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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 03/2015

GRAND AGES MEDIEVAL



Beratung & Bestellung 030/3009300

TEAM PLAYER

Concept E Digital

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

04/2014
TESTURTEIL: SEHR GUT
NOTE: 1,4



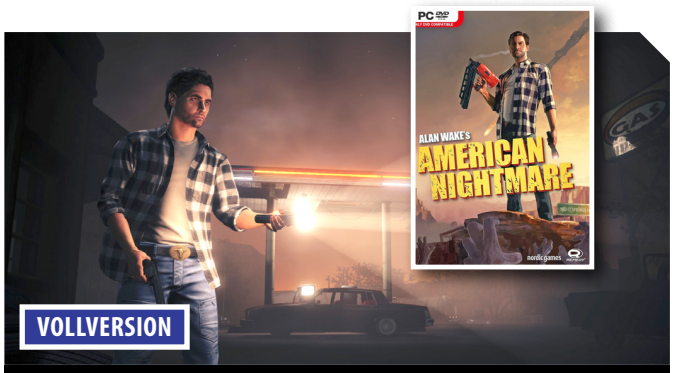
Typisch Teufel

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 03/2015



ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Das Spin-off zum Grusel-Thriller Alan Wake konzentriert sich auf den Kampf gegen die Schergen der Finsternis. Held Alan findet sich in einer Zeitschleife wieder und muss sich seinem Doppelgänger und dessen Horde von Besessen stellen. Als Action-Episode mit mehr Waffen, Explosionen und Gegnertypen ist American Nightmare vor allem ein kurzweiliges Vergnügen.

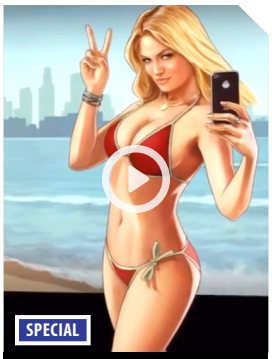


THE WITCHER 3 WILD HUNT

Wir waren in Warschau vor Ort, um The Witcher 3 anzuspielen. Im ersten Video gibt Michael Graf erste Einblicke in die offene Spielwelt und versucht sich dabei sogar an einer poetischen Herangehensweise. Im zweiten Video begleiten wir Geralt auf der Jagd nach monströsen Greifen und mischen uns dafür unters Volk.



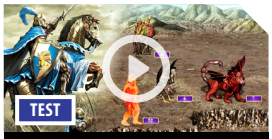
PROJECT CARS
Mit über 70 Fahrzeugen will Project Cars puren Realismus bieten.



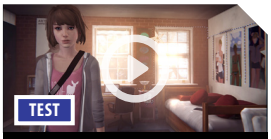
LADEPAUSEN-SPECIAL
Verrückte, witzige und ideenreiche Ladepausen der Spielegeschichte.



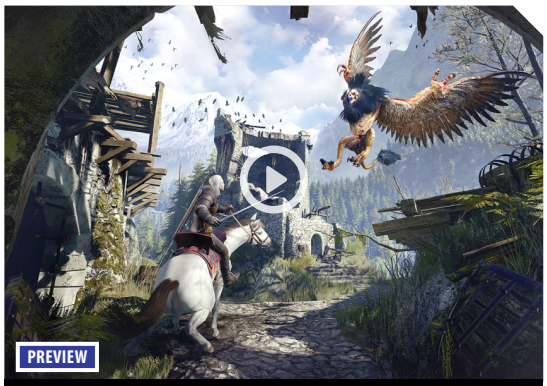
INTERVIEW MIT PETER MOLYNEUX
Der vierte Teil unseres Interviews mit der Entwicklerlegende.



HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 HD
Ein zeitlos guter Klassiker für die Gegenwart aufpoliert.



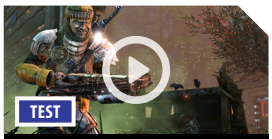
LIFE IS STRANGE – EPISODE 1
Wie gut spielt sich Teenie-Alltag als Adventure?



THE WITCHER 3 DIE GREIFENJAGD
So sieht eine Monsterjagd im Prolog aus.



THE WITCHER 3 SPIELWELT
Was taugt die offene Spielwelt von The Witcher 3?



NOSGOTH
Legacy of Kain wird Free2Play und macht dabei vieles richtig.



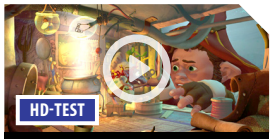
RESIDENT EVIL REMASTERED
Die Zombies bleiben gruselig, die Bedienung ist es aber mittlerweile auch.



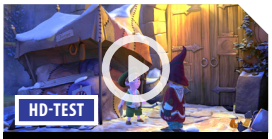
GREY GOO
Wir klären, ob Grey Goo den Glanz alter C&C-Tage wiederaufleben lässt.



WERTUNGSDISKUSSION: RESIDENT EVIL
Wir begründen die niedrige Wertung des Remasters.



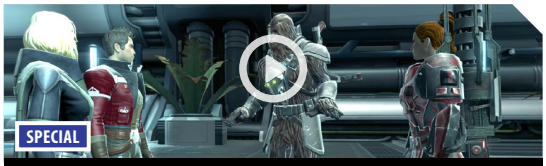
BOOK OF UNWRITTEN TALES 2 – DAS BESTE
Drei gute Gründe für das Adventure.



BOOK OF UNWRITTEN TALES 2 – DAS SCHLIMMSTE
Drei Ecken, die uns nicht gefallen.



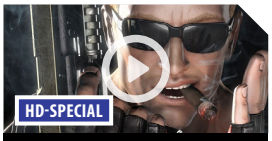
5 ERKENNTNISSE AUS TELLTALES GAME OF THRONES
Unsere Eindrücke aus Episode 2.



DIE TOP 10 ABO-MMOS
Die zehn besten MMOs, die einst mit Abomodell an den Start gingen.



ECHTZEIT-HIGHLIGHTS
Wir stellen neue Strategieperlen vor, die das Genre am Leben halten.



DIE TOP 10 VERSCHIEBUNGEN
Die zehn haarsträubendsten Release-Verschiebungen.



RÜCKBLICK 03/2005
Die Redaktion reflektiert WoW, Everquest und andere.



SYSTEM SHOCK INFINITE
Ein inoffizieller Nachfolger zu System Shock 2? Gibt's wirklich!

GameStar PLUS

Bis Ende Februar: GameStar Plus holen und Earth 2160 gratis

Mit GameStar Plus nutzen Sie GameStar.de besonders komfortabel, bekommen viele exklusive Extras obendrauf und jetzt noch bis Ende Februar die Vollversion Earth 2160 von unserem Partner Gamesrocket.



EINFACH MEHR BEKOMMEN MIT DEM PLUS FÜR GAMESTAR.DE

SCHON AB KLEINEN 1,99 € IM MONAT

10 Prozent sparen bei Gamesrocket.de

Als Mitglied von GameStar Plus sparen Sie bei jedem Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket starke 10 Prozent auf den ohnehin schon reduzierten Preis.

Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und in der GameStar-App surfen Sie mit GameStar Plus komplett ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbeunterbrechungen vor Videos.

Heftarchiv für Abonnenten extra günstig

Heft-Abonnenten bekommen Zugriff auf unser komplettes Heft- und Videoarchiv für nur 99 Cent statt 1,99 Euro Aufpreis pro Monat und sparen so bis zu 57 %.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Das Korsett gesprengt.

Von Zeit zu Zeit werde ich gefragt, was mein eigener Lieblingsartikel aus 14 Jahren GameStar ist. Meine Antwort ist nun schon seit exakt sieben Jahren die gleiche: die Drakensang-Titelstory aus der Ausgabe 03/2008. Dabei war die Geschichte weder eine exklusive spektakuläre Enthüllung, noch ein kontrovers diskutierter Test. Und auch Drakensang gehört bei aller Qualitäten sicher nicht zu den wichtigsten Titeln der Spielehistorie.

Aber was macht den Artikel dann für mich so einzigartig und erinnerungswürdig? Nun, als ein Produktjournalist – und da ist es egal, ob man nun über Spiele, Autos oder Mode schreibt – wird man bei Previews zu 99,9% in ein mehr oder weniger enges Korsett gezwängt. Die Produkthersteller haben in dieser Phase naturgemäß noch sehr viel Einfluss darüber, über was geschrieben werden darf und was, aus welchen Gründen auch immer, noch geheim bleiben muss. Und so bekommen beim Presse-Event dann 20 Journalisten die gleiche 30minütige Produktpräsentation, dürfen anschließend alle den gleichen perfekt polierten Demolevel spielen und bekommen zum Abschluss die gleichen Interviewantworten vom PR-geschulten Lead Designer.

Doch es gibt eben auch die 0,1%. Diese ganz seltenen Fälle, bei denen wir die Fesseln sprengen. Sie können sich vielleicht vorstellen, wie befreiend es gerade bei einer Preview-Titelstory ist, wenn man als Journalist mal keinerlei Embargokorsett trägt und so tatsächlich einfach nur die bestmögliche Geschichte herausholen kann. Bei Drakensang habe ich damals volle zwei Tage beim Entwickler Radon Labs verbracht, wovon ein Tag komplett fürs Spielen verplant war und ein Tag fürs Screenshots machen und Interviews führen. Ohne Einschränkungen, entsprechend aber auch ohne Ausreden für mich. Das war MEINE Geschichte, nicht die eines Publishers. Auf das Ergebnis bin ich bis heute stolz.

Die Definition von »spannend«

Mein Drakensang von 2008 ist diese Ausgabe das Grand Ages: Medieval für Johannes. Als einziger Journalist war er einen ganzen Tag lang zu Gast beim Entwickler Gaming Minds. Auch er durfte alles spielen, alles knipsen (selbst die noch unfertigen Schlachten!), alles fragen. Auch er konnte jetzt ohne Korsett zeigen, was in ihm steckt und hat entsprechend viel Herzblut in SEINE Geschichte gesteckt. Das Ergebnis (ab Seite 26) spricht für sich, denke ich.

