkt deplatziert. Insgesamt ist der Neustart zwar gelungen, beinharte Siedler-Fans schauen wegen des erstarkten Militärs und der extrem abgespeckten Warenkreisläufe jedoch in die Röhre. Mir geht's damals genauso: Siedler 5 ist für mich der schwächste Serienteil – aber ich bin ja auch noch von der Echtzeit-Strategie-Flut der Neunzigerjahre geschädigt. Erneut drückt Ubisoft schnell zwei Addons nach: Nebelreich verschiebt die Balance noch mehr Richtung Militär, führt Brückenbau und weitere Helden ein, während sich Legenden als teure Mogelpackung entpuppt und einfach nur neue Missionen bringt.

Rudern im Rückwärtsgang

Tja, und dann rudert Blue Byte Ende 2007 wieder zurück zu den Aufbau-Wurzeln. In den ersten Minuten spielt sich das hübsche Die Siedler 6 wie früher, vor dem militarisierten Siedler 5. Doch dann fallen all die Änderungen am Warenkreislauf auf: Abgebaute Rohstoffe wie Eisen wandern immer erst ins zentrale Lagerhaus – sogar wenn die Schmiede direkt neben der Erzmine steht. Die Träger wurden gefeuert, jetzt muss sich der Schmied das Eisen gefälligst selbst holen. Mehrgliedrige Produktionsketten gibt's ebenfalls nicht mehr, sondern immer nur Rohstoffe und Fertigwaren, letztere werden auf dem Markt feilgeboten. Insgesamt ist das Wirtschaftssystem schwer zu kapieren, aber leicht zu meistern – bei den alten Teilen war's genau umgekehrt und damit spannender.

Schmunzeln muss ich damals, wie sehr sich Siedler 6 an die immer stärkere Anno-Konkurrenz schmiegt: Meine Dorfbewohner haben jetzt Bedürfnisse, wollen zum Beispiel Klamotten, steigen im Rang auf, fordern bessere Klamotten. Sogar Heiraten dürfen sie jetzt; gute Ehefrauen halten dann mit Besen und Seife das Haus in Schuss, damit Vatis Arbeitsmoral steigt. So soll es sein! Und, Sie ahnen es: Auch Siedler 6 kriegt binnen sechs Monaten ein Addon. Reich des Ostens geizt mit Neuerungen, hat aber gescheite Missionen – und Monsun-Phasen, in denen Ernte und Fischfang ausfallen, Flüsse übertreten und ein Überqueren unmöglich machen, was taktisch angenehm fordert.

Spaßige Sektoren-Hatz

Anfang 2010 besucht mich eine Abordnung von Blue Byte im heimischen Büro. Es ist spät geworden, meine noch winzige Tochter schläft nebenan, auch mir fallen die Augen fast zu. Doch dann wirft der Producer Benedikt Grindel die Testversion von Siedler 7 an, und ich bin hellwach: Das neue Spiel hat genau das ausgebaut, was mir an Siedler 6 am besten gefallen hat. Und an Company of Heroes. Und an Z, dem genialen 1996er-Strategiespiel der Bitmap Brothers. Sektoren-Erobern! Ich liebe es nämlich, dieses Hin und Her um rohstoffreiche Gebiete, meinen Machtbereich auszudehnen, immer Ziele vor Augen zu haben – und die Freiheit, sie auf meine eigene Spielweise zu erreichen. Ich kann Verteidiger bekämpfen, bestechen, bekehren. Vor allem im Multiplayer-Modus kann eine Partie richtig schön dynamisch werden. Weniger dynamisch ist allerdings der neue Kopierschutz »Ubisoft Game Launcher«. Der fesselt mich auch in Solopartien ans Internet, vor allem rund um den Erscheinungstermin reißt immer wieder die Verbindung ab. Ein erster Patch flickt die gröbsten Probleme. An Ostern 2010, kurz nach Release, folgt dann der GAU: Über die kompletten Feiertage fällt der kanadische Serververband aus, nichts geht mehr. Dazu passt der Wegfall eines klassischen Addons, es folgen lediglich dünne, überteuerte DLC-Pakete.

Das Ende einer Ära?

Knapp 16 Jahre nach meinem Siedler-3-Ausflug sitze ich im Juli 2014 erneut bei Blue Byte und Ubisoft, bei einer Präsentation von Die Siedler 8. Ich bin wie vor den Kopf geschlagen, denn das Vollpreisspiel wirkt wie ein aufgemotztes Siedler Online. Weitere drei Monate später kann ich das Teil selbst spielen, und meine Befürchtungen bestätigen sich: Ich muss wieder permanent online sein, es gibt Premium-Elemente und einen Ingame-Shop – und sogar wenn ich keinen Cent ausgebe, finde ich das neue Spielkonzept, das auf Effizienz, Effizienz, Effizienz baut, extrem abtörnend, die angeflanschten Rollenspiel-Elemente langweilig. Wenn das alles so bleiben sollte, wandert Siedler 8 in meine persönliche Hall of Shame. Da kann es dann mit Battle Isle 4 schmollen. MD

Die Siedler 1-8

Aufbauspiel-Serie

PUBLISHER	Blue Byte / Ubisoft (ab Siedler 4)
ENTWICKLER	Blue Byte
SPRACHE	Deutsch
SO LÄUFT`S	Die Siedler wuseln heute noch auf jedem PC ab Windows XP, entweder direkt unter Windows oder per DOSBox.

Fazit Nur wenige Spieleserien haben sich über die Zeit dermaßen verändert wie die Siedler – und wieder zurück. Schlimm, dass Siedler 8 der qualitativ stets hochklassigen Traditionsreihe den Todesstoß verpassen könnte.

»Dank« des Ubisoft Game Launcher braucht anno 2010 auch Assassin's Creed eine permanente Internet-Verbindung.



Besser als das Xbox 360 Gamepad?

Microsofts Xbox One Controller gibt es jetzt auch offiziell für den PC. Wir vergleichen das Xbox One Gamepad im Detail mit dem Xbox-360-Vorgänger und stellen die kleinen, aber feinen Unterschiede heraus. Von Markus Lindner

Selbst als eingefleischter PC-Spieler lohnt sich bei einigen Titeln der Griff zu einem Gamepad wie dem Xbox One Controller. Seien es Rennspiele wie aktuell The Crew oder auch Action-Adventures wie Assassin's Creed Unity – die Steuerung per Pad gelingt bei einer ganzen Reihe von Spielen oftmals intuitiver als mit der klassischen Maus- und Tastaturkombination. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die PC-Portierungen der (oft primär für den Konsolenmarkt entwickelten) Spiele in den letzten Jahren oftmals sehr schlampig an PC-Hardware und -Steuerung angepasst wurden.

Der beliebteste Controller für den PC ist seit Jahren das ebenfalls von Microsoft stammende Xbox 360 Gamepad, welches vielen PC-Spielern treue Dienste leistet. Der 45 Euro teure Xbox One Controller stellt nun den Nachfolger des bewährten 360 Gamepads (30 Euro, kabellos 40 Euro) dar und will auch PC-Spielern das überarbeitete, bereits seit gut einem Jahr mit der Xbox One eingeführte, neue Design nahebringen. Wer bereits einen Controller mit der Xbox One erworben hat, kann diesen mittlerweile auch am PC nutzen, seit der entsprechende Treiber (installiert sich automatisch per Windows Update beim Einstöpseln) erschienen ist.

Zwar bleibt beim Xbox One Gamepad grob gesehen alles beim Alten und Spieler, die bereits den 360 Controller verwendet haben, werden sich beim Xbox One Controller direkt heimisch fühlen – letztendlich sind es aber die kleinen Details, die das neue Xbox-Gamepad unserer Meinung nach besser machen.

Noch präziser

Einer der Gründe für den Erfolg des Xbox 360 Controllers ist dessen hohe Präzision – hier hat Microsoft die Stärken der letzten Generation subtil, aber spürbar ausgebaut und gleichzeitig die Schwächen (wie das ungenaue D-Pad) behoben. Die beiden (im Gegensatz zum PlayStation-Layout) versetzten Analogsticks des One Controllers sind etwas leichtgängiger als beim Vorgänger und fallen insgesamt kleiner aus. In der Praxis erweisen sich diese Änderungen als sehr positiv: Der geringere Widerstand ermöglicht schnellere Bewegungen, ist aber gleichzeitig hoch genug, um eine präzise



Die Analogsticks des neuen Xbox Controllers sind ein wenig kleiner als die des Vorgängers. Auch die Widerstände fallen etwas geringer aus, was schnellere und präzisere Bewegungen ermöglicht.



Das Batteriefach (2xAA) des Xbox One Controllers ist nun ins Gehäuse integriert – bei dem zwangsweisen Anschluss per USB am PC sind aber ohnehin keine Batterien nötig.



Der Xbox-Button ist beim One Gamepad etwas nach oben gewandert. Die beiden Tasten »View« und »Menü« sind im Vergleich zum Vorgänger um einiges einfacher zu erreichen.

Steuerung zu ermöglichen und nicht zu lasch zu wirken. Die Oberfläche der Stick-Oberseite ist im Innenbereich deutlich glatter, hat aber im Außenbereich eine raue Rändelung, die ein sehr angenehmes Bediengefühl mit mehr Griffigkeit vermittelt. Die Tastenfunktion beim Herunterdrücken der Sticks ist ebenfalls vorhanden, Druckpunkt und Hub unterscheiden sich aber nicht spürbar von den Sticks beim 360 Pad.

Die Aktionstasten sind wie beim Vorgänger sehr gelungen und lösen präzise aus, die Sondertasten »View« und »Menü« (ehemals »Back« und »Start«) sowie der Xbox-Button wirken im Vergleich zum 360 Gamepad hochwertiger und haben jetzt einen fühlbaren Druckpunkt. Besonders positiv fällt uns das digitale Steuerkreuz des Xbox One Controllers auf: Im Gegensatz zum beim Vorgänger schwammigen D-Pad, das besonders bei Prügelspielen (oder sogar in Menüs) störend ungenau ist, löst das Steuerkreuz des One Controllers mit haptischem Feedback aus und ist in der Praxis wesentlich exakter zu bedienen.

Die oberen Schultertasten sowie die Trigger fallen hinsichtlich der Form ergonomischer aus als beim 360 Controller, sodass der Wechsel zwischen ihnen intuitiver gelingt und praktisch keine Abrutschgefahr besteht. Zudem verfügen die Schultertasten »LB« und »RB« jetzt über einen spürbaren Druckpunkt und vermitteln in Kombination mit einem wahrnehmbaren Klickgeräusch mehr Feedback als beim 360 Pad. Dazu kommt der deutlich geschmeidigere Laufweg der analogen Trigger, die auch viel leiser auslösen, als es noch beim Vorgänger der Fall war.

Antriebslose Trigger

Die technisch größte Neuerung am Xbox One Controller sind die nun als »Impulse Trigger« bezeichneten unteren Schultertasten, die beim One Controller zusätzliche Force-Feedback-Motoren spendiert bekommen haben. Diese sorgen durch direkte, variable Vibrationsübertragung auf die Fingerspitzen für mehr Rückmeldung beim Spielen – auf der Xbox One etwa, wann bei Forza Horizon 2 die Reifen anfangen durchzudrehen.

Schade nur, dass keines der von uns getesteten Spiele die Impulse-Trigger-Funktion auf dem PC unterstützt, wohl aber auf der Xbox One (wenn auch häufig nur rudimentär). Der Grund für die bislang mangelnde Unterstützung auf dem PC ist vermutlich, dass der PC-Treiber des Xbox One Controllers das Spiel einen Xbox 360 Controller erkennen lässt, wenn der One Controller nicht explizit von dem Titel unterstützt wird. Das hat einerseits den Vorteil, dass Sie das neue Xbox-Gamepad mit nahezu jedem aktuellen und auch älteren Spiel verwenden können. Andererseits liegen die Möglichkeiten der Impulse Trigger im Xbox One Controller für den PC (der technisch identisch zur Konsolenversion ist) brach. Es liegt also an den Entwicklern, den Xbox One Controller in Zukunft auch auf dem PC voll zu unterstützen – aktuell funktioniert lediglich die vom 360 Pad bekannte Rumble-Funktion.

Kabelzwang

Der Anschluss an den PC erfolgt über das mitgelieferte, 2,74 Meter lange USB-Kabel, welches sich auch am Controller abstecken lässt. Bisher zumindest ist eine kabellose Verbindung zum Rechner noch nicht möglich, es ist jedoch wahrscheinlich, dass Microsoft (wie beim 360 Pad) einen PC-Empfänger nachreichen wird. Das Batteriefach (2x AA) an der Rückseite des Gamepads ist jetzt vollständig ins Gehäuse integriert – das hervorstehende Fach des 360 Controllers (zumindest bei der Wireless-Variante für Konsole beziehungsweise in Kombination mit dem Wireless-Empfänger am PC) gehört somit der Vergangenheit an. Die Verwendung über USB-Kabel am PC erfordert aber ohnehin keine Batterien. An der Unterseite des Controllers finden Sie außerdem einen Anschluss für (Konsolen-)Headsets – das ist jedoch nur dann nützlich, wenn Sie den Controller an der Xbox One verwenden möchten, am PC funktioniert der Audioanschluss nicht.

Gut in der Hand

Wer bereits einen Xbox 360 Controller in den Händen gehalten hat, fühlt sich beim Xbox One Gamepad sofort wie Zuhause. Zwar fällt der neue Xbox-Controller insgesamt etwas kleiner aus, liegt aber immer noch genauso gut in der Hand wie der Vorgänger. Dabei lassen sich alle Tasten optimal und ohne Umgreifen erreichen. Das Steuerkreuz, welches beim 360 Gamepad noch hervorgehoben war, ist beim Xbox One Controller etwas ins Gehäuse eingelas-

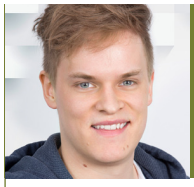


Die Schultertasten des Xbox One Controllers sind nun ergonomisch geformt und die Zeigefinger liegen abrutschsicher in der Vertiefung zwischen den Schaltern.



Das digitale Steuerkreuz des Xbox One Controllers unterscheidet sich am deutlichsten vom Xbox 360 Vorgänger: Die Tasten verfügen nun über einen spürbaren Druckpunkt und lösen präziser aus.

In der Entwicklungsphase des Controllers stellte Microsoft über 200 Prototypen her – einige sogar mit Geruchssensoren.



Ein Schritt nach vorn

Markus Lindner
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin grundsätzlich kein Fan von Gamepads und ziehe die Steuerung mit Maus und Tastatur fast immer einem Controller vor. Wie so viele habe ich aber auch ein 360-Pad am PC stecken. Und mich hat der One Controller im Test überrascht: Sieht zwar aus wie der 360-Vorgänger, ist aber kleiner, liegt besser in der Hand und es spielt sich präziser, nicht nur dank des endlich tauglichen Steuerkreuzes. Schade nur, dass die Force-Feedback-Trigger auf dem PC noch gar nicht funktionieren und ich nicht überzeugt bin, dass diese durchaus atmosphäresteigernde Fähigkeit jemals auf dem PC genutzt wird.



Nur im oberen Bereich des Controllers finden sich glänzende Oberflächen, die ansonsten matte Struktur ist gegenüber Fingerabdrücken weitgehend unempfindlich.

sen, wodurch sich auch die Sondertasten wie »View« und der Xbox-Button viel bequemer erreichen lassen. Insgesamt erinnert die Handhabung des One Gamepads aufgrund der annähernd identischen Form natürlich sehr stark an den Xbox 360 Controller – durch die kleineren Veränderungen des Gehäuses, der Sticks und der ergonomischen Schultertasten liegt das neue Xbox-Gamepad aber noch einen Tick angenehmer in der Hand und eignet sich noch besser für stundenlange Sessions.

Spielefest

Hinsichtlich der Verarbeitung macht der Xbox One Controller ebenfalls eine bessere Figur als der Vorgänger. Das Gehäuse besteht aus mattem Kunststoff. Der Bereich mit den Schultertasten sowie den Xbox-Buttons ist aus glänzendem Kunststoff gefertigt und im Vergleich zum restlichen Gehäuse leicht abgesetzt. Insgesamt ist der One Controller etwas glatter als das 360-Pendant, rutschig wird er aber nie. Die Aktionsknöpfe sind praktisch gleich geblieben und genauso präzise sowie stabil. Mittlerweile sind sie allerdings durchsichtig auf schwarzem Untergrund und lassen die Buchstaben A,B und X, Y mit 3D-Wirkung erscheinen. Generell wirken alle Tasten im Vergleich zum Xbox 360 Controller durch die guten Druckpunkte noch etwas solider und wertiger.

Das Controller-Gehäuse ist stabil und lässt sich weder verbiegen, noch wie das 360 Gamepad bei Krafteinwirkung an den Seiten zum Knarzen bringen. Zudem ist der Xbox One Controller gegen kleinere Kratzer resistent, und auf der matten Oberfläche bleiben auch keine Fingerabdrücke sichtbar.

Subtil verbessert

Unterm Strich ist das neue Microsoft-Gamepad in Sachen Präzision, Komfort und Verarbeitung dem sowieso schon sehr guten Vorgänger nochmals spürbar überlegen. Allerdings kostet es mit 45 Euro auch mehr als das Xbox 360 Gamepad (30 Euro, kabellos 40 Euro) und ist nicht so viel besser, als dass Sie sofort umsteigen müssten.

Besonders erfreulich am One Controller ist vor allem das neue D-Pad, welches nun deutlich mehr haptisches Feedback liefert und präziser ist. Die kleineren, aber merklich griffigeren Analogsticks sorgen für noch mehr Kontrolle als bislang und auch die ergonomischen Schultertasten sind angenehmer: Das Auslösen erfolgt wesentlich leiser und geschmeidiger – insgesamt machen alle Tasten einen noch hochwertigeren Eindruck. Mehr Ausstattung wie ein Display, Profile und zusätzliche, belegbare Tasten finden Sie beim Razer Sabertooth, welches mit rund 75 Euro aber ein deutlich schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis aufweist.

Nachdem Multiplattform-Titel sowohl technisch als auch hinsichtlich der Steuerung immer noch viel zu oft mehr schlecht als recht für den PC optimiert werden, lohnt es sich besonders, einen Controller parat zu haben. Allerdings sollte Microsoft noch einen kabellosen Empfänger (zum vernünftigen Preis) nachliefern, auch wenn der Xbox One Controller auch kabelgebunden eine klare Kaufempfehlung bekommt. ML



Bislang gibt es noch keinen drahtlosen Empfänger für den Xbox One Controller am PC. Ein entsprechender USB-Empfänger dürfte aber noch kommen.

PREIS 45 Euro HERSTELLER Microsoft

Gamepad
Xbox One Controller

Anschluss	Micro-USB-Kabel (abnehmbar)
Kabellänge	2,74 Meter
Rumble	ja
Programmierbare Tasten	nein
Tasten insgesamt	15+2 Analogsticks
Extras	Force Feedback Trigger

PRÄZISION 38/40
- ⊕ sehr präzise Analogsticks
- ⊕ Tasten mit guten Druckpunkten
- ⊕ präzises, neues digitales Steuerkreuz

TECHNIK 18/20
- ⊕ auch zu älteren Spielen kompatibel
- ⊕ Force-Feedback-Motoren in den Schultertasten ...
- ⊖ ... die aktuell auf dem PC noch nicht unterstützt werden

AUSSTATTUNG 17/20
- ⊕ starke Rumble-Funktion ⊕ 2,74 Meter langes, abnehmbares Kabel ⊖ derzeit nur mit Kabel verwendbar
- ⊖ keine Makro-Funktionen

ERGONOMIE 9/10
- ⊕ liegt extrem gut in der Hand ⊕ schlankes Design
- ⊕ bequem erreichbare Tasten
- ⊕ ergonomische Schultertasten

VERARBEITUNG 9/10
- ⊕ sehr gute Verarbeitung
- ⊕ kein Klappern oder Knarzen
- ⊕ sehr hochwertige Tasten

FAZIT

Der Xbox One Controller baut auf den Stärken des Xbox 360-Gamepads auf und erweitert diese sinnvoll. Durch zahlreiche Verbesserungen wie dem neuen D-Pad und den ergonomischen Schultertasten macht der neue Xbox-Kontroller einen noch präziseren und hochwertigeren Gesamteindruck.



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

50%-Gutschein zu jedem Gaming-System von ONE.de!*

ONE.de liefert die Gaming-PCs – GAMESPLANET.com die Spiele!
Jetzt 50%-Gutschein für den Download-Shop auf GAMESPLANET.com beim PC-Kauf schnappen. Für ein Spiel deiner Wahl zum halben Preis.

Rabatt-Coupon für kurze Zeit zu jedem Spiele-PC von ONE.de!*

Finde uns auf Facebook

Gewinne mit GAMESPLANET.com und ONE.de eins von drei Top-Games!

Gewinnspiel und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/gamesplanet





YOU HAVE THE POWER – WE HAVE THE GAMES!

GAMESPLANET.COM

* Nur solange der Vorrat reicht.



SPEEDLINK Gaming Produkte zu Sonderpreisen finden Sie in unserem Konfigurator.

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 2015 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

one.de

your system.
your choice.

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



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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 650W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com und GRATIS Download: LEGO Batman 3, THIEF, Sniper Elite III oder Murdered Soul Suspect

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



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

469.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,81 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / LEPA LPC306B-B Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22869



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

629.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,92 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Enermax iVektor.Q Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com und GRATIS Download: LEGO Batman 3, THIEF, Sniper Elite III oder Murdered Soul Suspect

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 960
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22633



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

849.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,94 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 450W / IN WIN GT1 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com und Gratis Download: LEGO Batman 3, THIEF, Sniper Elite III oder Murdered Soul Suspect

Art-Nr. 23077

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

50%-Gutschein zu jedem Gaming-System von ONE.de!*

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

* Nur solange Vorrat reicht.

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.

Art-Nr. 22637

1099.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W Corsair / Delux SH891 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

969.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 18,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / Enermax Fulmo ST Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22638



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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22906



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

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 2x 4096 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 970 (SLI)
- 2000 GB SATA III, 7.200 U/Min. 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1999.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, Wasserkühlung, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, Killer E2201 LAN, Sound Blaster X-Fi MB3, 750W Corsair CX750 80+ Bronze / Thermaltake Level 10 GT Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23072



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 Ghz

- 64 GB DDR4 Speicher
- 3 x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 SLI
- 2000 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD 8000 GB SATA III Festplatte, 7.200 U/Min.

5999.- * €

oder Finanzkauf² z.B. 112,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

inkl. Windows 8.1 64 Bit, Blu-Ray Brenner, Wasserkühlung, Asus Rampage V Extreme, USB 3.0, WLAN, 8-Kanal Supreme FX Audio, 1000 Watt Silverstone / Cooler Master Cosmos II, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23106

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

sehr flach

nur 2,5 kg leicht

Aluminium-Design



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

- Bis Intel® Core™ i7-4720HQ Prozessor
- Bis 32 GB DDR3L Speicher
  Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 3072 GB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 4096 GB NVIDIA® GeForce® GTX 980M

Art-Nr. 23067

NVIDIA GEFORCE® GTX



ab 1099.- * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 20,57 €/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 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 1000 GB Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
- Bis Blu-ray Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, Sound-Blaster Cinema ,9-in-1 Cardreader

ab 799.- * €

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

Art-Nr. 22913

NEU!



ONE Gaming Notebook K56-5N — 39,62cm/15,6“

- Intel® Haswell Desktop CPU
- Bis Intel® i7-4790K Prozessor
- 39,62cm/15,6“ Non-Glare HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 32 GB DDR3L Speicher
- Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 1149.- * €

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

Art-Nr. 23125



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

- Intel® i7-4720HQ Prozessor
- 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 32 GB DDR3 Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, beleuchtete Tastatur, Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 1149.- * €

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

Art-Nr. 23107

NEU!