Ich bin nicht naiv: So etwas klappt in der Regel natürlich nur bei Spielen wie Drakensang oder Grand Ages: Medieval – also Titeln mit verhältnismäßig kleinem Budget und keinem börsennotierten Riesenpublisher im Rücken, bei dem jedes noch so kleine Infohäppchen große Wellen schlagen kann und entsprechend weltweit choreographiert werden muss. Das ist okay, beim nächsten Assassin's Creed werden wir uns gern wieder mit 19 anderen Journalisten im Präsentationsraum um die besten Plätze drängeln. Und natürlich werden wir uns bemühen, trotz gleichgeschalteter Informationen die best- und individuellstmögliche Preview zu schreiben.

Allerdings fragen wir uns schon, was für Sie letzten Endes die spannendere Gesichte ist: Diejenige, bei der auf allen Webseiten und in allen Magazin nahezu Identisches steht? Oder diejenige, die es so eben nur bei uns gibt und bei der wir ohne Einschränkungen zeigen können, warum wir auf unsere Arbeit bei GameStar stolz sind. Unsere Antwort auf diese Frage werden Sie anhand dieser und der kommenden Ausgaben hoffentlich herauslesen können.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge





Keine Ausreden: Wenn Entwickler wie damals bei Drakensang oder heute bei Grand Ages: Medieval keine Geheimnisse haben, können und müssen wir für Sie auch alles herausholen.

Inhalt



Grand Ages: Medieval

26 Total War meets Patrizier! Grand Ages: Medieval will das Beste aus zwei Strategiewelten mischen. Nach unserem exklusiven Besuch bei den Entwicklern meinen wir: Das könnte klappen!



The Witcher 3: Wild Hunt

40 Wir glauben, dass dieses Rollenspiel groß wird. Auf sage und schreibe zehn Seiten!



Evolve

62 Asymmetrischer, monströser Spaß? Evolve macht nicht alles, aber vieles richtig.

Titelstory

26 Grand Ages: Medieval
28 Handel und Warenkreislauf
28 Die Storykampagne
28 Vom Dorf zur Mittelalter-Metropole
29 Die Pflichten eines Feudalherren
30 Wer ist Daniel Dumont?
30 Wir erobern Kursk

32 Die besten Mittelalter-Spiele
36 Faszination Mittelalter: Die schöne, dunkle Zeit

Aktuell

10 Star Wars: Battlefront
10 Gearbox Software
11 Mass Effect 4
11 Game of Thrones: Wettbewerb
12 Besiege
13 System Shock Infinite
14 Darkest Dungeon
16 Hardware-News
18 Gedacht: Der GTX-970-Skandal
19 Gedacht: Bitte nicht vorbestellen!
20 Umfrage: Battlefield Hardline Betatest

Previews

23 Termin-Update
40 The Witcher 3: Wild Hunt
50 Just Cause 3
54 Ein Genre kämpft weiter: Echtzeitstrategie 2015

Tests

58 Das Team
60 Hitlisten / So testen wir
62 Evolve
66 Total War: Attila
72 Sunless Sea
74 Life is Strange
76 Heroes of Might & Magic 3 HD
78 Book of Unwritten Tales 2
80 Cities XXL
82 Nosgoth
92 Raven's Cry



Total War: Attila

66 Die Hunnen überrennen Europa und machen's besser als die Römer.



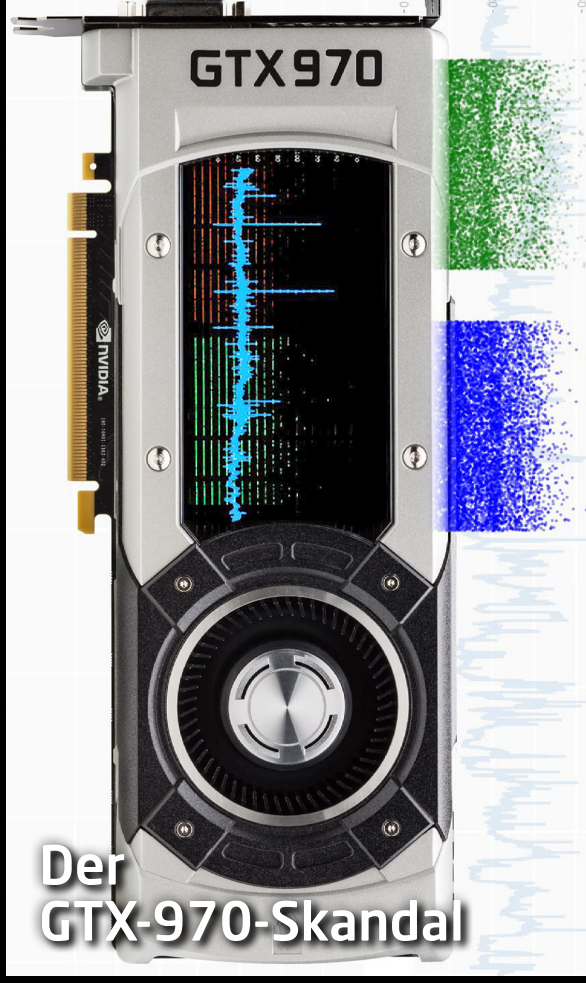
Spiele mit Biss

85 Wir gehen der immerwährenden Faszination der Blutsauger auf den Grund.



Verstorbene Spiele: Van Buren

102 Im ersten Teil unserer neuen Reihe über nie erschienene Spiele berichten wir über das Projekt, das einmal Fallout 3 hätte werden sollen.



Der GTX-970-Skandal

106 Falsche Angaben! Was ist passiert und was bedeutet das für Besitzer der GTX 970?

Magazin

85 Hintergrund: Spiele mit Biss
95 Report: Daedalic, die strauchelnden Rebellen
98 Report: Wer hat's verbuggt? Wie funktioniert QA?
102 Verstorbene Spiele, Teil 1: Van Buren

Hardware

106 Der GTX 970-Skandal
117 Geforce GTX 960 im Test
124 Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Act of Aggression ... Preview ... 56
Age of Empires 2 ... Titelstory ... 32
Assassin's Creed ... Titelstory ... 33
Banished ... Titelstory ... 34
Battlefield Hardline ... News ... 20
Besiege ... Preview ... 12
Blitzkrieg 3 ... Preview ... 56
Book of Unwritten Tales 2 ... Test ... 78
Bridge Constructor: Medieval ... Titelstory ... 34
Call to Arms ... Preview ... 56
Chivalry: Medieval Warfare ... Titelstory ... 34
Cities XXL ... Test ... 80
Company of Heroes 2 ... Preview ... 55
Crusader Kings 2 ... Titelstory ... 35
Darkest Dungeon ... Preview ... 14
Die Gilde 2 ... Titelstory ... 32
Etherium ... Preview ... 55
Evolve ... Test ... 62
Grand Ages: Medieval ... Titelstory ... 26
Grey Goo ... Preview ... 54
Heroes of Might & Magic 3 HD ... Test ... 76
Homeworld Remastered ... Preview ... 56
Homeworld Shipbreakers ... Preview ... 56
Just Cause 3 ... Preview ... 50
Knights & Merchants ... Titelstory ... 32
Life is Feudal ... Titelstory ... 34
Life is Strange ... Test ... 74
Mass Effect 4 ... News ... 11
Medieval Engineers ... Titelstory ... 35
Mount & Blade ... Titelstory ... 33
Nosgoth ... Test ... 82
Raven's Cry ... Test ... 92
Starcraft 2 ... Preview ... 55
Stronghold ... Titelstory ... 33
Sunless Sea ... Test ... 72
System Shock Infinite ... Preview ... 13
The Witcher 3: Wild Hunt ... Preview ... 40
Total War: Attila ... Test ... 66
Total War: Medieval 2 ... Titelstory ... 33
War of the Roses ... Titelstory ... 34
Warhammer 40K – Dawn of War 2: Retribution ... Preview ... 54
World in Conflict ... Preview ... 55

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab **19,99** €/Monat*

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



Inklusive 1&1 HomeServer:
WLAN-Modem, Telefonanlage und Heimnetzwerk in einem.

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

Internet made in Germany

1&1 DSL VORTEILS-WOCHEN

SIE HABEN DIE WAHL:



BIS ZU 4 HANDY-KARTEN FÜR DIE GANZE FAMILIE*

✓**FLAT** **INTERNET**
500 MB Highspeed-Volumen mit bis zu 14,4 MBit/s, danach mit 64 kBit/s

✓**FLAT** **FESTNETZ**
ins gesamte deutsche Festnetz

✓**FLAT** **MOBILFUNK**
untereinander und ins gesamte 1&1 Mobilfunk-Netz

0,– €/Monat* D-NETZ

Auf Wunsch auch unterwegs kostenlos surfen und telefonieren mit bis zu 4 kostenlosen Handy-Karten.

ODER BIS ZU 240,– € SPAR-VORTEIL*



1&1 DSL 24 Monate zum Sparpreis!

02602/9690

*1&1 DSL ist in den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Vertragslaufzeit 24 Monate. 1&1 HomeServer für 0,– € (Versand 9,60 €). 1&1 Surf-Flat 6.000 mit 1 Handy-Flatrate-Karte für 24,99 €/Monat. Oder mit 120,– € Sparvorteil für 19,99 €/Monat in den ersten 24 Monaten. DSL-Anschluss inkl. Internet-Flat und Telefonie für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder kostenlos für 5,– €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Weitere Tarife mit bis zu 4 Handy-Flatrate-Karten, z. B. 1&1 Doppel-Flat 50.000 (DSL-Anschluss mit Internet-Flat und Telefon-Flat) für 39,99 €/Monat oder mit 240,– € Sparvorteil für 29,99 €/Monat in den ersten 24 Monaten. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

1&1

1und1.de



Angeblich waren unter den geleakten Materialien zu Star Wars: Battlefront auch Bilder, die wurden jedoch nicht veröffentlicht.

Star Wars Battlefront

Mächtiger Info-Leak

Die Website MakingStarWars.net will über eine nicht näher genannte Quelle massenhaft Informationen zum Shooter Star Wars: Battlefront erhalten haben. Battlefront wird angeblich eine Kampagne bieten, die alle sechs Star Wars Filme umfassen soll. Auch ein Bezug auf den kommenden siebten Film, The Force Awakens, wird es geben – einige der Filmcharaktere daraus könnten ebenfalls auftauchen. So soll das Ende von Star Wars: Battlefront kurz vor den Geschehnissen des siebten Films spielen und so perfekt zum Film hinleiten. Der Hauptfokus der Kampagne wird allerdings auf den Filmen der altbekannten und bei Fans beliebtesten Original-Trilogie (Episode 4 bis 6) liegen. Auch die Animations-Serie Star Wars: The Clone Wars soll kurz gestreift werden. Ein weiteres Detail aus dem Leak: Spieler übernehmen die gute sowie die böse Seite und spielen als Soldaten der alten Republik, der Rebellen sowie des Imperiums und der Separatisten. Verglichen mit anderen modernen Shootern soll die Kampagne deutlich umfangreicher ausfallen. Auch die Raumschlacht über Coruscant wird spielbar sein. Stichwort Raumschlacht: Die Weltraum-Gefechte sollen auch im Multiplayermodus für 64 Spieler dabei sein. Bestimmte Spielmodi dürften sogar Raumschlachten und Bodenkämpfe kombinieren – ein Rush-Modus, der im Weltall anfängt und dann auf dem Boden ausgetragen wird, wäre denkbar. Einige Maps konnte die Quelle ebenfalls nennen: der Eisplanet Hoth (Ep. 5), der Waldmond Endor (Ep. 6), Alderaan, Coruscant, Yavin (Ep. 4), Tatooine (Ep. 1), Tatooine (Ep. 4) und Tatooine (Ep. 7).

Ein Helden-System wie in Battlefront 2 wird wohl ebenfalls zurückkehren, bei dem die besten Spieler die Möglichkeit bekommen, besonders starke Charaktere (und Jedis) mit Spezialfähigkeiten zu übernehmen. Der Leak gibt auch erste Informationen zu den DLC-Plänen: Die sollen laut der Quelle »extrem aggressiv« ausfallen und insgesamt fünf DLC-Pakete umfassen, die jeweils ein eigenes Thema haben, das klingt sehr nahe an dem, was Battlefield-Spieler mit den Premium-DLCs bereits kennen. Ein Release-Fenster gibt es ebenfalls. Und zwar soll Star Wars: Battlefront einen Monat vor The Force Awakens erscheinen, also Mitte November 2015. Ob sich die Gerüchte bewahrheiten, oder die Quelle von MakingStarWars.net nur Falschinformationen geliefert hat, erfahren wir dann wohl Ende des Jahres.

Gearbox Software

Mehr Risiko!

Randy Pitchford, Chef des Entwicklerstudios Gearbox, hat auf der Spielemesse PAX South über die Zukunft der Branche philosophiert. Um ihre Ketten zu sprengen, müsse die Spieleindustrie deutlich mehr Risiken eingehen, so der Entwickler. Man müsse mehr Risiken auf sich nehmen und sich bietende Chancen spontaner ergreifen. Wichtig ist es Pitchford zufolge, Entscheidungen zu treffen und sich auch mal von bewährten Dingen zu lösen: »Das älteste Problem unserer Spezies ist, dass wir Dinge gar nicht so schnell realisieren können, wie wir sie uns vorstellen. Die einzige Lösung für dieses Problem ist es, Entscheidungen zu treffen. Dinge zu wählen und dafür auf andere Dinge zu verzichten. Und das kann schwierig sein, wenn ein Teil von uns das, was abgegeben werden muss, liebt und gleichzeitig Angst vor dem Neuen hat.« Fortschritt setze jedoch voraus, dass man stets auch nach vorne schaue, so Pitchford weiter. Und deshalb seien die aufregendsten und größten Dinge in der Zukunft interaktiven Unterhaltung heute noch gar nicht vorstellbar. »Wir werden jedoch niemals an diesen Punkt gelangen, wenn wir nicht vorher ein paar Risiken eingehen und Sachen ausprobieren.« Große Worte! Wie viel von diesen guten Vorsätzen Pitchford in seine kommenden Titel wie Borderlands 3 einbaut, bleibt jedoch offen.

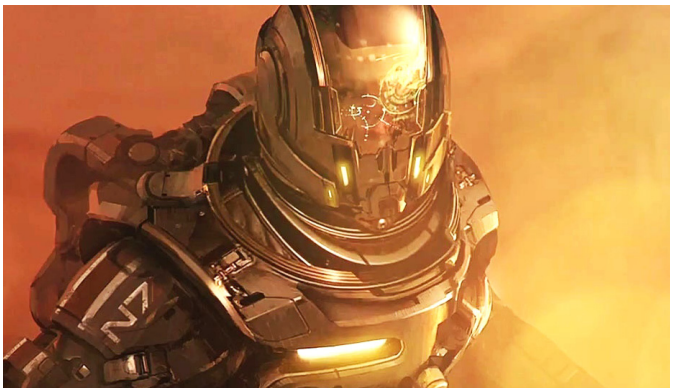


Mit dem ungewöhnlichen Szenario und dem Comic-Look der Borderlands-Reihe hat Gearbox bereits Mut zum Risiko bewiesen.

Mass Effect 4

Online im All

Per Twitter macht Biowares Senior Development Director Chris Wynn auf ein Mitarbeitergesuch seines Arbeitgebers aufmerksam: Es werde ein exzellenter Produzent gesucht, der dem Onlinepart des kommenden Mass Effect 4 führen könne, so Wynn. Details des Onlinefeatures liefert die Jobanzeige zwar nicht, immerhin fallen jedoch die Aufgabenfelder des potenziellen neuen Bioware-Mitarbeiters ins Auge: Multiplayermodus, Connected Experiences und Onlinefeatures werden genannt. Es könnte also einen ähnlich umfangreichen Mehrspielermodus wie bereits bei Mass Effect 3 geben. Wann genau Mass Effect 4 in den Handel kommen wird, ist indes noch unklar. Einer anonymen Quelle zufolge soll es selbst intern noch keinen festen Release-Zeitraum geben. Da erst jetzt nach einem Online Producer gesucht wird, dürfte eine Veröffentlichung des Spiels aber ohnehin noch in weiterer Ferne (2016?) liegen.



Noch ist unklar, wie der Onlinemodus von Mass Effect 4 aussehen wird.

Game of Thrones Artwork-Sieger

In der GameStar-Ausgabe 01/2015 haben wir unsere Leser dazu aufgefordert, Bilder und Zeichnungen zum Thema Game of Thrones einzusenden. Michael Forster hat daraufhin zum Bleistift gegriffen, uns dieses fantastische Bild geschickt, und den Wettbewerb prompt damit gewonnen.

Gratulation, Michael, Valar Morghulis!



DB Mobility Networks Logistics



Kein Job wie jeder andere:
Gemeinsam mit Kollegen ein ganzes Land bewegen.

Wer große Herausforderungen meistern will, braucht Mitarbeiter mit besonderen Fähigkeiten. Deshalb suchen wir für 50 spannende Ausbildungsberufe jährlich mehr als 3.000 begeisterte Azubis (w/m) – und bieten **eine Übernahmegarantie.**

Für Menschen. Für Märkte. Für morgen.

Finde raus, was zu dir passt!

deutschebahn.com/schueler

DBKarriere DBKarriere YouTube DBKarriere

Fliegende Kreissägenkatapulte



Hier noch ein Flammenwerfer, da noch eine Panzerplatte – im Belagerungsbaukasten Besiege ertüfteln wir absurde Kriegsmaschinen für jede Situation. Von Jochen Redinger

Genre: **Strategiespiel** Termin: **bereits erschienen** Sprache: **Englisch** Preis: **7 Euro**

Die Rüstungen der aufmarschierten Krieger glänzen im Sonnenlicht, sie warten auf den Feind, in ihrem Rücken mächtige Burgmauern. Jeder einzelne ist auf alles gefasst. Nur nicht auf diesen gepanzerter Wagen, der durch die Linien prescht und die Festung mit an Stangen montierten Sprengladungen wegbläst. In den meisten Spielen klingt das nach Game Over, in Besiege riecht das schwer nach Sieg. Wir sind nämlich nicht der Burgherr, sondern der Erbauer des seltsamen Vehikels.

Das Prinzip hinter dem Early-Access-Belagerungsblödsinn Besiege ist schnell erklärt: Wir setzen aus verschiedenen Teilen Maschinen zusammen, um in den bisher 15 Missionen unterschiedliche Ziele zu erreichen. Mal sollen wir Holz aufgabeln und abliefern, mal Schafsherden dezimieren, mal eine Burg abreißen. Patentlösungen oder feste Vorgehensweisen gibt's nicht, wir müssen (und wollen) immer wieder neu tüfteln und schrauben. Anstelle unseres Sprengwagens hätte es vermutlich auch ein altmodisches Katapult getan – das obendrein nicht nach Erfüllung seines Zwecks abgebrannt wäre.

Holz + Metall = Tod auf Rädern

Ein anderes Beispiel: Um ein ganzes Heer aufzuhalten, reicht theoretisch ein gepanzertes Fahrzeug, das die Ritter unter seinen Reifen zerquetscht. Wer experimentiert, kommt jedoch auf wesentlich ausgefallenere Methoden, etwa eine Höllenmaschine, die sich selbstständig im Kreis dreht und in alle Richtungen Flammen spuckt.

Solche Konstrukte setzen wir per Mausklick aus verschiedenen Teilen aus insgesamt sechs Kategorien zusammen. Holzbalken, Räder und Kanonen sind noch recht konventionell, Sprungfedern, selbstdrehende Antriebe und Helikopterrotoren eher was für experimentierfreudige Belagerungsingenieure. Die einzige Beschränkung, die uns das Spiel auferlegt, sind die Grenzen der Bau-Box; Gegenstände dürfen wir nur innerhalb eines Quaders zusammenstöpseln. Der lässt sich zwar auch abschalten, die nächste Mission können wir mit einer frei konstruierten Maschine aber nicht freischalten. Ein bisschen Voraussicht sollten wir also trotz aller Freiheiten walten lassen, sonst passt die gewünschte Drehklinge oder die Halterung für Brandsätze am Ende partout nicht mehr an die Maschine – beziehungsweise in die Box.