ONE Gaming Notebook K73-5N — 43,94cm/17,3“

- Intel® Haswell Desktop CPU
- Bis Intel® i7-4790K Prozessor
- 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 32 GB DDR3L Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, beleuchtete Tastatur, Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 1199.- * €

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

Art-Nr. 23126

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

Logitech G320 Daedalus Prime im Test

Ein extrem guter Klick



Schnellklicker will die G302 Daedalus Prime dank Metallfedern in den Tasten von sich überzeugen. Ob die Logitech-Maus auch abseits des anvisierten MOBA-Genres etwas taugt, haben wir im Arbeits- und Spielealltag überprüft. Von Markus Lindner und Nils Raettig

Dass MOBAs (»Multiplayer Online Battle Arenas«) aus der aktuellen Gamingszene nicht mehr wegzudenken sind, gilt spätestens seit dem immensen Erfolg von Dota 2 und League of Legends. Ebenfalls ein Stück vom Kuchen abhaben will Logitech mit der G302 Daedalus Prime, die in Zusammenarbeit mit bekannten Profispielern des Genres entstanden ist und explizit als MOBA-Maus von Logitech beworben wird.

Das Alleinstellungsmerkmal der rund 50 Euro teuren G302 sind die beiden Feuertasten, die durch ein neuartiges Metallfedersystem extrem schnell und präzise auslösen und mühelos fünf Klicks pro Sekunde erkennen sollen. Außerdem setzt Logitech bei der annähernd symmetrischen, aber dennoch nur für rechte Hände wirklich geeigneten G302 auf einen optischen Sensor, der mit maximal 4.000 dpi auflöst und sich über den Treiber in 80-dpi-Schritten einfach konfigurieren lässt. In unserem Test klären wir, wie schnell und präzise die G302 Daedalus Prime agiert und ob das Klickgefühl im Vergleich zur Konkurrenz wirklich so anders ist.

Tolle Tasten, hohe Präzision

Durch die von Logitech beworbene Metallfedertechnik, die für schnellere und präzisere Klicks sorgen soll, fühlt sich die Bedienung der G302 tatsächlich spürbar anders und vor allem besser als bei den meisten bislang getesteten Mäusen an. Die linke und die rechte Maustaste lösen hochpräzise aus und besitzen einen festen, sehr gut spürbaren Druckpunkt. Ihr direktes Feedback sorgt für ein sehr angenehmes Bediengefühl und vor allem bei hohen Klickfrequenzen für spürbar mehr Kontrolle, die Tasten sind dafür aber auch etwas lauter als gewohnt.

Obwohl die Metallfederung nur bei der linken und rechten Maustaste verbaut ist, lösen die an der linken Seite der Maus angebrachten Daumentasten ebenfalls sehr präzise aus und verfügen über einen ähnlich deutlichen Druckpunkt. Das Mausrad tanzt dagegen in Sachen Präzision etwas aus der Reihe: Die Rasterung geht zwar in Ordnung und gibt beim Scrollen jederzeit ein spürbares Feedback an den Finger, allerdings erfordert das Klicken des Mausrads eine vergleichsweise hohe Druckkraft und wirkt gegenüber den sonst sehr präzisen und mit optimalem Widerstand auslösenden Schaltern ein wenig störrisch.

Am optischen Sensor der Daedalus Prime haben wir wiederum nichts auszusetzen: Egal, ob bei hektischen und schnellen Mausbewegungen oder bei pixelgenauem Zielen – die Mausübersetzung auf den Bildschirm ist absolut präzise und gibt im Test zu keinem Zeitpunkt Anlass zur Kritik. Zwar lässt sich die Mausempfindlichkeit der G302 »nur« auf maximal 4.000 dpi einstellen, höhere dpi-Stufen sind wegen der extrem schnellen Zeigerbewegungen aber sowieso wenig praxistauglich.

Der Sensor der Logitech G302 Daedalus Prime arbeitet optisch, die technischen Daten sind identisch mit dem Sensor der G402. Die dpi-Zahl können Sie dementsprechend genauso in 80-dpi-Schritten bis hinunter zu 240 dpi über den Treiber einstellen und in fünf verschiedenen Stufen speichern. Für den Wechsel ist standardmäßig die hinter dem Mausrad platzierte Sondertaste gedacht, sie können die Funktion aber auch auf eine der anderen Tasten legen. Im Treiber lassen sich außerdem bis zu sechs Profile im internen Speicher der Daedalus Prime anlegen und verwalten, die dann auf Wunsch automatisch beim Start eines Spiels oder einer anderen Anwendung aufgerufen werden.

Weitere Funktionen des Treibers beinhalten die Justierung der Abfragerate über den USB-Anschluss von 1.000 Hertz auf 500, 250 oder 125 Hertz sowie eine Makroverwaltung und die Beleuchtungsanpassung. Zu guter



Die Beleuchtung der Seitenteile ist so konzipiert, dass das Licht auf einer vergleichsweise breiten Fläche verteilt wird, damit es bei allen erdenklichen Griffarten der Maus möglichst gut zur Geltung kommt.



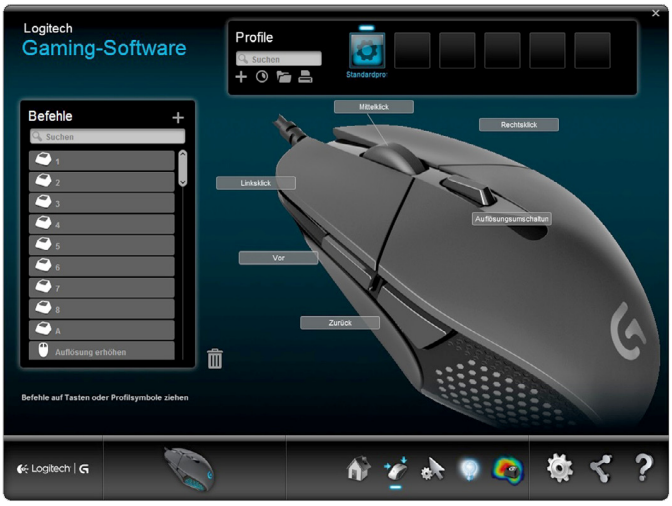
Das Highlight der gerade einmal 87 Gramm leichten G302 sind die linke und rechte Maustaste, die durch eine spezielle Metallfederung extrem schnell und verlässlich reagieren.

Die Form der G302 ist eher ungewöhnlich. Besonders im Vorderbereich ist sie extrem flach und schmal und wird zur Mitte hin sehr hoch und breit. Der hintere Teil fällt dagegen wieder sehr schmal aus.



Der optische Sensor löst mit maximal 4.000 dpi auf und kann im Treiber in 80-dpi-Schritten angepasst werden. Außerdem ist die G302 mit Teflonfüßen ausgestattet, die die ohnehin sehr leichte Maus mühelos über jeden Untergrund gleiten lassen.

Nach der G602, der G502 und der G402 ist die G302 bereits die vierte Maus aus Logitechs G-Reihe mit einer »2« im Namen.



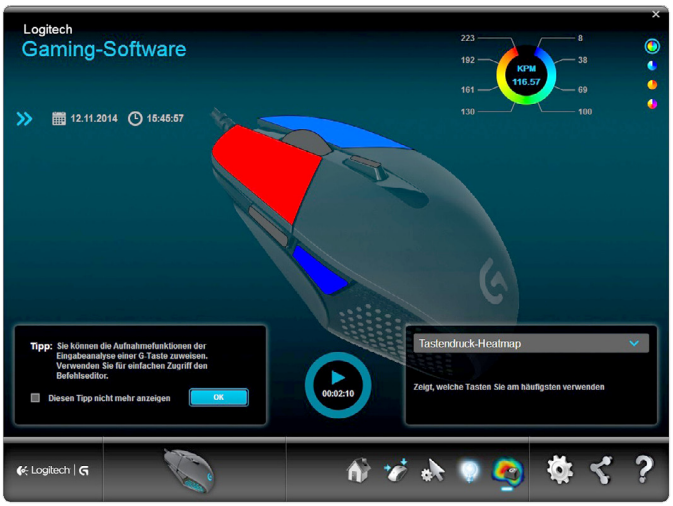
Die Logitech Gaming-Software bietet für die Daedalus Prime eine Vielzahl unterschiedlicher Einstellungsmöglichkeiten. In diesem Fenster ändern Sie die Belegung der insgesamt sechs verfügbaren Tasten und erstellen Profile für verschiedene Spiele und Anwendungen.



Neben den Profil- und Makrofunktionen lassen sich außerdem bis zu fünf unterschiedliche dpi-Stufen speichern und einfach per Knopfdruck wechseln. Die Abtastrate können Sie in vier Schritten zwischen 125 und 1.000 Hertz einstellen.



Auch die Beleuchtung der Seitenteile und des Logos auf dem Mausrücken lässt sich über die Logitech Gaming-Software an Ihre Vorlieben anpassen oder deaktivieren, die Farbe ist allerdings nicht veränderbar.



Als kleines Gimmick hat Logitech eine »Heatmap« in die Software mit eingebaut, die die meistbenutzen Tasten anzeigt und Ihnen einen Überblick über Ihr Nutzungsverhalten und die Klicks pro Minute gibt.

Letzt bietet die Logitech-Gaming-Software noch eine Heatmap-Funktion, die nach erfolgter Aktivierung die meistbenutzten Tasten und die Klicks pro Minute misst – ein nettes Extra, das unserer Meinung nach allerdings keinen wirklichen Nutzwert besitzt.

Wenig Ausstattung

In Sachen Ausstattung gibt sich Logitech bei der Daedalus Prime sehr minimalistisch. Die MOBA-Maus kommt ohne jegliche Extras wie Gewichtsanpassung, spezielle Sondertasten oder Zusatzfunktionen daher – nur insgesamt sechs frei belegbare Tasten finden am Gehäuse Platz. Die Beleuchtungsoptionen fallen ebenfalls wenig spektakulär aus, viel mehr als Ein- und Ausschalten sowie ein Atmungseffekt sind nicht möglich. Immerhin können Sie das G-Logo und die Seitenbeleuchtung getrennt voneinander einstellen, außerdem dürfen Sie sowohl die Helligkeit als auch die Geschwindigkeit des Atemeffekts bestimmen. Die für Logitech typische blaue Farbe der Beleuchtung ist aber nicht veränderbar.

Hinsichtlich der Verarbeitung gibt es bei der Logitech G302 Daedalus Prime wenig zu meckern. Die mit 115x65x37 Millimetern und 87 Gramm recht kleine und leichte Spielermaus fühlt sich durchweg hochwertig an, auch die Tasten machen einen sehr positiven Eindruck im Test. Das gilt besonders für die linke und die rechte Maustaste mit der Metallfederung, die außerdem wie die gesamte Maus über eine sehr angenehme Oberflächenstruktur verfügen. Das gummierte Mausrad erinnert ebenfalls stark an das der Logitech G402 Hyperion Fury, fällt aber etwas stärker gerastert aus.

An der Unterseite der Daedalus Prime befinden sich insgesamt vier Teflonfüße für eine besonders geschmeidige Mausführung, die zusammen mit dem geringen Eigengewicht der G302 sehr schnelle Bewegungen ermöglichen. Ein wenig enttäuschend ist allerdings das zwei Meter lange USB-Kabel, das durch die ziemlich starre Gummiummantelung besonders auf kleinen Schreibtischen zu eingeschränktem Bewegungsspielraum führen kann. Hier hätte sich Logitech aus unserer Sicht lieber für ein leichtgängigeres Kabel mit Textilmantel entscheiden sollen.

Fragwürdige Form

Auch die Form der Logitech G302 Daedalus Prime erweist sich in unserem Test (subjektiv) als nicht ganz optimal: Durch das im Vorderbereich sehr schlanke und zur Mitte hin breiter werdende Gehäuse ist Logitechs symmetrische MOBA-Maus weder für große noch für kleine Hände perfekt geformt. Zwar eignet sie durch ihre kompakte Größe



Klick hui, Form pfui

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Ich muss zugeben, dass ich fast ein wenig süchtig nach dem präzisen Klick der G302 bin – teilweise erwische ich mich sogar dabei, wie ich einfach nur die Tasten betätige, ohne wirklich etwas anklicken zu wollen. Aber bitte Logitech, bitte bringt ganz schnell eine ergonomisch(er) geformte Maus mit dem Metallfedersystem auf den Markt! Auf Dauer ist die G302 bei hektischen Spielen wie League of Legends durch die für mich wenig komfortable Form einfach anstrengend zu bedienen, hier könnten ein breiteres Hinterteil und vor allem Ablageflächen für Ring- und kleinen Finger wahre Wunder wirken. Bis es soweit ist, muss ich mich wohl weiter mit sinnlosen, aber sehr knackigen Klicks ins Nichts zufriedengeben.