Kleine Macken

Dass sich Blöcke nicht richtig anbauen lassen, liegt bisweilen aber nicht an der Begrenzungsbox, sondern an der nicht immer brauchbaren Kameraführung und den damit verbundenen Problemen. Um die Unterseite unserer Maschine zu inspizieren, können wir den Kamerawinkel zwar so drehen, dass wir alles von unten sehen, in dieser Ansicht lassen sich aber keine Gerätschaften anbauen. Was wir unten andocken wollen, müssen wir in der normalen Ansicht, also quasi blind dranfummeln. Das kostet Zeit, aber wir sitzen trotzdem an der Erfüllung aller Missionsziele nur ungefähr einen Nachmittag. Das geht für sieben Euro aber in Ordnung, schließlich treibt uns der Drang, die perfekte Belgerungsmaschine zu konstruieren, immer wieder an, vor allem wenn Updates neue Bauteile bringen. JR



Ein Level geht noch!

Jochen Redinger
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für sieben Euro kann man mit Besiege eigentlich nichts falsch machen, der Baukasten macht selbst dann noch Spaß, wenn ich eine Mission zum x-ten Mal angehe. Die Mischung aus Bauen, Optimieren, Scheitern, Weiterbauen, Siegen ist im Gegensatz zu meinen vielen eher miserabel entworfenen Maschinen unzerstörbar. Die Zeit vom ersten Versuch bis zum ersten Erfolg und der ersten wirklich beeindruckenden Belagerungsmaschine vergeht dabei wie im Flug – auch wenn mich die haklige Kameraführung manchmal nervt. Besiege gehört ganz klar zu den Spielen für die Mittagspause: Es ist witzig, es fordert, es dauert nicht lange. Bis die Arbeit wieder ruft, ist mindestens noch ein Level drin und eine Burg dran!



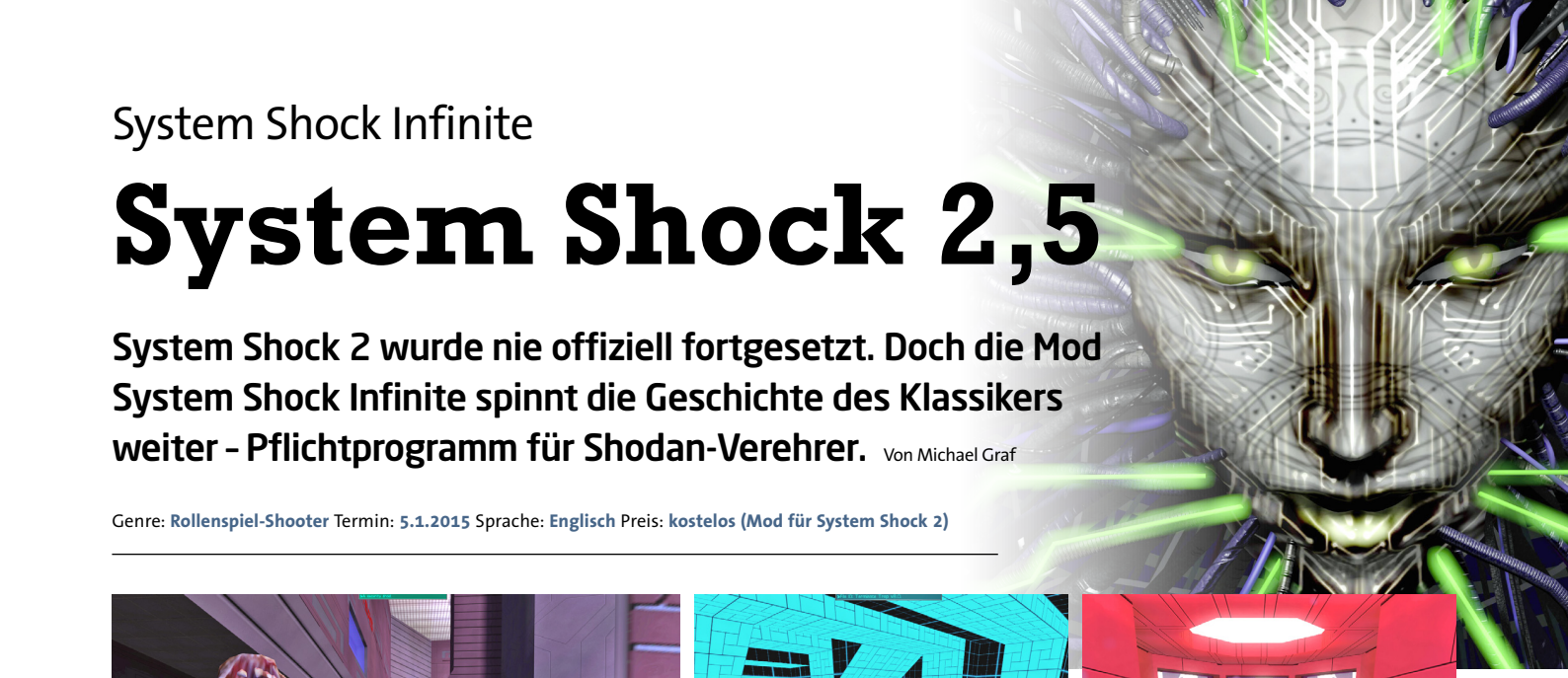
Über gescheiterte Maschinen sind wir nie lange traurig, weil selbst Fehlschläge meist spektakulär enden.



Um das Ziel zu erreichen, muss das eigene Belagerungsgerät nicht zwingend unbeschädigt durchkommen oder gar überleben.

System Shock Infinite

System Shock 2,5

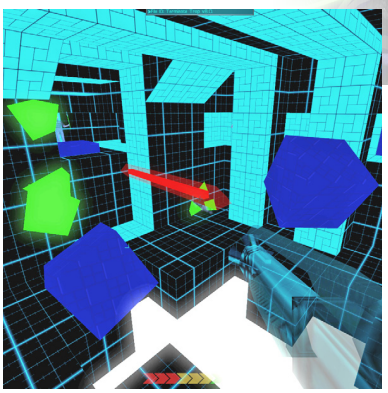


System Shock 2 wurde nie offiziell fortgesetzt. Doch die Mod System Shock Infinite spinnt die Geschichte des Klassikers weiter – Pflichtprogramm für Shodan-Verehrer. Von Michael Graf

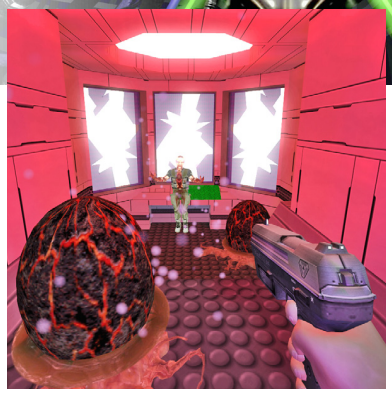
Genre: **Rollenspiel-Shooter** Termin: **5.1.2015** Sprache: **Englisch** Preis: **kostelos (Mod für System Shock 2)**



Gegen Roboter helfen Energiewaffen, gegen Mutanten nicht.



Im Cyberspace erkunden wir 3D-Levels.



Der Kapitän will den Sieg der »Vielen«.

Wer beim Betreten eines dunklen Ganges erst mal innehält und nach Schritten oder zischenden Türen lauscht; wer beim Kreischen eines Totenkopfäffchens in nackte Panik verfällt und bei »Von Braun« nicht an deutsche Raketenwissenschaftler denken muss, sondern an ein Raumschiff voller Leichen – der hat es gespielt: System Shock 2. Mit schweißnasser Maushand tasteten wir uns 1999 durch diese meisterliche Mischung aus Shooter und Rollenspiel, verfolgten gebannt die Geschichte um das Mutantenkollektiv der »Vielen« und den menschenverachtenden Stottercomputer Shodan. Nur das Finale war unbefriedigend; wie später auch der Chefdesigner Ken Levine zugab, endete System Shock 2 nicht so, wie es hätte enden sollen. Doch das lässt sich ja ändern, es gibt nämlich – eine Fortsetzung!

Den Lauf der Geschichte ändern

Okay, wer System Shock 2 nicht gespielt oder – noch schlimmer – nicht gemocht hat: Bitte schämen oder sofort nachholen! Wer's hingegen kennt, sollte unbedingt System Shock Infinite spielen. Die Mod für System Shock 2 setzt gewissermaßen dessen Story fort. Gewissermaßen, weil man eigentlich nur von vorne anfängt – doch diesmal ist alles anders. Denn System Shock Infinite verbindet die Handlung von System Shock 2 mit dem Parallelwelten-Motiv von Bioshock Infinite. Der realitätsverzerrende Überlicht-Antrieb des Raumschiffs »Von Braun« hat eine Zeitschleife geschaffen, unser Abenteuer beginnt von vorne. Allerdings überlappen sich diesmal mehrere Universen, wir treffen sogar andere Versionen unseres Helden. Vor allem aber können wir nun den Lauf der Geschichte ändern. Auf jedem Deck klafft nämlich ein Dimensionsriss. Der führt in eine Zwischenwelt, in der wir wählen, welche von drei Zeitlinien Realität werden soll. Vielleicht die von Marie Delacroix, der Erfinderin des Überlicht-Antriebs, die möglichst viele Leben retten will? Oder die des Schiffskapitäns Korenchkin, der vom Triumpf der »Vielen« träumt? Unsere Wahl beeinflusst nicht nur das Ende des Spiels, sondern auch die Levels. In Maries Realität patrouillieren Überlebende durch die Korridore; Korenchkin bietet Mutanteneier voller Ausrüstung.