Die G302 soll sich besonders für MOBA-Spiele mit hohen Klickraten wie League of Legends eignen.

eher für Spieler mit kleinen Händen, die könnten aber wiederum mit dem breiten Mausrücken Probleme bekommen. Spieler mit großen Händen haben ebenfalls Probleme: Hier ist die Breite des Mausrückens zwar angemessen, allerdings sorgt die schlanke Vorderseite der G302 für wenig Komfort.

Eine echte Ablagemöglichkeit für Daumen, Ring- und kleinen Finger vermissen Hände unabhängig von ihrer Größe. Sollten Sie Ihre Maus außerdem mit der linken Hand bedienen wollen, ist die Daedalus Prime zwar dank der symmetrischen Form prinzipiell genauso verwendbar wie mit der rechten, allerdings lassen sich die ausschließlich auf der linken Seite platzierten Daumentasten dann kaum noch nutzen. Immerhin liegen die Finger durch eine leichte Mulde und die hochwertige Oberflächenstruktur sehr angenehm auf den beiden Haupttasten auf, insgesamt erweist sich die Ergonomie aber als der größte Kritikpunkt an der sonst meist überzeugenden G302.

Licht und Schatten

Das Highlight der Logitech G302 Daedalus Prime sind ganz klar die verbesserten Schalter der linken und der rechten Maustaste, bei denen Logitech erstmals eine Metallfederung verwendet. In der Praxis überzeugt das System voll und ganz, die knackigen Druckpunkte vermitteln ein sehr präzises und kontrolliertes Mausgefühl, wobei die Metallfederung nicht nur höhere Klickfrequenzen, sondern auch eine höhere Lebensdauer verspricht. Einziger Wermutstropfen: Die Klickgeräusche der G302 Daedalus Prime sind deutlich lauter als bei anderen Gaming-Mäusen, wobei sie beim Zocken durch den Spielsound meist zuverlässig übertönt werden.

Besonders klick-intensive Spiele wie MOBAs oder Diablo 3 profitieren also durchaus von dieser Technik, und auch Fans anderer Genres dürften an der MOBA-Maus Gefallen finden – wenn da nicht die etwas unglückliche Ergonomie wäre, die für Abzüge beim Komfort sorgt. Wenig verständlich ist außerdem, dass Logitech trotz der symmetrischen Form nur auf der linken Seite Daumentasten anbringt. Andere symmetrische Mäuse machen hier eine deutlich bessere Figur, und für rechte Hände bietet Logitech zum gleichen Preis von 50 Euro mit der G402 Hyperion Fury eine ergonomisch deutlich komfortablere Alternative mit ebenfalls sehr präzisem Sensor und acht Tasten – aber ohne das sehr gute Klickgefühl der G302. ML

PREIS 50 Euro **HERSTELLER** Logitech

Maus
G302 Daedalus Prime

Abtastrate	4.000 dpi
Sensorart	optisch
Gewicht mit / ohne Kabel	127 Gramm / 87 Gramm
interner Speicher / Makros	ja / ja
Tasten	sechs
Extras	einstellbare Beleuchtung

PRÄZISION 38/40
- ⊕ sehr präziser Sensor
- ⊕ extrem knackige Tasten-Druckpunkte
- ⊖ Mausrad nicht optimal gerastert

TECHNIK 18/20
- ⊕ 4.000 dpi ⊕ auf fast allen Oberflächen genau
- ⊕ bis zu 1.000 Hz Abfragerate ⊖ Lift-Off-Distanz nicht konfigurierbar ⊖ nur 2-Wege-Mausrad

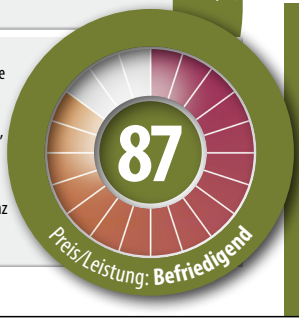
AUSSTATTUNG 16/20
- ⊕ sechs frei programmierbare Tasten ⊕ anpassbare Beleuchtung ⊕ Profil- und Makro-Funktionen ⊖ kein anpassbares Gehäuse ⊖ kein Gewichtssystem ⊖ keine Ersatzfüße

ERGONOMIE 6/10
- ⊕ für alle Griff-Arten geeignet ⊕ Form der Maustasten sehr angenehm ⊖ rechts keine Seitentasten ⊖ vorne und hinten zu schmal, in der Mitte zu breit ⊖ Kabel zu schwergängig

VERARBEITUNG 9/10
- ⊕ hochwertige Tasten und Oberflächenbeschichtung
- ⊕ stabiles Gehäuse
- ⊖ kein textilummanteltes Kabel

FAZIT

Die Metallfeder-Technik für die linke und rechte Maustaste ermöglichen mit der G302 schnelles und präzises Klicken, auch der Sensor überzeugt im Test. Abzüge gibt es hauptsächlich für die magere Ausstattung und die nicht ganz optimale Form.



LC-POWER™
www.lc-power.com

AIRAZOR SERIES



Gewinnspiel

Gewinnen Sie mit LC-Power eine private Kinovorführung von "Kingsman - The Secret Service" für sich und Ihre Freunde!

Diesen und viele weitere Gewinne finden Sie unter www.lc-power.com

Die brandneuen AiRazor-Gehäuselüfter von LC-Power
-
Damit behält der Secret Service einen kühlen Kopf!

/lcpower.germany





GameStar zu Besuch bei Logitech

Mäuse in der Folterkammer

Logitech hat uns in seine Entwicklungslabors in der Schweiz eingeladen, wo wir die Testverfahren von Mäusen und Tastaturen in Foto- und Videoform festhalten konnten. Aber wir müssen Sie vorwarnen: Die Bilder sind nichts für schwache Nerven! Von Nils Raettig

PC-Hardware muss so einiges aushalten: Pro-Gamer malträtieren die rechte Maustaste bei League of Legends teilweise mehr als fünf Mal pro Sekunde, GameStar-Redakteure schreiben ununterbrochen seitenlange Artikel mit bis zu 600 Anschlägen pro Minute, und wenn beim Spielen oder Tippen Frust aufkommt, dann wird die Tastatur zur Aggressionsbewältigung gerne mal auf den Schreibtisch gehämmert. Kein Wunder also, dass die Hersteller bei der Entwicklung von neuen Produkten viel Zeit in Tests von Haltbarkeit und Zuverlässigkeit investieren.

Welche das im Falle von Logitech sind, konnten wir uns im »Daniel Borel Innovation Center« an der Technischen Hochschule von Lausanne genau ansehen. Die Schweizer haben knapp 40 Journalisten und Youtuber aus der ganzen Welt dorthin eingeladen, außerdem waren professionelle Spieler von Titeln wie Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends und Hearthstone vor Ort, die Logitech sponsert.

Die Zusammenarbeit beschränkt sich nicht nur auf das reine Sponsoring, die Spieler werden von Logitech auch bei der Entwicklung von Mäusen und Tastaturen nach ihren Vorlieben befragt. Der neue »General Manager Gaming« Ujesh Desai (zuvor Nvidia) hat bei der Begrüßungsveranstaltung im Innovation Center aber eingeräumt, dass die Masse der Spieler teilweise andere Vorlieben hat als die Profis. So bevorzugen professionelle Zocker laut Desai vor allem schlichte und leichte Mäuse mit flexiblen Kabeln und strapazierfähigen Tasten (was sich auch im späteren Gespräch mit den Pro-Gamern vor Ort bestätigt), während sich laut Umfragen viele Logitech-Kunden eher schwere Mäuse mit vielen Extras und robustem Kabel wünschen.

Solche durchaus interessanten Zwischenbemerkungen gab es während der Produkt- und Strategie-Präsentationen neben typischen Marketing-Aussagen wie »Der Spieler steht bei uns im Mittelpunkt« immer wieder zu hören. Bei der Vorstellung der neuen G302 Daedalus Prime (Test in diesem Heft) hat der erst seit ein paar Wochen für Logitech arbeitende Desai beispielsweise relativ deutlich die (wohl vor seinem Firmeneintritt festgelegte) Vermarktungsstrategie der G302 als »MOBA-Maus« kritisiert. Dadurch könnten Spieler anderer Genres vom Kauf abhalten werden, obwohl die Maus sich laut Desai genau so gut für Shooter oder Strategiespiele eignet.

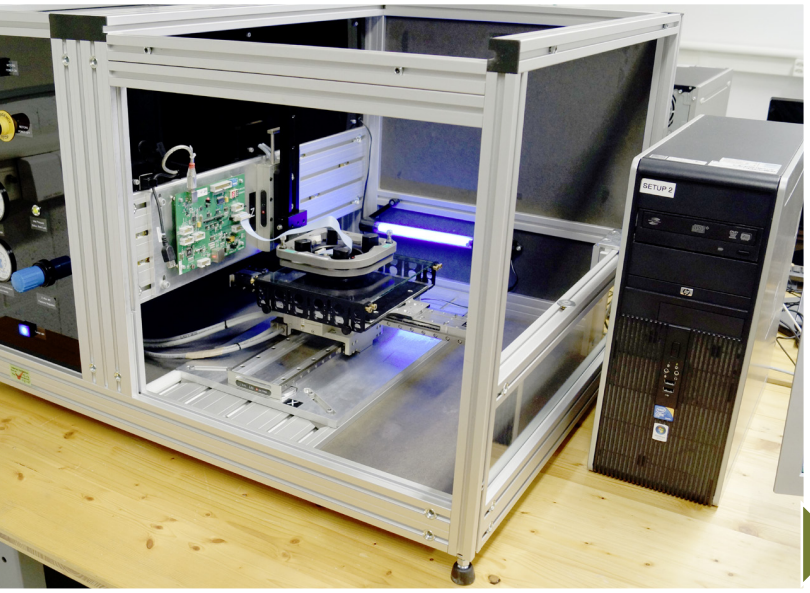
Klares Highlight war der Rundgang durch die Entwicklungslabors, als völlig ungefilterter oder objektiver Blick hinter die Kulissen ist er aber nicht zu sehen. Logitech wollte damit vielmehr den eigenen wissenschaftlichen Anspruch untermauern, was sich etwa an dem Hashtag #WinwithScience zeigt, mit dem Tweets von der Veranstaltung versehen werden sollten.

Generell ließ uns Logitech aber sehr freie Hand bei der Berichterstattung. Die vielen verschiedenen Testaufbauten bekommt man außerdem nicht alle Tage zu sehen, gepaart mit dem direkten Kontakt zu Ingenieuren und Pro-Gamern hob sich das Event dadurch angenehm vom üblichen PR-Einerlei ab. Sehr spannend wäre natürlich auch ein Blick auf die eigentliche Produktion der Hardware in Asien, wobei der Senior Director Engineering, Maxime Marini, sehr bemüht war zu betonen, dass man die Fabriken dort selbst betreibt und regelmäßig vor Ort ist.