Schießen im Cyberspace

In vertonten Gesprächen oder Zwischensequenzen erfahren wir mehr über die Erlebnisse unserer anderen Ichs und darüber, was auf der Von Braun zuvor geschah. Vor allem aber die unterschiedlichen Enden sind's, die System Shock Infinite so reizvoll machen. Für den Schluss ist auch maßgeblich, ob wir alle Cyberspace-Abschnitte gemeistert haben. Das Durch-3D-Levels-Fliegen spielte im ersten System Shock eine große Rolle, entfiel dann aber in System Shock 2. In System Shock Infinite ist es zurück, im Cyberspace sammeln wir Upgrade-Module und finden mehr über unseren bislang blassen Helden heraus. Zwar erzählt die Mod dabei gerne mal kryptisch, bereichert die Story jedoch enorm und motiviert uns, das Ganze zu einem besseren Abschluss zu bringen. Oder, je nach Wahl, zu einem schlimmeren.

Spielerisch am meisten getan hat sich bei den Waffen. Während in System Shock 2 alle Knarren bei allen Gegnern gleich viel Schaden anrichteten, gliedert System Shock Infinite unsere Widersacher in mehrere Untergruppen, die jeweils nur für eine bestimmte Waffengattung anfällig sind. Roboter etwa sollten wir mit Energiewaffen brutzeln, Cyborgs mit Sprenggeschossen zerlegen. Doch die zugehörigen Waffenfähigkeiten wollen ja erst mal gelernt werden – genau wie reparieren (die Knarren gehen noch schneller kaputt als früher), hacken und teils neue Psi-Kräfte. Auf den hohen Schwierigkeitsgraden reichen die Upgrade-Module hinten und vorne nicht, da wird System Shock Infinite knallhart. Wobei der alternative »2015 Mode« zumindest allen Waffen wieder bei allen Feinden gleich viel Schaden anrichten. Für Veteranen ist das Firlefanz – ohne Angst wär's doch nicht mehr System Shock 2! GR



Großartig!

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

System Shock Infinite ist nicht nur eine willkommene Gelegenheit, System Shock 2 wieder rauszukramen, sondern bereichert dessen Story auch noch um spannene Aspekte. Gut, die Geschichte ist teils kryptisch, die Zwischensequenzen sind hässlich und die Waffenabnutzung mag manche Spieler nerven. Dennoch ziehe ich den Hut davor, was das Mod-Team geschaffen hat: einen stimmigen und spannenden Nachfolger zu einem der besten Spiele aller Zeiten. Wenn ich der Mod etwas vorwerfen kann, dann nur, dass sie die nervenzerkreischenden Psi-Affen durch öde Geisterprimaten ersetzt und das Spiel eines ikonischen Gegners beraubt. Ach, man kann ja nicht alles haben.

 Wernher von Braun leitete im Zweiten Weltkrieg den Bau der deutschen V2-Raketen, ging dann in die USA und arbeitete für die NASA.

Schmutzig, hart, gnadenlos

Darkest Dungeon stürmt die Steam-Charts und zeigt, dass Early-Access-Spiele keine bug-verseuchten Baustellen sein müssen. Von Markus Schwerdtel



Genre: Rollenspiel Termin: 3. Februar 201 Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

Ein verfluchtes Dorf, eine monsterverseuchte Ruine, und ein mental labiler Heldentrupp – das sind die Zutaten im Rollenspiel Darkest Dungeon. Das ehemalige Kickstarter-Projekt gibt es jetzt für 20 Euro bei Early Access auf Steam. Mit ihrem atmosphärischen Dungeon Crawler beweisen die Entwickler von Red Hook nicht nur extreme Stilsicherheit. Sie zeigen auch, wie ausgereift und fertig Early-Access-Titel sein können.



Wenn die Gesundheit sinkt, reagiert jeder Held anders, die Grabräuberin wird besonders mutig.

Deprimierender Comic

Jedes Abenteuer in Darkest Dungeon beginnt im Dorf. Dort rekrutieren wir in einem Planwagen Helden unterschiedlichster Charakterklassen, darunter Exoten wie Grabräuber, den Pestdoktor oder den Leprakranken. Man merkt schon: Lustig geht es hier nicht zu, das ganze Spiel durchweht ein Hauch von Ausweglosigkeit und Verzweiflung. Dazu passt der melancholische Soundtrack und der sehr gute (englische) Erzähler, der nahezu jedes Ereignis lakonisch kommentiert – sogar im Kampf. Apropos: Immer vier Helden ziehen gemeinsam los, um die namensgebenden Verliese unter dem Dorf zu erkunden.

Angst und Paranoia

In der düsteren 2D-Comic-Optik findet der Trupp Schätze, stolpert in Fallen und trifft natürlich auch auf Gegner. Denen geht es rundenweise an den Kragen, die Helden beherrschen neben normalen Schwertschlägen und Pistolenschüssen auch Fertigkeiten wie Giftpfeile oder Gebete gegen Untote. Der Clou an den Kämpfen: Der Verlauf beeinflusst die Gemütslage der Helden. Die Recken haben nämlich unterschiedlichste Charaktereigenschaften, fürchten sich vor bestimmten Gegnertypen und verhalten sich abhängig von ihrem Gesundheitszustand. Während der eine kurz vorm Abnippeln einfach aufgibt, schlägt sein Kollege zum Trotz vielleicht besonders kräftig zu. Das ist wichtig zu wissen, denn der Tod ist in Darkest Dungeon permanent, tote Kämpfer können nicht wiederbelebt werden, sondern landen auf dem Friedhof.

Dazu kommt der Faktor Licht: Wenn die Mannschaft lange im Dungeon unterwegs ist, werden die Helden schwermütig, deshalb sollte man Fackeln im Gepäck haben. Nach dem Kampf gibt's natürlich Belohnungen und der Trupp kehrt ins Dorf zurück, um sich dort neu auszurüsten und vor allem zu erholen. Während sich der Paladin in der Kirche ins Gebet vertieft, entspannt sich ein Wegelagerer besser im Bordell – zum Glück verleihen die Helden ihren Vorlieben deutlich Ausdruck. Sämtliche Gebäude im Dorf lassen sich ausbauen, dann geht die Erholung schneller oder kostet weniger. MS



Die Darstellung der Rundenkämpfe erinnert an düstere Comic-Panels.



Schiss im Dunkeln

Markus Schwerdtel
Chefredaktion
markus@gamestar.de

Darkest Dungeon hat mich schon in seiner Kickstarter-Phase interessiert, deshalb bin ich Backer der ersten Stunde. Und als solcher froh, dass der Titel schon jetzt in der Early-Access-Version ausgereifter wirkt als so manches fertige AAA-Spiel. Die finstere Atmosphäre ist einmalig (der Erzähler!), und das ausgefeilte Heldenstimmungs-System würde ich mir von Bioware für das nächste Mass Effect wünschen. Mein einziger größerer Kritikpunkt: Momentan kommt mir das Spiel einen Tacken zu schwer vor. Aber hey, Angst und Paranoia!

COMPUTERWOCHE
JOBS&KARRIERE
Zentrum für Karriere in der Informationstechnologie

Besuchen Sie uns auf der CeBIT
vom 16. bis 20. März 2015
Täglich von 9 Uhr bis 18 Uhr

CeBIT Halle 9 Stand G 10

ZUKUNFT IT

accenture
High performance. Delivered.

arvato SYSTEMS

Bundesnachrichtendienst

Computacenter
Enabling Users

DB Mobility Networks Logistics

DEUTSCHE BUNDESBANK
EUROSYSTEM

T

GECO
Deutschland

GERRY WEBER

IG Metall

Marc O'Polo

Microsoft

OPERATIONAL SERVICES
YOUR IT PARTNER

randstad professionals

REALTECH

SEVEN PRINCIPLES
Enabling Your Business

top itservices

vector

VSA-Unternehmensgruppe
Partnerschaft mit System

EXKLUSIV BEI JOBS&KARRIERE

- Jede Menge IT-Jobs
- Gelegenheit zum Vorstellungsgespräch
- Hochinteressante Vorträge zum IT-Arbeitsmarkt im Forum, unterstützt von unserem Partner

Jobware
ERSTKLASSIGE JOBS. ERSTKLASSIGE BEWERBER.

- Karriere- und Gehaltsberatung durch unseren Partner

HS Consulting
Personalmanagement

KOOPERATIONSPARTNER

CIO | TECCHANNEL IT IM MITTELSTAND | ChannelPartner | GameStar | PC WELT

Weitere Informationen unter
www.computerwoche.de/cebit/karrierezentrum

Find us on Facebook

Windows 10 für alle und Hololens- statt VR-Brille



Windows 10 bringt nicht nur das Startmenü wieder zurück, sondern soll auch ständig um neue Funktionen erweitert werden anstatt wie bisher nur sporadisch per Service Pack.

Für Besitzer von Windows 7 und 8 soll Windows 10 zumindest ein Jahr lang als kostenloses Upgrade angeboten werden.





Microsofts Hololens ist eine Datenbrille mit durchsichtigen Displays, die 3D-Hologramme in das Sichtfeld projiziert. Damit wird es auch möglich, seine Wohnzimmereinrichtung mit Minecraft-Konstruktionen aufzurüsten.

GESCHRAUBT

Mit Windows 10 bricht Microsoft mit einer ganzen Reihe von Traditionen. Zum einen wird Windows 10 für Besitzer von Windows 7 oder 8 ein Jahr lang kostenlos angeboten. Wahrscheinlich weil man nicht möchte, dass besonders das immer noch sehr beliebte Windows 7 irgendwann eine (pflegebedürftige) Altlast wie Windows XP wird, das stets wesentlich populärer war als der Vista-Nachfolger. Bislang ist aber nicht klar, wie genau das Upgrade funktioniert, wie viel Windows 10 danach kosten wird und ob das Upgrade an einen Rechner oder beispielsweise an einen Microsoft-Account gebunden ist. Laut Microsoft wird Windows zudem »versionslos«. Neue Features sollen ausgeliefert werden, sobald sie fertig sind und nicht erst im Zuge großer Service Packs wie bislang. Dabei steht auch die Frage nach einem Abomodell für Windows hartnäckig im Raum, vor allem nachdem sich Microsoft die Marke »Windows 365« hat sichern lassen, was stark an das bereits existierende Office 365 mit seinen regelmäßigen Gebühren erinnert. Wir glauben allerdings nicht, dass das Abomodell bereits für Windows-10-Umsteiger der ersten Stunde gilt, zu groß wäre die Entrüstung über das angekündigte (angeblich) kostenlose Upgrade von Windows 7 und 8. Noch haben Sie aber etwas Zeit zu entscheiden, ob Sie auf Windows 10 umsteigen, auch wenn Microsoft beim anvisierten Veröffentlichungstermin von Windows 10 anscheinend aufs Gas tritt. Es mehren sich Gerüchte, dass Windows 10 bereits im Juni fertig gestellt werden soll und dann statt wie bisher meist im Oktober bereits im August auf den Markt kommen könnte.

Eine neue Richtung schlägt Microsoft auch mit der angekündigten Hololens-Brille ein. Anders als Oculus Rift oder Sony Morpheus ist Hololens keine VR-Brille (virtuelle Realität), die den Nutzer optisch komplett von der Außenwelt abschottet, sondern eine AR-Brille (»augmented reality«), die mit ihren transparenten Displays 3D-Hologramme in das Sichtfeld einblendet. Hololens besitzt selbst eine Kamera und Sensoren und kann so beispielsweise auch die Position der Hände des Nutzers erkennen. So wird die Bedienung von eingeblendeten Schaltflächen oder auch das Bewegen oder Verändern von 3D-Elementen möglich. Hololens ist Teil eines Systems namens »Windows Holographic«, mit dem Windows 10 als Hologramm verwendet werden kann. Apps, Informationen oder Spiele werden über die Realität als 3D-Hologramme eingeblendet, sodass beispielsweise auch ein Spiel wie Minecraft auf dem eigenen Wohnzimmertisch oder auf anderen Objekten im Zimmer dargestellt werden kann. Die Steuerung erfolgt rein durch Gesten, durch Augenbewegungen und auch mit Sprache. In der Kombination dieser Möglichkeiten sieht Microsoft die natürlichste Art, mit Inhalten und Informationen umzugehen. Für die notwendigen Apps wird das Betriebssystem auf allen Geräteformen eine entsprechende Schnittstelle besitzen. Über Preis und Verfügbarkeit der Hololens-Brille verrät Microsoft noch sehr wenig, allerdings soll sie zu einem ähnlichen Termin wie Windows 10 veröffentlicht werden, was durchaus gelingen könnte, da die bislang gezeigten Prototypen bereits einen weit fortgeschrittenen Eindruck machen.

AMDs nächste High-End-CPUs

Zen als Hoffnung

Drei Jahre hat AMDs Bulldozer-Architektur bereits auf dem Buckel, aber immer noch basieren alle hauseigenen FX-CPUs auf dem in die Jahre gekommenen Design. Der charakteristische Aufbau aus mehreren Dual-Core-Modulen, innerhalb derer sich zwei Rechenkerne einige Ausführungseinheiten teilen, konnte in der Praxis nie so recht überzeugen. Trotz bis zu acht Kernen (vier Dual-Core-Module) reicht die Leistung vor allem in Spielen nicht an Intels Core i5 und i7 heran, während der Verbrauch deutlich höher liegt. Nachdem es lange so aussah, als würde AMD sich im Desktop-Bereich nur noch auf die (lahmen) Prozessoren mit integrierter Grafik der A-Serie konzentrieren, tauchen nun Informationen über potenzielle Bulldozer-Nachfolger auf.

Die neue Zen-Architektur soll das Beste der Vorgänger übernehmen, bricht mit dem Moduldesign und bietet bis zu acht vollwertige Rechenkerne, die zwei Aufgaben (Threads) gleichzeitig bearbeiten können, ähnlich wie Intels Hyperthreading. Als Arbeitsspeicher soll den Zen-CPUs dann DDR4-RAM zur Seite stehen, dafür wird allerdings ein neuer Sockel nötig sein, der vorläufig als »FM3« gehandelt wird. Die Strukturbreite soll direkt von veralteten 32 Nanometer auf 14 Nanometer sinken, den 22-nm-Schritt (wie bei Intels Haswell-CPUs) würde sich AMD damit sparen. Die maximale Wärmeabgabe (TDP) soll 95 Watt betragen, vermutlich verzichtet AMD wie bei den FX-CPUs auch bei Zen auf eine integrierte Grafikeinheit. Durch die Abkehr von den Bulldozer-Modulen sowie den Sprung auf 14 Nanometer dürfte das für mehr Konkurrenzfähigkeit zu Intel sorgen. Allerdings sollen erste Zen-CPUs frühestens in der zweiten Jahreshälfte 2016 erscheinen – bis dahin wird sich an Intels Desktop-Dominanz nichts ändern, auch weil wir Intels mit neuer Architektur ausgestatteten Skylake-CPUs in 14 nm bereits im Sommer erwarten.



AMDs alternde FX-CPUs mit Bulldozer-Architektur bekommen einen Nachfolger mit dem Codenamen »Zen« – entsprechend viel Geduld brauchen Sie allerdings auch, denn bis zum (vermutlichen) Erscheinen im kommenden Jahr werden die FX-CPUs wohl satte fünf Jahre auf dem Buckel haben.



BenQs XL2730Z gehört zu den ersten Freesync-Monitoren auf dem Markt. Das 27 Zoll große Display löst mit 2560x1440 Pixel auf und passt seine Bildwiederholrate (maximal 144 Hz) variabel an die Framerate der (Radeon-)Grafikkarte an.

BenQ XL2730Z

Erster Freesync-Monitor erhältlich

Mit dem BenQ XL2730Z kommt der erste Freesync-Monitor auf den deutschen Markt. Wie Nvidias G-Sync ermöglicht Freesync die Synchronisation der Wiederholfrequenz des TFTs mit der Bildausgabe einer Radeon. Dadurch sinkt die Verzögerung zwischen Eingabe und Darstellung (Input Lag), und auch Grafikfehler beim Bildaufbau (Tearing) verschwinden. Der Unterschied zwischen den Herangehensweisen von AMD und Nvidia liegt darin, dass für G-Sync neben einer Geforce ein Monitor mit G-Sync-Modul notwendig ist. Freesync kommt ohne dieses (durch Lizenzgebühren rund 100 Dollar teure) Modul aus und nutzt eine Befehlserweiterung für den DisplayPort-1.2a-Standard. Theoretisch lässt sich Freesync sowohl mit einer Radeon als auch mit einer Geforce nutzen. Allerdings setzt Nvidia ausschließlich auf das modulgebundene G-Sync und wird laut eigener Aussage Freesync auch künftig nicht unterstützen. Wie lange Freesync ein exklusives AMD-Feature bleiben wird, hängt aber wohl vielmehr von der Verbreitung der Technik ab. Denn spätestens wenn die Mehrheit der Spielermonitore das lizenzkostenlos zu realisierende Freesync unterstützt, dürfte es Nvidia sehr schwerfallen, Geforce-Besitzern diese Möglichkeit weiterhin zu verwehren.

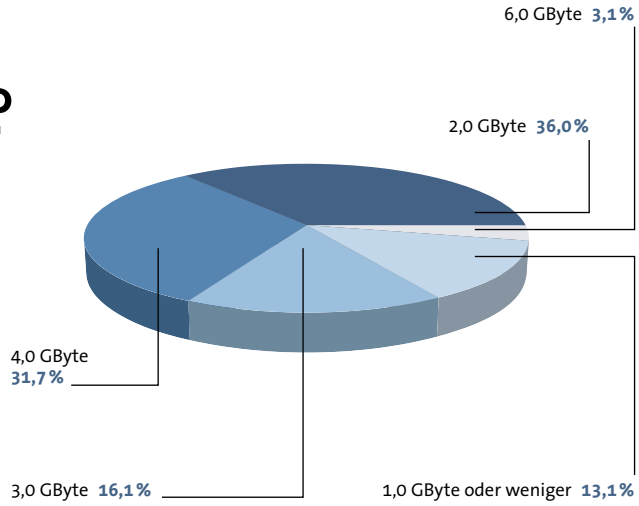
Dennoch ist BenQs Freesync-Monitor XL2730Z mit einem Preis ab 660 Euro nicht günstig und kostet nur 40 Euro weniger als der Asus ROG Swift PG278Q mit G-Sync (700 Euro). Hauptverantwortlich für den hohen Preis des BenQ XL2730Z ist dabei aber das 27 Zoll große TN-Panel. Das gehört zu den bislang sehr seltenen Modellen mit WQHD-Auflösung (2560x1440 Pixel) sowie einer Bildwiederholrate von bis zu 144 Hertz und einer angegebenen Reaktionszeit (grau zu grau) von 1,0 Millisekunden.

GESCHRAUBT

Umfrage

Wie viel Videospeicher besitzt Ihre Grafikkarte?

Über ein Drittel der GameStar-Leser spielen mit einer Grafikkarte, die 2,0 GByte Videospeicher besitzt und damit zur Mittelklasse gehört. Bei knapp über 30 Prozent steckt ein teureres Modell mit 4,0 GByte VRAM im Rechner. Die für viele Radeon-Grafikkarten typischen 3,0 GByte Videospeicher finden sich bei rund 16 Prozent unserer Leser. Mit 1,0 GByte oder weniger kommen immerhin noch 13 Prozent aus. 6,0 GByte Videospeicher und mehr besitzen derzeit nur 3,1 Prozent der Teilnehmer. Kaum verwunderlich, schließlich sind diese Speichermengen aktuell Besitzern von Profigrafikkarten oder der ebenfalls sehr teuren Geforce GTX Titan (Black) vorbehalten.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.199 Teilnehmer

Nvidias Verhalten im GTX-970-Skandal

Arroganz statt Rückgrat

Der Skandal um den beschnittenen Grafikspeicher der GTX 970 schlägt überall hohe Wellen – außer bei Nvidia. Hardware-Redakteur Nils Raettig sagt: Das geht gar nicht!