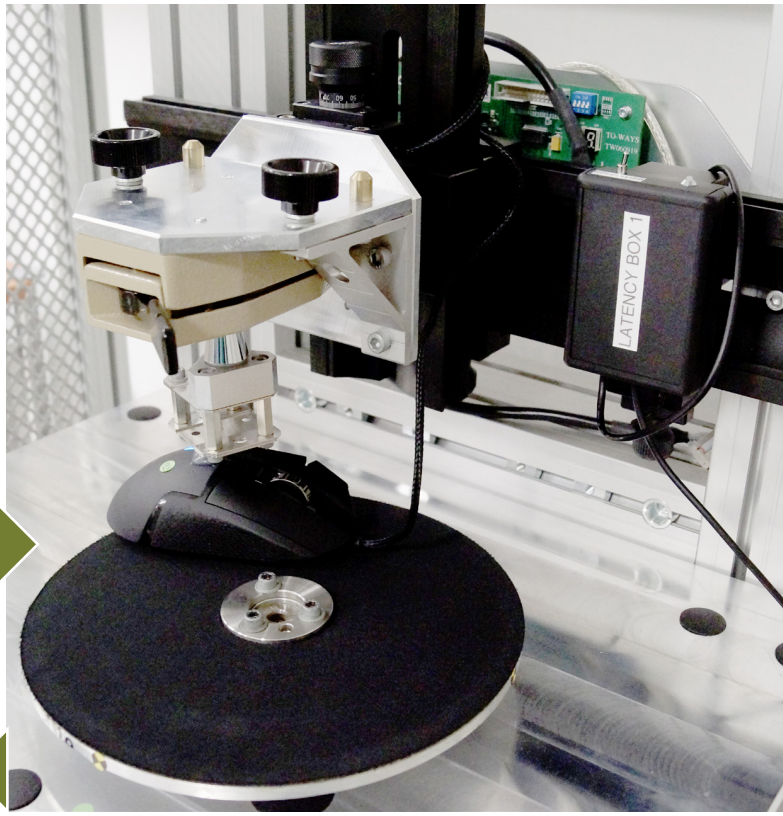
Vielleicht können wir uns ja beim nächsten Mal selbst davon überzeugen, für den Anfang war die Reise in die Schweiz aber auch so schon durchaus interessant. Die verschiedenen Tests zur Haltbarkeit und Zuverlässigkeit von Mäusen und Tastaturen zeigen wir in den Bildern auf den folgenden beiden Seiten und in einem Video auf der Heft-DVD. Wir wünschen viel Spaß beim Einblick in Logitechs Folterkammern. NR



Das Daniel Borel Innovation Center wurde 2010 von Logitech gegründet, hier finden viele der Qualitäts- und Stabilitätstests mit neuen Prototypen statt.



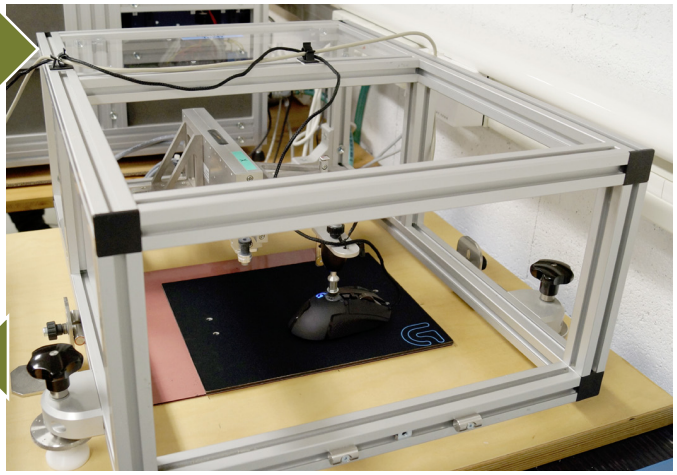
Mit diesem Testablauf werden Sensoren vor dem Einbau in eine Maus geprüft. Um herauszufinden, wie zuverlässig und genau der Sensor arbeitet, bewegen sich unterhalb davon verschiedene Oberflächen, etwa aus Glas oder Hartplastik.



Auch in diesem Fall bleibt der Sensor in der gleichen Position, allerdings bereits in der fertigen Maus. Die Oberfläche darunter rotiert immer schneller, bis der Sensor nicht mehr in der Lage ist, die Bewegungen exakt zu erfassen.



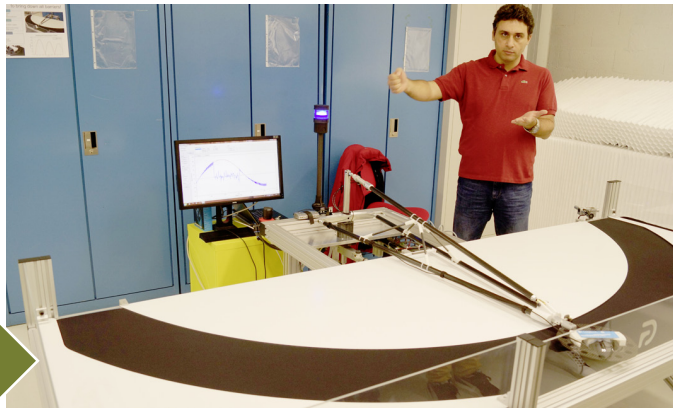
Die passenden Unterlegscheiben zu der Maschine aus dem zweiten Bild hat Logitech selbst aus Mauspads und anderem Material hergestellt.



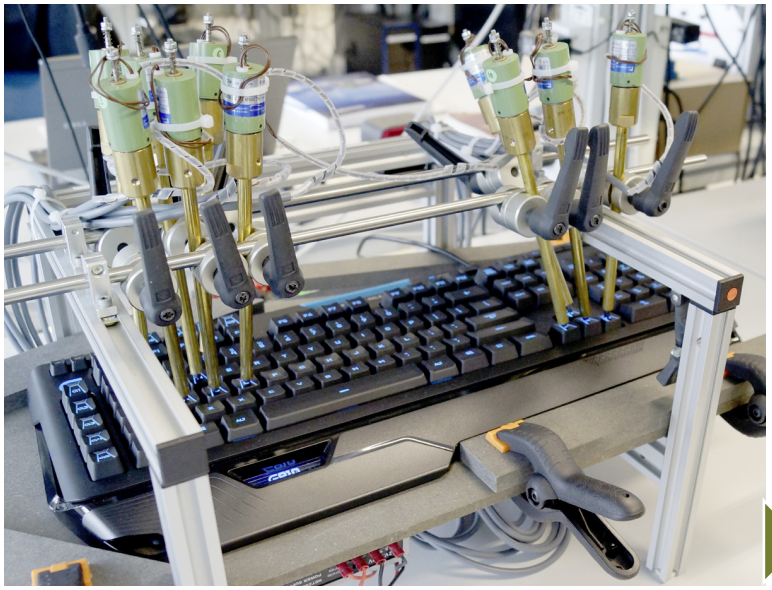
Statt die Oberfläche unterhalb des Sensors zu rotieren, führt diese Maschine typische Bewegungen mit der Maus selbst aus. Hier geht es also weniger um maximale Belastungsgrenzen als um einen alltagsnahen Test.



Auch die Verzögerung zwischen dem Drücken einer Maustaste und der Umsetzung im Spiel testet Logitech, meist im Vergleich zu älteren Mäusen, die möglichst übertrumpft werden sollen.



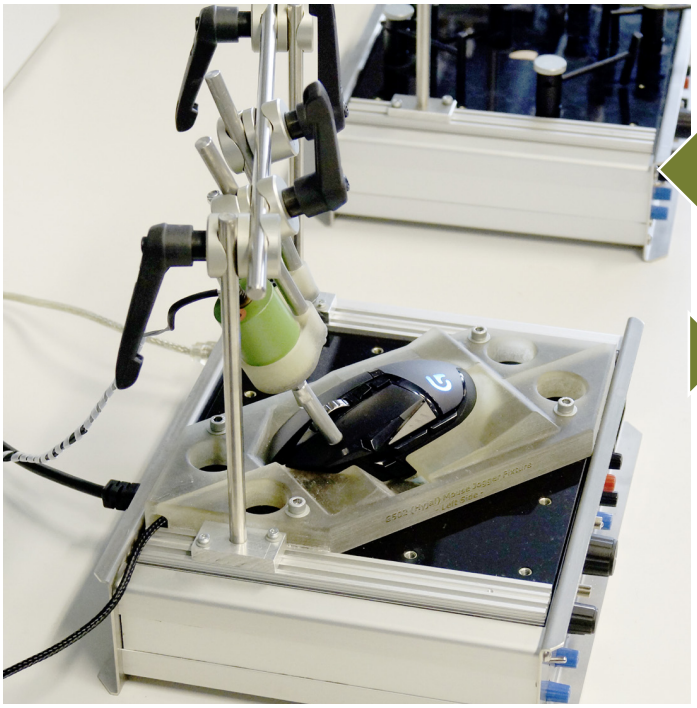
Hier wird gerade überprüft, wann der optische Sensor der G402 bei einem schnellen Schwenk von links nach rechts nicht mehr mitkommt und stattdessen den zusätzlich verbauten Bewegungsmesser und das Gyroskop zum Tracking nutzt.



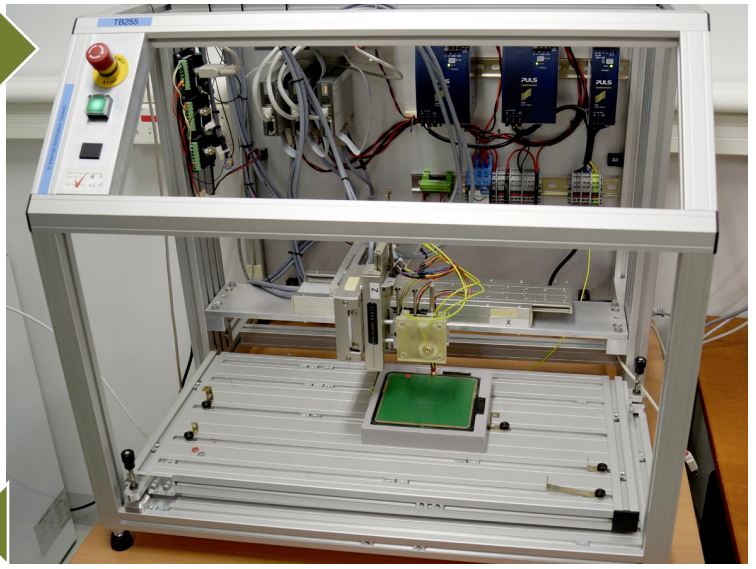
Diese Maschine drückt verschiedene Tasten in unterschiedlicher und alltagsnaher Geschwindigkeit über einen langen Zeitraum, um festzustellen, wie zuverlässig sie auslösen.



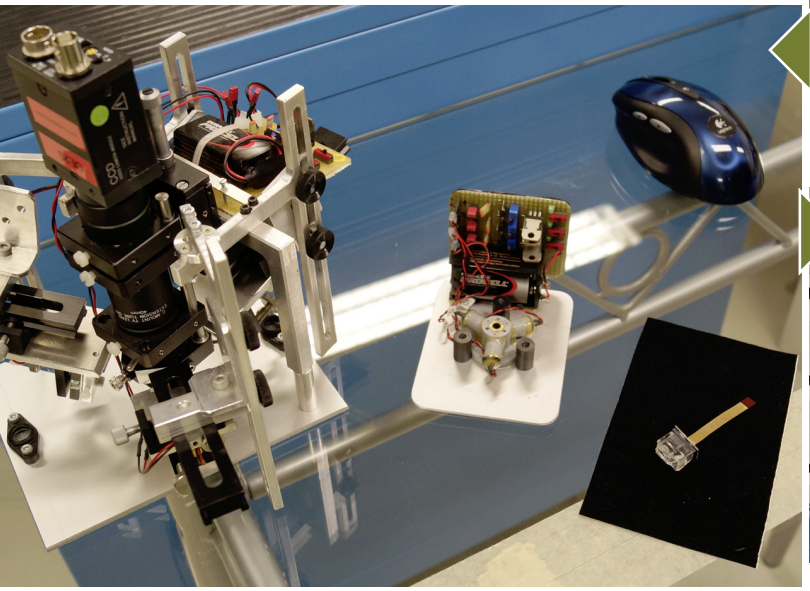
Statt die Tasten in vergleichsweise normalem Tempo zu betätigen, werden sie hier bewusst möglichst schnell hintereinander gedrückt, um ihre Haltbarkeit zu ermitteln.



Auch für Mäuse gibt es einen Zuverlässigkeitstest, bei dem die Tasten lange Zeit in verschiedenen Abständen betätigt werden.



Mit diesem Gerät werden menschliche Fingerbewegungen simuliert. Damit lassen sich beispielsweise Touch-Oberflächen testen.



Erste Sensorprototypen von Mäusen sehen oft wie das Modell links aus. Erweist sich der Sensor als tauglich, wird er immer weiter geschrumpft.



Im Inneren dieses Raumes sind alle Funkverbindungen von außen abgeschottet. So lässt sich die Sende- und Empfangsleistung von kabellosen Mäusen und Headsets unverfälscht (aber realitätsfern) ermitteln.