Nils Raettig
Hardware-Redakteur
nils@gamestar.de

Stellen Sie sich vor, Sie lesen eine tolle Kolumne Ihres Lieblings-GameStar-Mitarbeiters (ich tippe mal auf einen der Michaels), die in Wahrheit zu einem Achtel von einer Empfangsdame geschrieben wurde. Nichts gegen unsere Empfangsdame, aber sie ist eben kein Michael (ich übrigens auch nicht). Kurze Zeit später kommt alles ans Licht, ein Sturm der Entrüstung bricht los. Jetzt gibt es für uns verschiedene Möglichkeiten, darauf zu reagieren.

Wir könnten natürlich sagen, dass Michael krank war und dass niemand außer der Empfangsdame Zeit hatte, für ihn einzuspringen. Außerdem hat es Ihnen doch trotzdem Spaß gemacht, die Kolumne zu lesen und Michael hätte sie höchstens eine kleines bisschen besser machen können, weil unsere Empfangsdame echt Ahnung von Spielen hat. Wesentlich angebrachter wäre es aber doch stattdessen, den Fall ehrlich zu erklären, sich zu entschuldigen und Ihnen hoch und heilig zu versprechen, dass so etwas nicht mehr vorkommen wird.

Selbst dann würde ein fader Beigeschmack bleiben, und Sie wären sich in Zukunft verständlicherweise nie ganz sicher, ob in unseren Artikeln wirklich der Autor drin steckt, der dran steht. Aber eine Entschuldigung hätten Sie so oder so verdient - auch wenn Sie die Kolumne völlig kostenlos lesen konnten.

Keine Einsicht weit und breit

Überträgt man diesen Fall nun auf eine über 300 Euro teure Grafikkarte, dann landet man bei der Geforce GTX 970. Kurz für diejenigen, die es nicht mitbekommen haben: Nvidia hat zur Veröffentlichung der Karte irreführende technische Angaben gemacht, die den Eindruck erwecken, sie würde genau wie die GTX 980 über durchgängig gleich schnell angebundene 4,0 GByte VRAM verfügen. Tatsächlich ist der Speicher der GTX 970 aber in einen schnellen Bereich mit 3,5 GByte und in einen erheblich langsameren Bereich mit 0,5 GByte eingeteilt.

Schon alleine deshalb, weil die GTX 970 viel Geld kostet, haben ihre Käufer in noch viel größerem Maße eine Entschuldigung verdient als die getäuschten Leser einer kurzen Kolumne. Außerdem sollte es klare Ansagen zu einer möglichen Rückgabe oder Entschädigung geben. Im Skandal um die GTX 970 ist Nvidia aber bis zum Redaktionsschluss beides weitgehend schuldig geblieben. Erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass Nvidias Erklärung des Ganzen nicht gerade sehr überzeugend ist. Denn Nvidias Pressearbeit war in der Vergangenheit geradezu ein Paradebeispiel für weltweit koordinierte, von hinten bis vorne durchstrukturierte (um nicht zu sagen: gleichgeschaltete) Kommunikation – ganz im Gegensatz zum PR-Chaos des Hauptkonkurrenten AMD. Auch deshalb ist es in meinen Augen kaum vorstellbar, dass wirklich niemand von Nvidia die weltweit an Dutzende Redaktionen verschickten Unterlagen zur GTX 970 gelesen und freigegeben hat, der über die technischen VRAM-Unterschiede im Vergleich zu der GTX 980 Bescheid wusste – denn das geschieht in der Regel weit oben in der Hierarchie.

Man kommt also nicht umhin, darüber nachzudenken, ob Nvidia nicht vielleicht Sorge hatte, gegenüber der Radeon R9 290(X) von AMD mit tatsächlich durchweg schnell angebundenen 4,0 GByte schlechter dazustehen und deshalb die technische Einschränkung bewusst verschwiegen wurde.

Leistung ist nicht alles

Bedenkt man die reale Leistung der GTX 970 in aktuellen Spielen ist das natürlich eine maßlos übertriebene Sorge: Die GTX 970 ist trotz allem meist etwas schneller als die ähnlich teure R9 290X und verbraucht gleichzeitig deutlich weniger Strom, zudem macht sich der beschnittene VRAM aktuell hauptsächlich in Auflösungen und Settings bemerkbar, die von Spielern eher selten genutzt werden (siehe auch unsere Analyse des VRAM-Problems der GTX 970 im Hardware-Teil dieses Heftes).

Aber selbst wenn man Nvidia zugesteht, dass die GTX 970 immer noch eine gute Grafikkarte ist, und selbst wenn man ihnen glaubt, dass es aus Versehen zu den irreführenden Angaben gekommen ist, dann ändert das immer noch nichts daran, dass der Umgang mit Kunden und Öffentlichkeit nach Bekanntwerden dem Grafikkartenhersteller größtenteils ein Armutszeugnis ausstellt.



Egal, von wem die Grafikkarte stammt: Die korrigierten Daten gelten für alle GTX-970-Modelle.

Statt sich zu entschuldigen, betont man über den offiziellen Twitter-Account immer wieder, dass die GTX 970 genauso arbeite, wie es gedacht sei, und dass es sich dabei immer noch um eine tolle Grafikkarte handle. Ernsthaft, Nvidia?!

Ja, wir selbst haben in unseren Artikeln zu dem Thema meist auch geschrieben, dass die GTX 970 trotz allem für Spieler eine empfehlenswerte Grafikkarte bleibt. Aber unabhängig davon bleibt die Tatsache bestehen, dass irreführende technische Angaben zur GTX 970 gemacht wurden.

Wie auch immer es dazu gekommen sein mag - eine Entschuldigung ist das Allermindeste, was die Spielergemeinde erwarten kann. Dass Nvidia nicht einmal zu diesem völlig kostenlosen Schritt bereit ist, zeugt von einer Arroganz, die unangebrachter nicht sein könnte. Während man ja eigentlich aus Fehlern lernen sollte, scheint bei Nvidia bislang das Problembewusstsein (zumindest öffentlich) komplett zu fehlen.

Da ist es wahrscheinlich auch nur ein kleiner Trost, wenn ich Ihnen verspreche, dass keine unserer Empfangsdamen auch nur in die Nähe dieser Kolumne gekommen ist.

Exklusive Extras für Vorbesteller

Bitte nicht vorbestellen!

Nur wer Evolve vorbestellt, bekommt den Behemoth, ein viertes spielbares Monster. Thorsten Küchler meint: Diese Geschäftspolitik sollte man als mündiger Spieler auf keinen Fall unterstützen!



Thorsten Küchler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Kontroversen sind etwas Gutes. Die Leute können über das Geschäftsmodell diskutieren. Ich glaube, wir liefern einen fantastischen Titel ab, der bei den Kunden, die dafür zahlen, gut ankommen wird.« Mit diesem ebenso lapidaren wie zynischen Kommentar bügelte der Take-Two-Boss Strauss Zelnick die Aufregung über das Geschäftsmodell von Evolve ab. Was der CEO eigentlich meint: »Regt euch gerne auf! Hauptsache, ihr überweist uns die Moneten!« Denn die Vorbesteller-Politik des Online-Shooters war mehr Drückerkolonne denn Kundenservice: Wer das Spiel vor dem Release am 10. Februar kaufte, der erhielt ein Monster dazu – gratis. Wer die Qualität des Spiels hingegen (verständlicherweise) erst einmal abwarten und erste Tests lesen wollte, der musste für das Bonusbiest im Nachhinein sagenhafte 14,99 Euro berappen. Der Mondpreis ist Teil eines perfiden Marketingtricks. Denn so fühlen sich die Vorbesteller reich beschenkt, Unentschlossene werden indes unsanft zum Kauf animiert, oder besser: genötigt. Doch warum wird dieses Behemoth-Ding nicht ab Werk integriert? Zumal Evolve ja mit mickrigen drei spielbaren Monstern auf den Markt kommt. Turtle Rock ist sich keiner Schuld bewusst: Das DLC-Vieh bedeute zusätzlichen Aufwand und sei keineswegs bereits im Hauptspiel integriert. Wow, danke für diese wertvolle Information – jetzt sind wir alle beruhigt und glücklich! Diese Erklärung ist in etwa so bizarr wie ein Drucker, auf dessen Verpackung steht: Die Ersatzpatronen sind nicht schon im Gehäuse versteckt, sondern müssen separat gekauft werden! Und diese Praxis ist bei Spielen heutzutage längst kein Einzelfall mehr.



Der Behemoth ist nur für Vorbesteller kostenlos, alle anderen zahlen absurde 14,99 Euro!

Früher war früher besser

Die Posse um Evolve steht sinnbildlich für einen Trend, der sich immer mehr zum Fluch entwickelt: Die Hersteller wollen nicht nur viele Spiele verkaufen, sondern möglichst früh viele Spiele verkaufen. Durchaus verständlich, denn Vorbestellungen sind in den Zeiten der Aktiengesellschaften (Stichwort: Gewinnwarnung) aus wirtschaftlicher Sicht wertvoller als Spontankäufe. Nicht umsonst posaunt es ständig aus dem Pressemitteilungswald: »Rekord! Spiel X wurde Y Millionen mal vorbestellt und hat damit schon Z Milliarden Umsatz generiert!« Und auf der Strecke bleibt: der Sinn. Während man früher noch mit haptischem Tand wie etwa Schlüsselanhängern zur Vorbestellung motiviert wurde, regiert nun digitaler Tand. Nicht selten werben Gamestop oder Amazon dann mit exklusiven DLC-Boni der Marke »Graubrauner Mantel der Ödnis als Charakter-Skin«. Noch ärgerlicher: Oft (Ja, Dragon Age: Inquisition, du bist gemeint!) werden für Fans interessante Inhalte gleich wahllos auf mehrere Händler verteilt. Das komplette Bonuspaket bekommt also eigentlich kein einziger Käufer. Ubisoft tut sich in dieser Hinsicht ebenfalls negativ hervor: Spiele aus der Assassin's Creed-Reihe erscheinen zumeist in gefühlt 20 Editionen, jede davon mit anderem Bonusquatsch. Bei Unity wäre ich schon mit der »No Bugs«-Edition zufrieden gewesen. Wer diese künstliche Fragmentierung braucht, dürfte klar sein: niemand. Generell darf die Frage erlaubt sein, wieso man überhaupt Spiele vorbestellen sollte? Eine Warenknappheit ist bei Call of Duty & Co. jedenfalls nicht zu erwarten, und ein Spaziergang zum örtlichen Händler hat noch keinen lauffaulen Spieler umgebracht. Oder ist es für manche Spieler wirklich so wichtig, schon am Releasetag durch Evolve zu jagen, durch Unjty zu kraxeln, durch Inquisition zu abenteuern, dass sie ein Spiel unbesehen kaufen müssen – und der Industrie so in die Karten spielen?