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



CK Express System
GAMING HARDCORE

Mit vorinstallierter All-In-One Wasserkühlung



Inklusive wahlweise Assassin's Creed Unity, The Crew oder Far Cry 4

CK Express System
GAMING 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*

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 CUBE



Intel® Core™ i5-4460 3,2 GHz CPU (Haswell)

NVIDIA GeForce GTX 760 mit 2.048 MB GDDR5, Samsung 840 EVO Series SSD mit 120GB und 4GB Arbeitsspeicher

ab 799,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

Erleben Sie die Faszination eines neuen 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.

Samsung SSD 850 Evo

Die neue Volks-SSD?



Nach dem Pro-Modell setzt jetzt auch die günstigere Samsung SSD 850 Evo auf den neuen 3D-Speicher, außerdem gibt es gleich fünf Jahre Garantie. Ist die SSD 850 Evo ähnlich gut und günstig wie de beliebte Vorgänger? Von Jan Purrucker

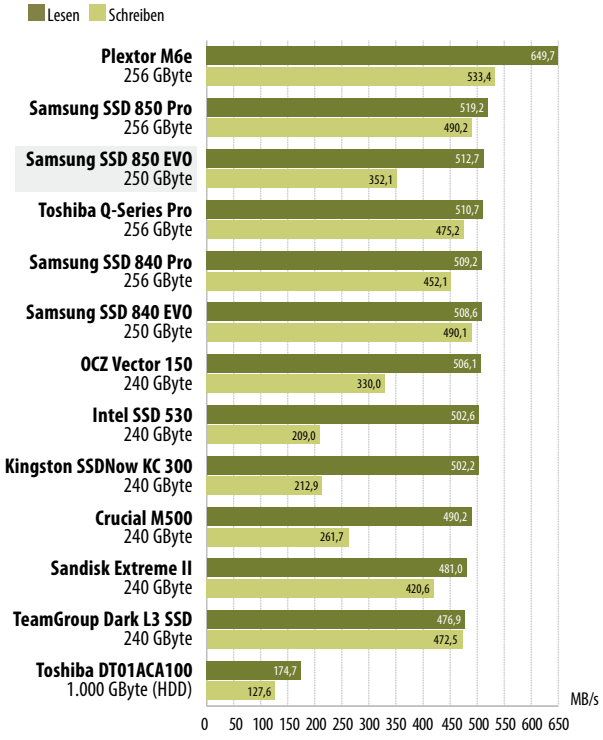
Als Nachfolger von Samsungs SSD Evo 840 beerbt die SSD 850 Evo eine von Deutschlands meistverkauften SSDs. Im Vergleich zu den Vorgängermodellen setzt die SSD 850 Evo (wie die spürbar teurere SSD 850 Pro) auf den von Samsung entwickelten 3D V-NAND-Speicher, bei dem die Zellen in 32 Lagen übereinander geschichtet und nicht nur nebeneinander liegen wie bei herkömmlichem Flash-Speicher – daher auch das klangvolle »3D« in der Bezeichnung.

Durch die zusätzliche Dimension in die Höhe finden auf kleinerer Fläche mehr Zellen Platz, was (unter anderem) die maximal mögliche Kapazität der SSD erhöhen und die Haltbarkeit verbessern soll, da die Zellen nicht möglichst winzig, sondern robuster gefertigt werden. Samsung bietet die 850 Evo dennoch genau wie die SSD 840 Evo mit höchstens 1,0 Terabyte Speicherplatz an, verlängert aber die Garantiezeit von drei auf fünf Jahre. Außerdem soll es durch den dreidimensionalen Aufbau und die optimierte Zellstruktur zu weniger Interferenzen zwischen den Zellen kommen, wodurch die theoretischen Schreibgeschwindigkeiten laut Samsung steigen und der Stromverbrauch gleichzeitig sinken soll. Während die SSD 850 Pro MLC-Module verwendet, die zwei Bit pro Zelle speichern, kommen in der SSD 850 Evo (wie von der 840 Evo bereits gewohnt) TLC-Module zum Einsatz, die drei statt nur zwei Bit pro Zelle speichern. Das macht TLC-Flash günstiger, aber auch weniger lange haltbar und etwas langsamer als MLC-Flash.

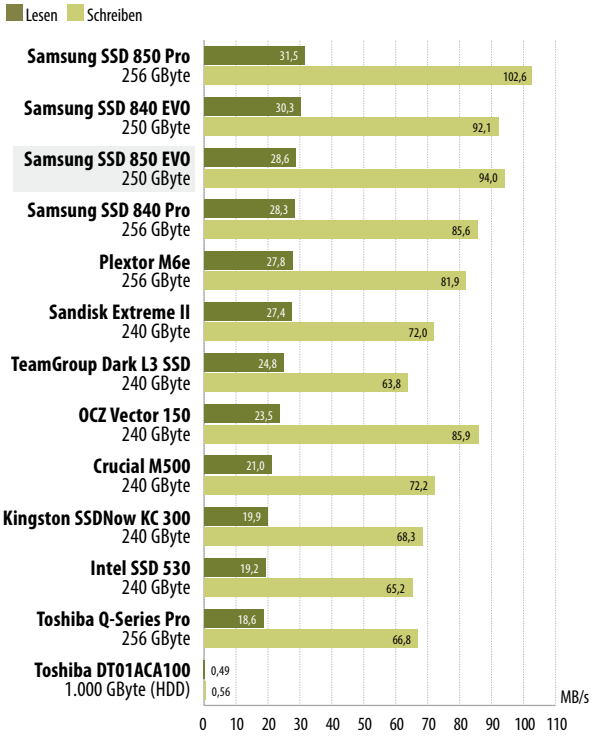
Um die Geschwindigkeit des TLC-Speichers zu erhöhen, setzt Samsung wie schon

Benchmarks

Sequenzielle Performance AS SSD Benchmark



Random Performance AS SSD Benchmark



Testsystem für alle Benchmarks: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

 Das theoretische Limit der SATA3-Schnittstelle liegt bei 600 MByte/s.

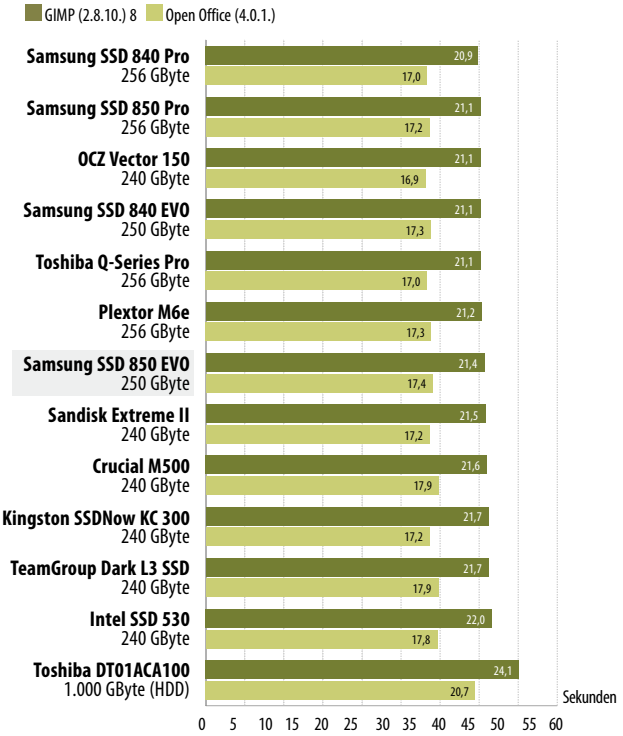
im Falle der SSD 840 Evo die »Turbo Write«-Funktion ein, bei der die TLC-Zellen aus einem bestimmten Speicherbereich nur mit einem Bit (SLC) statt wie eigentlich möglich mit drei Bit (TLC) beschrieben und als Cache genutzt werden. Dadurch verfügt die Samsung SSD 850 Evo neben dem 512 MByte großen DDR2-Cache (1,0 GByte beim 1,0-Terabyte-Modell) noch über einen zweiten, besonders schnellen Zwischenspeicher und die Geschwindigkeit beim Übertragen von kleinen Dateien steigt. Diese beiden Stufen ergänzt Samsung allerdings per Software noch um eine weitere. Die SSD Magician Software ermöglicht die Aktivierung des »RAPID«-Modus. Diese Funktion beschleunigt das Schreibtempo aller SSDs der 850-Baureihe und ermöglicht die Nutzung von Arbeitsspeicher als zusätzlichen Datenpuffer. Solange die Funktion aktiviert ist, speichert die SSD zu schreibende Daten erst im Arbeitsspeicher, dann im SLC-Cache und anschließend im Zwischenspeicher des Controllers. Weil der Rapid-Modus bei den Praxistests aber keinen Unterschied macht, fließt er nicht die Wertung ein. In unseren Benchmarks vergleichen wir die rund 130 Euro teure 250 GByte Variante der SSD 850 Evo mit dem Pro-Modell, der SSD 840 Evo sowie weiteren aktuellen SSDs.

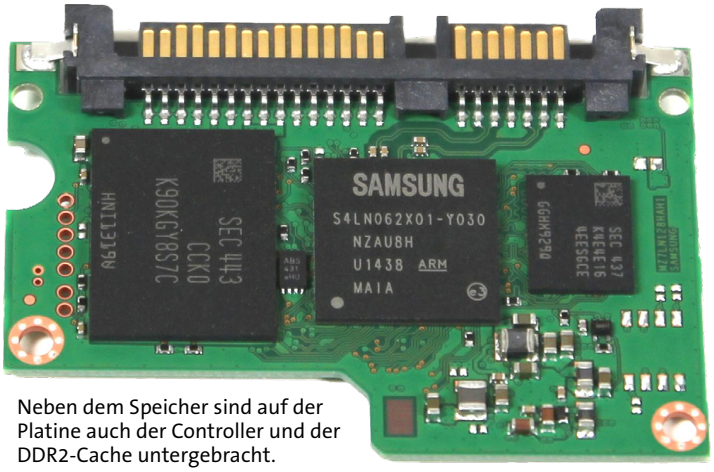
Schnell sind sie alle

Beim Test der Boot-Zeit von Windows 8.1 vergehen vom Drücken des Powerknopfes bis zum Erscheinen des Startbildschirms auf unserem Testsystem bei der SSD 850 Evo nur 32,8 Sekunden, das Laden der »Suez«-Mission in Battlefield 4 erledigt die neue SSD in 21,5 Sekunden. Damit ist sie praktisch genauso schnell wie die SSD 840 Evo (33,1 / 22,3 Sekunden) und wie alle anderen Vergleichs-SSDs, die wir getestet haben. Unseren Spieleordner mit vielen kleinen Dateien kopiert die SSD 850 Evo in 36,2 Sekunden, für die große Videodatei braucht sie 20,5 Sekunden. Ähnlich wie bei den Ladezeiten liegt die 850 Evo somit zwar minimal vor der 840 Evo, kann sich aber nicht wirklich absetzen. Einen nennenswerten Geschwindigkeitsvorteil liefern hingegen die Pro-Modelle der 850- und 840-Reihe, sie schaffen beide Vorgänge immerhin rund fünf Sekunden schneller. Als dritten Praxistest stoppen wir die Installationsdauer von zwei Programmen. Wie alle SSDs in unserem Testfeld erledigt die SSD 850 Evo dabei die Vorgänge von GIMP und Open

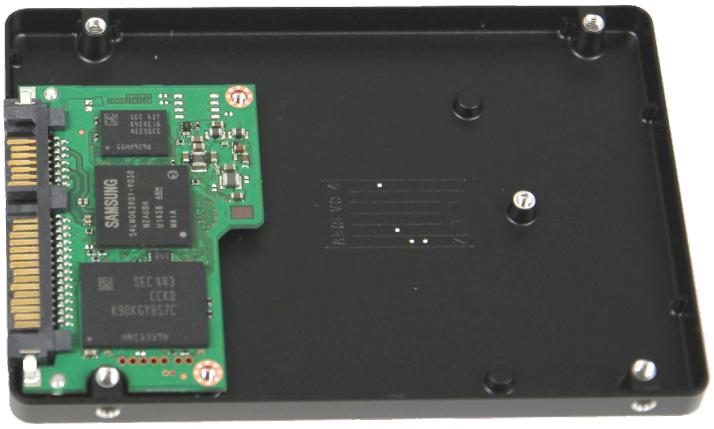
Benchmarks

Installationsdauer

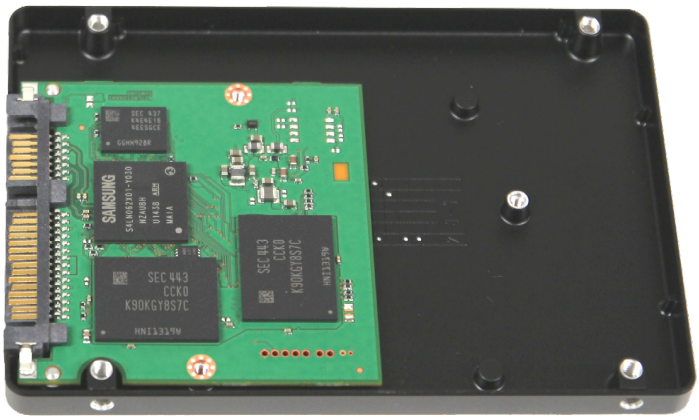




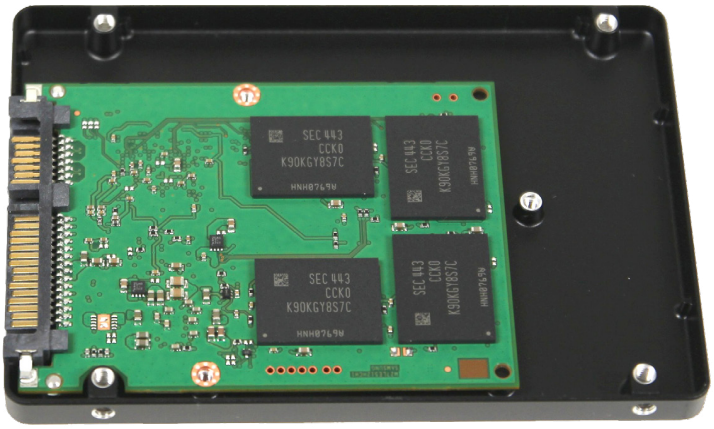
Neben dem Speicher sind auf der Platine auch der Controller und der DDR2-Cache untergebracht.



Wie wenig Platz Speicherchips mit TLC-Modulen brauchen, zeigt die äußerst kleine Platine der SSD 850 Evo mit 120 GByte.



Die SSD 850 Evo mit 500 GByte Speicherplatz benötigt sichtlich mehr Raum für die Unterbringung der nötigen Flash-Chips.

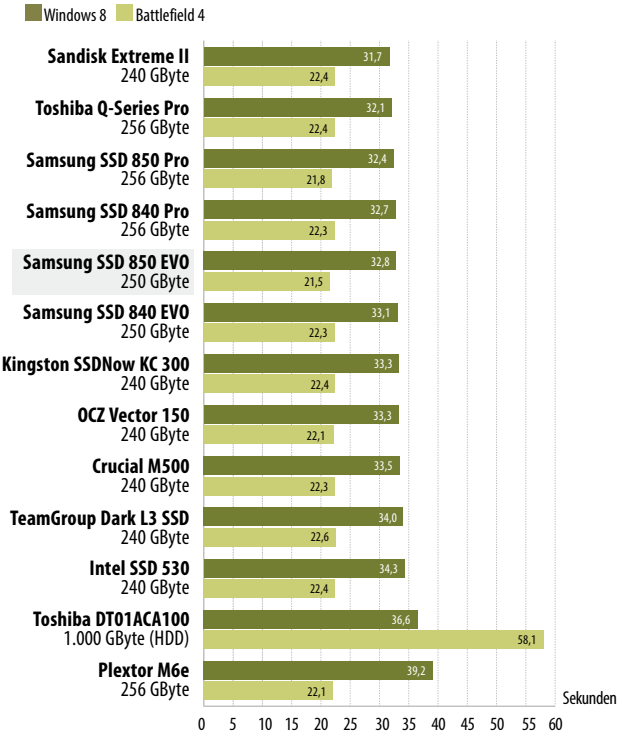


Die größte Platine findet sich erwartungsgemäß im Modell mit 1.000 GByte, noch größere Varianten der SSD 850 Evo gibt es nicht.

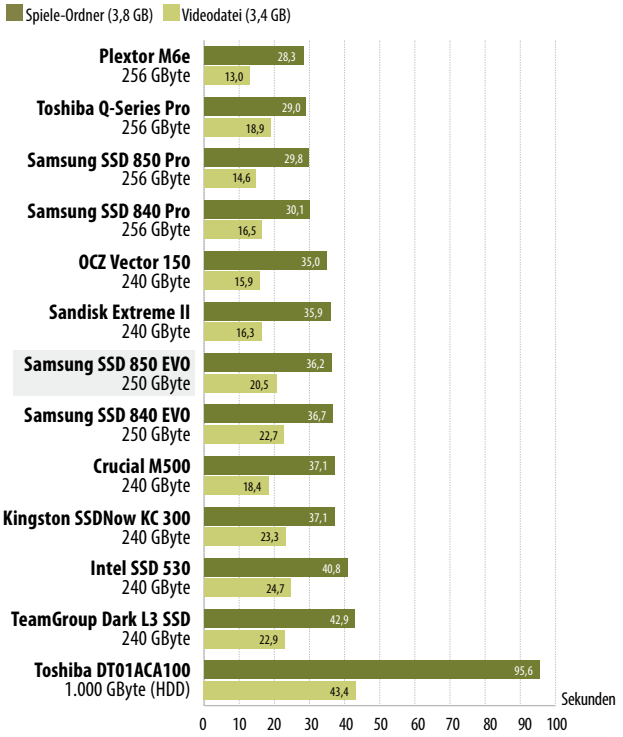
In der Praxis ist aber schon maximal bei etwa 560 MByte/s Nutzdaten die Grenze erreicht.

Benchmarks

Ladezeiten



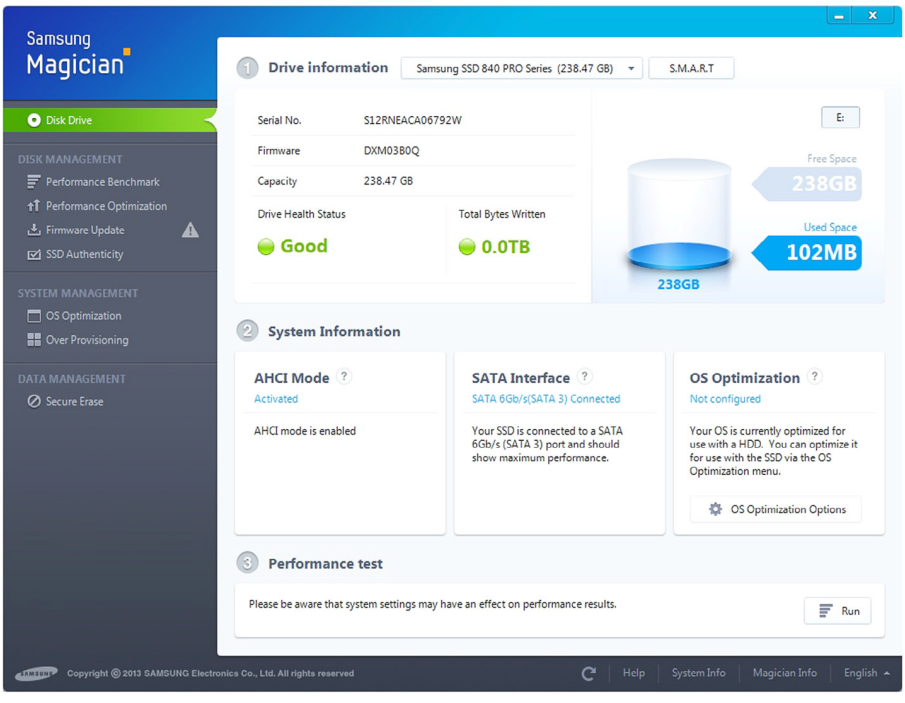
Kopierdauer



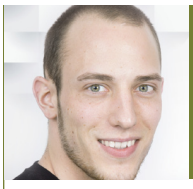
Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

Office jeweils in weniger als 20 Sekunden. Genau wie bei den übrigen Praxistests sind die SSDs aber auch hier ähnlich schnell, die Unterschiede liegen im Millisekundenbereich und bewegen sich damit im Rahmen der Messtoleranz.

Daher nutzen wir auch synthetische Benchmarks wie den AS-SSD-Benchmark. Von deren Ergebnissen lässt sich zwar nicht direkt auf die Geschwindigkeit im alltäglichen Gebrauch schließen, dafür erlauben sie eine bessere Vergleichbarkeit der (zumindest theoretischen) Leistungsfähigkeit von verschiedenen Modellen. Im Test mit großen Dateien kommt die 850 Evo auf 512,7 MByte pro Sekunde Lesegeschwindigkeit. Damit liegt die neue Samsung SSD zwar etwas vor der Samsung SSD 840 Evo (508,6 MByte/s) und der Toshiba Q-Series Pro (510,7 MByte/s), im Schreibvergleich fällt sie dafür aber stark ab: Hier erreicht sie nur 352,1 MByte/s und muss sich dem Vorgänger (490,1 MByte/s) deutlich geschlagen geben. Beim Test mit kleinen Dateien liest die 850 Evo 28,6 MByte pro Sekunde und schreibt 94 MByte/s. Damit erreicht sie wie schon bei den Praxistests ein sehr



Samsungs Magician Tool überprüft den Zustand von Samsung-SSDs und optimiert diese je nach Betriebssystem. Außerdem bietet das Programm Benchmarks sowie Lösch- und Klon-Optionen.



Nette Dreingabe, aber ...

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Auch wenn ich Samsungs 3D V-NAND aus technischer Sicht durchaus interessant finde, bietet er derzeit nur wenige handfeste Vorteile für mich als Käufer. Den größten Pluspunkt stellt wohl der durch das Aufeinanderschichten der Speicherzellen eingesparte Platz dar. Dadurch steigt die maximal mögliche Kapazität der SSDs auf 16 Terabyte. Allerdings werden derart große SSDs trotz des rasanten Fortschritts noch sehr lange nicht serienmäßig auf den Markt kommen. Dass Samsung die Garantie für seine Evo-SSDs von drei auf fünf Jahre erhöht, ist eine gern gesehene Dreingabe. Da angesichts der Limitierung durch die SATA-Schnittstelle ohnehin alle aktuellen SSDs in der Praxis gleich schnell arbeiten, fallen solche Extras bei der Kaufentscheidung neben dem Preis besonders stark ins Gewicht. Allerdings dürften auch SSDs anderer Hersteller bei normalem Gebrauch ohne weiteres fünf Jahre durchhalten – und dann sind sie sowieso veraltet.

Weil Ideen das richtige Werkzeug brauchen.

Die Dell Precision Workstations mit Intel® Xeon® Prozessor

Infos auf Dell.de/Ideen

Intel, das Intel Logo, Xeon, und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

ähnliches Leistungsniveau wie die SSD 840 Evo, die mit 30,3 MByte/s zwar etwa zwei MByte/s mehr beim Lesen schafft, sich dafür aber beim Schreiben schlechter abschneidet (92,1 MByte/s).

Ablöse geglückt

Unterm Strich wird im Test der Samsung SSD 850 Evo erneut deutlich, dass aktuelle SATA3-SSDs sich in der Praxis kaum voneinander unterscheiden. Für die SSD 850 Evo spricht wie schon bei der SSD 840 Evo das gute Verhältnis von Euro pro GByte, und auch wenn die Umstellung auf den 3D V-NAND keine spürbaren Vorteile mit sich bringt, bietet Samsung zumindest eine Garantieverlängerung von drei auf fünf Jahre. Da das Ausweichen auf andere Schnittstellen wie PCI- oder SATA-Express bislang nur höhere Datenraten in synthetischen Benchmarks, aber keine besseren Ergebnisse in der Windows- und Spielepraxis mit sich bringt, spricht damit nichts gegen den Kauf einer SSD 850 Evo, falls Sie gerade auf der Suche nach einer neuen SSD sind.

Wirklich lohnend ist diese Investition aber nur dann, wenn Sie nicht bereits eine SATA3-SSD besitzen oder wenn Sie zusätzlichen Speicherplatz für die Installation von Spielen benötigen, weil ihre Haupt-SSD voll ist. Umsteiger von HDDs oder älteren SATA2-Modellen können ebenfalls zugreifen, zumal die SSD 850 Evo das Vorgängermodell SSD 840 Evo ablöst und sich somit auch dessen niedrigerem Preisniveau anpasst. So tief wie bei der ebenfalls empfehlenswerten Crucial MX100 (256 GByte für 100 Euro) wird es aber kaum sinken. Können Sie auf die um zwei Jahre längere Garantiezeit der SSD 850 Evo und die Klon- und Wartungssoftware verzichten, ist die Crucial-SSD damit für Sparfüchse ebenfalls einen Blick wert. Soll es dagegen noch mehr Garantiezeit sein und spielt der Preis eine eher untergeordnete Rolle, dann greifen Sie am besten zur SSD 850 Pro 256 GByte für 150 Euro. JP



Samsung entwickelt und produziert fast alle Komponenten der SSD 850 Evo selbst. Dazu gehören auch der neue 3D V-NAND-Speicher und der Controller.

PREIS 130 Euro HERSTELLER Samsung

Festplatte
SSD 850 Evo

Speicherkap. / Formfaktor / Höhe	250 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm
Anschluss / Speicher	SATA3 / 40 nm TLC toggle
Chipsatz / Trimfunktion	Samsung MGX / ja
max. Leserate / Schreibrate	540 / 520
Extras	Wartungs-, Klon-Tool
Hersteller-Garantie	5 Jahre

PRAXIS LEISTUNG 37 /40
- ⊕ sehr schnelle Ladezeiten
- ⊕ sehr hohe Kopierleistung
- ⊕ extrem kurze Installationszeiten

LESERATE 18 /20
- ⊕ extrem schnell bei großen Dateien
- ⊕ auch bei kleinen Dateien sehr schnell

SCHREIBRATE 18 /20
- ⊕ sehr schnell bei kleinen Dateien
- ⊖ langsamer als der Vorgänger bei großen Dateien

TECHNIK 7 /10
⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller 3D-VNAND-Speicher ⊖ TLC-Speicher weniger langlebig

AUSSTATTUNG 8 /10
⊕ 250 GByte ⊕ 5 Jahre Garantie ⊕ umfangreiches Wartungstool ⊕ umfangreiches Klon-Tool ⊖ kürzere Garantiezeit als 850 Pro

FAZIT

Der neue 3D V-NAND bringt gegenüber dem Vorgänger zwar keinen Geschwindigkeitsvorteil, allerdings sprechen neben der Geschwindigkeit auch der attraktive Preis, die gute Ausstattung und die fünf Jahre lange Garantie für die neue Samsung-SSD.





Gamestar 01/2015

»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!«

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH U12P mit 12 cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2400
- MSI Z97S SLI Krait Edition
- 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 Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.429,–
oder ab 52,40 €/mtl.[1)]



CT 05/2012

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

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 850 EVO SSD S-ATA III
- 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
- EKL Alpenföhn Brocken ECO mit 12cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- 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

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 AMD FX-8320

- AMD FX-Series FX-8320 Prozessor
- BIS ZU 8 x 3.90 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® Geforce® GTX 970 MSI® Gaming 4G
- 240 GB SSD + 1000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 530 Watt Thermaltake 80+ / Delux SH891
- Gigabyte GA-970A-UD3P Mainboard
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Gratis Download: LEGO Batman 3, Thief, Sniper Elite III ODER Murdered Soul Suspect

ÜBERTAKTET!



NVIDIA GEFORCE GTX

8.1 Windows Microsoft

- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- 4x USB 3.0
- 8x USB 2.0

Art. Nr. 50250

1199.- €

z.B. 99,92 € mtl., Laufzeit: 12 Monate 2)



XMX Gaming Computer Core i7-4790K

ÜBERTAKTET!

- 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 / DVD-RW SATA
- 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

Art. Nr. 50253

1749.- €

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 Selbstbau-PCs leicht überarbeitet, allerdings passt immer noch keine Geforce GTX 970 in unsere Vorschläge, da sie mit rund 350 Euro einfach zu teuer ist und der Preis aufgrund des ungewöhnlich starken Dollarkurses momentan sogar leicht steigt. Das dürfte sich aber Ende Januar ändern, denn dann erwarten wir Nvidias GTX 960, die sicher einen Platz in einem der PCs erobern wird, wenn ihr Preis-Leistungs-Verhältnis auch nur annähernd so gut wird, wie wir es erwarten.

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	160€
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	
Intel Core i5 4590 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150 UPDATE	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte UPDATE	
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	190 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Black 512e 1,0 TByte	65 €
SSD UPDATE	
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	50 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse NEU	
Fractal Design Core 2500	50 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**780 €**
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	
Intel Core i5 4690K	215 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	35 €
Mainboard Sockel 1150 UPDATE	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 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	**1.010 €**
Schnellere Grafikkarte	**+145€ €**
MSI GTX 970 Gaming 4G	360 €
Übertakter-Mainboard	**+20 €**
ASRock Fatal1ty Z97 Killer	105 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-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. UPDATE
▸ 225 € ▸ 03/14 ▸ bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

MSI GTX 760 Twin Frozr Gaming UPDATE
▸ 195 € ▸ 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 UPDATE
▸ 180 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+ UPDATE
▸ 160 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 370 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

Palit Geforce GTX 970 Jetstream UPDATE
▸ 335 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X UPDATE
▸ 330 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X UPDATE
▸ 310 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTvAZ
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290, 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Intel Core i7 4790K UPDATE
▸ 310 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1150

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 235 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 4690K UPDATE
▸ 215 € ▸ – ▸ bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

Intel Core i5 4590
▸ 180 € ▸ – ▸ bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300
▸ 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
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yDsSfl
sehr gute Verarbeitung und Kühlung, flüsterleise, groß

Scythe Mugen Max
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. A
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1IF0aDd
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Alpenföhn Brocken Eco
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/12R1VvX
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer A11/i11
▸ 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
▸ 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 UPDATE
▸ 45 € ▸ 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
▸ 20 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Steelseries Sensei UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIIa
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Roccat Kone Pure Optical UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless UPDATE
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G710+ UPDATE
▸ 115 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70 UPDATE
▸ 115 € ▸ – ▸ bit.ly/1uvLUTE
mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

Cherry MX-Board 3.0
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Shakroon Skiller Pro
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

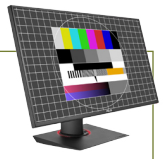
Kingston HyperX Cloud UPDATE
▸ 90 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 85 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Sennheiser PC320
▸ 65 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

Bitfenix FLO UPDATE
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG278Q
▸ 750 € ▸ online ▸ bit.ly/1sIHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B UPDATE
▸ 300 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434
▸ 290 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu
▸ 250 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 290 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 190 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo UPDATE
▸ 120 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX100
▸ 95 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD UPDATE
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVGwJ
SATA 3 / 128 GB / 3 Jahre Garantie



GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless UPDATE
▸ 40 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G27 Racing Wheel ref. UPDATE
▸ 220 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starke 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/14rImYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System
▸ 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

Mehr Komfort bei GameStar Plus

Nur mit GameStar Plus lesen Sie unsere Internetartikel komfortabel auf einer Seite, sehen alle Videos ohne Werbung und bekommen einfach mehr von GameStar.



PayPal

Jetzt noch einfacher und sicherer reinbeißen mit PayPal

HEFT-ABONNENTEN SPAREN BIS ZU 57%
BEI GAMESTAR PLUS FÜR 12 MONATE MIT HEFTARCHIV

Hearts of Iron 3 von Gamesrocket gratis

Jetzt bis Ende Januar Plus-Mitglied werden und Hearts of Iron 3 gratis von Gamesrocket bekommen, dem deutschen Spiele-Shop für PC-Spiele.

GAMES ROCKET

Spiele digital kaufen, ohne DRM oder für Stream, Origin & Co.

Sicher einkaufen mit Käuferschutz.



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

Gute Karten

Weltexklusiv zeigen wir neue Karten aus dem nächsten Hearthstone-Addon »Entwickler vs. Games«. Von Michael Graf











































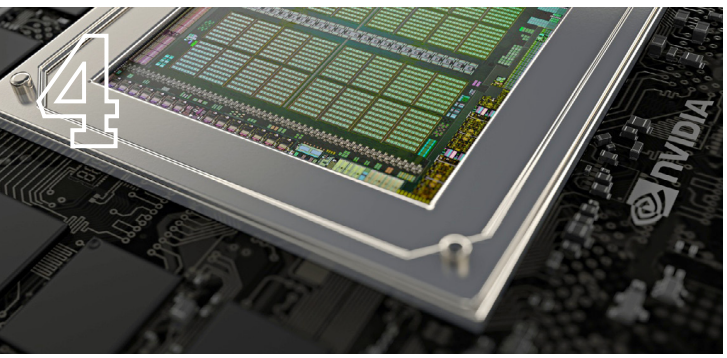


Die GameStar-Ausgabe 03/2015 erscheint am 25.02.2015









1 The Witcher 3: Wild Hunt Preview
Wir fahren nach Warschau und prüfen, ob Geralt sich inzwischen für den Release im Mai schick gemacht hat.

2 Evolve Test
Vier gegen einen. Im Test fühlen wir dem asymmetrischen Multiplayer-Spiel auf den Monsterzahn.

3 Raven's Cry Test
Wird der nächste Titel der Two-Worlds-Macher auch ein Überraschungshit? Wir lassen uns im Test überraschen.

4 Geforce GTX 960 Hardware
Die GTX 960 im Test. Was kann das neue Mittelklassemodell von Nvidia.

 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, Tobias Veltin, Mirco Kämpfer
Online	Christian Schneider (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Michael Obermeier, Stefan Köhler, Stefan Seiler, Markus Lindner
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	Daphne Cisneros, Martin Deppe, Maurice Weber, Benjamin Danneberg, Patrick Mittler, Kosta Christinakis, Michael Förtsch, Rüdiger Steidle, Jonas Gössling, Christopher Reimers, Anita Blockinger, Jan Bojaryn
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), Laura Zwanziger (-691) Manfred Aumaier (digitale Anzeigenannahme, -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

Werbefrei mit GameStar Plus

GAMESTAR UND ALLE SONDERHEFTE auf Tablet UND SMARTPHONE

Ausgaben ab 3,99 E für iPhone und Android



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar BLACK
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

Jetzt überall Online, im Elektronikmarkt und bei über 3.500 Fachhändlern erhältlich!

Jetzt kostenlos testen unter www.ESET.de/EMDS

MULTI-DEVICE SECURITY

Rundum-Schutz für PC, Tablet & Smartphone

SCHUTZ FÜR **5** GERÄTE

Enjoy safer technology

Mehr Sicherheit geht nicht - egal ob auf Smartphone, Tablet, PC oder Laptop - und das mit nur einer Lizenz.



1/2015 ANDROID Apps
Mobile Security & Antivirus
BESTE APP 2014 SECURITY



nur 49,95 €* für 5 Geräte

www.eset.de

*UVP, inkl. Updates für 1 Jahr

DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT



ALS STANDARD- ODER
PREMIUM-EDITION
MIT TOLLEN EXTRAS:

- SOUNDTRACK
- DIGITALES ARTBOOK
- STRATEGIE-GUIDE
- POSTER

Das Schwarze Auge

BLACKGUARDS 2

AB SOFORT FÜR PC & MAC

IM HANDEL UND AUCH AUF amazon.de gog.com STEAM

EUROVIDEO DAEDALIC ENTERTAINMENT WWW.BLACKGUARDS2.COM DAEDALIC

© 2013–2015 Daedalic Entertainment GmbH. „Das Schwarze Auge" is published under license of Chromatrix GmbH. The Dark Eye is a registered trademark of Significant Fantasy Medienrechte GbR. Blackguards, the Blackguards logo and the Daedalic logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.