Ungewissheit im Abo

Der Gipfel des Vorauskassen-Irrsins ist aber der so genannte Season Pass. An alle, die noch keinen solchen Knebelvertrag abgeschlossen haben: Gratulation! Denn die Hersteller gehen immer mehr dazu über, das Prinzip Leistung-Gegenleistung auszuhebeln und für ihre Zwecke neu zu interpretieren. Das beste Beispiel heißt The Evil Within. Der Horror-Schocker von Bethesda erschien im Oktober 2014 und mit ihm auch ein Season Pass für sämtliche zukünftigen DLCs – Kostenpunkt 19,99 Euro. Die Beschreibung auf Steam liest sich folgendermaßen: »Spielen Sie neue Charaktere und erleben Sie den Schrecken aus einer ganz neuen Perspektive mit drei neuen Inhaltspacks zu einem einmaligen Preis.« Wen spiele ich denn jetzt genau, um was auch welcher Perspektive zu erleben? Schwammiger geht es kaum, ich soll für etwas bezahlen, vom dem ich nicht mal weiß, was es ist. Das ist wie das »Überraschungsgericht« auf der Restaurantkarte: Ich hab's ja bestellt, selber schuld, also muss ich auch damit zufrieden sein, was ich bekomme, und wenn's Kotzfrucht mit Rosenkohl ist. Und wer zum Teufel mag bitte Rosenkohl?! Noch dazu ist bis heute ist kein einziges der versprochenen Inhaltspacks für The Evil Within erschienen, »Anfang 2015« soll es dann laut Bethesda aber wirklich losgehen. Und wenn es doch nichts mehr damit wird, bekommen die Käufer der Pässe sicher ein anderes Spiel als Entschuldigung – irgendeines von der Resterampe. Noch so ein Geschäftsgebaren der heutigen Softwarezeit. Apropos Geschäfte: Im Mittelalter gab es windige Viehhändler, die statt der abgemachten Ferkel wertlose Katzen in den Sack des Kunden steckten. Und irgendwie hat sich da bis heute gar nicht mal so viel dran geändert ...

Feedback

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Selbstmord in DayZ

Seit 1997 lese ich die GameStar, doch selten hat mir ein Kommentar so aus der Seele gesprochen wie der von Johannes Rohe in der Ausgabe 02/2015. Seinerzeit haben mein Clan und ich die DayZ-Mod monatelang mit großem Spaß gespielt. Wir haben uns aus Sandsäcken, Stacheldraht und Zelten in den Wäldern und Ruinen Basen und Supply-Stationen gebaut, sind mit kleinen Konvois auf Beutezüge gegangen und haben uns mit anderen Gruppen bekriegt. Heute sind wir ernüchtert. Kein Basenbau, keine Fahrzeuge, stattdessen aber Zwangsernährung und Kannibalismus?! Für diesen Mist hatte man offenbar Ressourcen frei. Statt teamfördernde Mechaniken einzubauen, Ziele, die man nur gemeinsam erreichen kann, wird der Psychopathen-Anteil noch befeuert. Statt dass man die Bedrohung der Spielwelt (Zombies, Krankheiten, sonstige Gefahren) erhöht, um den Leuten Anreize zu geben, sich gemeinsam der Apokalypse zu stellen, bekommt man weitere Abgründe der Menschheit serviert. Vielen Dank. In den Foren wird das heiß diskutiert und viele loben das dann noch als Realismussteigerung. Da kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Ja, es sind nur Pixel, es ist alles virtuell, doch für mich werden da Grenzen überschritten. Nein danke, diesen Realismus brauche ich nicht, und aus meinem Clan spielt derzeit auch keiner mehr. Ich hoffe inständig, Bohemia kriegt wieder die Kurve. **Thomas Müller**



DayZ: Die Selbstmordanimationen werden auch in der Community heiß diskutiert.

Ihr habt es doch selbst geschrieben: »Mit dem Argument der totalen Freiheit schieben die Entwickler den schwarzen Peter dabei stets den Spielern zu.« Immerzu wird über zu wenig spielerische Freiheit berichtet, dann geben einem die Entwickler einer halbwegs realistischen Apokalypsen-Simulation mal endlich wirklich alle Fäden in die Hand und prompt wird von den Magazinen, die Gamer eigentlich für normale Menschen halten sollten, eine Suizidanimation kritisiert. Leute, kommt mal klar. In jedem x-beliebigen Battlefield-CoD-Crysis-sonstwas kann ich mir eine Handgranate vor die Füße werfen. Und was wird da gesagt? Nichts. Wird in einem Survival-Spiel eine passende Animation fürs Aufgeben eingefügt, regen sich plötzlich alle drüber auf. **Progama13**

DayZ gibt uns nicht alle Fäden in die Hand, spielerische Freiheit bedeutet nämlich nicht nur, Spieler zu drangsalieren oder sich selbst umbringen zu können. Der Kommentar von Thomas Müller deckt sich ziemlich mit meinem Empfinden. Derzeit bietet das Spiel kaum Möglichkeiten, gemeinsam ein größeres Ziel zu erreichen. Klar sind Features wie persistente Fahrzeuge schwerer zu realisieren als Kleinkram wie Selbstmordanimationen. Aber auch solcher Kleinkram verschlingt Ressourcen, die – wie ich finde – besser in andere Aspekte des Spiel gesteckt werden sollten. **Johannes Rohe**

Star Citizen-Kolumne: Scheinheilige Kritiker

Vielen Dank für den hervorragenden Kommentar von Benjamin Danneberg zum Thema Star Citizen! Als Insider der Community kann ich berichten, dass kritische Stimmen zu Art und Umfang des Crowdfundings von jenen, die tatsächlich Geld in das Spiel gesteckt haben, eher selten sind. Spielmechaniken, Balancing, Steuerung, Features und vieles mehr dominieren den Diskurs in den Foren. Natürlich gibt es auch dort Spieler, die sich zumindest wundern, wohin das noch führen soll mit dem ganzen Geldsegen, der ja nicht abzureißen scheint. Da Chris Roberts und sein Team jedoch äußerst umfangreich und zeitnah über aktuelle und zukünftige Entwicklungsschritte informieren und regelmäßig Updates für die bereits spielbaren Teile von Star Citizen veröffentlichen, kann das Gros der Community doch sehr gut nachvollziehen, wohin das Geld gesteckt wird und was man dafür zurückbekommt. **Leonard Böhm**

Ganz starker Artikel! Hoffe, es lesen sich das genügend Leute durch, denn sobald das Thema Finanzierung und Spiele aufkommt, liest man größtenteils absoluten Dünnsinn von den Usern. Es wird Zeit, dass die Leute das Konzept des Crowdfunding mal wirklich verstehen und welch unglaubliche Vorteile diese Art der Finanzierung gerade im künstlerischen Bereich hat. Jeder beschwert sich über verbuggte Vollpreisspiele und x-fache Kopien von Spielprinzipien, aber es wird munter weitergekauft und den Aktionären die Taschen vollgepumpt. **Darillo182**

Reportagen

Ich möchte ich euch ein großes Lob für den stetig besser werdenden Magazinteil aussprechen. Ich hatte vor einiger Zeit überlegt, mein Abo zu kündigen, da mir die GameStar immer weniger Interessantes zu bieten hatte. Ich gehöre mittlerweile zur Generation 30+, und mich kann der Hype um Millionen- und Milliarden-Dollar-Produktionen nicht mehr so mitnehmen, wie es vor ein paar Jahren noch der Fall war. Deshalb sind für mich die brandaktuellen Tests und Previews zu den jährlichen Updates von Call of Duty und Assassin's Creed eher nebensächlich. Vielmehr interessiert mich der Magazin- und Hardwareteil eures Heftes, und ich bin froh, dabeigeblieben zu sein. Macht bitte weiter so! **Mario B.**



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 blöd ein paar Millionen rüber, nein, bis heute haben knapp 720.000 Unterstützer fast 70 Millionen Dollar investiert.

Doch mit dem allerersten Sitz im Crowdfunding-Olymp wächst auch die Kritik. Hatte die internationale 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

70 Spendenmillionen, die die Schlagzeilen beherrschen, als gänge 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 Zahlbares. »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 vermittelt Lust aufs Fliegen – weshalb der Geldregen nach der Veröffentlichung eines solchen Commercials regelmäßig in einem Geldmomum ausartet. »Hat Erwiesch«. 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 Blowave 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

Tagegen sucht man im Rauschen der Berichterstattung fast vergeblich nach informativen Artikeln über den eigentlichen Stand des Projekts, obwohl es schon jetzt sonnenweise spannende Info gäbe. Es überrascht nötigerinde Kritiker, wenn sie erfahren, dass mittlerweile 300 Entwickler an Star Citizen arbeiten. Dass es ein sehr

Star Citizen: Gastautor Benjamin Danneberg wirft den Kritikern des Geschäftsmodells Scheinheiligkeit vor.

@ Jahrelang war ich Abonnent der GameStar, stieg dann aber aufgrund der Aktualität auf GameStar.de um. Nachdem ich die letzten zwei Ausgaben gelesen habe, steht für mich fest, dass euer Magazin durch die inhaltlichen und optischen Veränderungen deutlich an Attraktivität gewonnen hat. Besonders gefallen mir die bessere Papierqualität, Layout und Artikelauswahl. Ich finde es richtig und mutig, GameStar attraktiver für uns Leser gestalten zu wollen. Klasse fand ich in der letzten Ausgabe den Artikel über die Indie-Entwickler in Deutschland, da sie einen großen Anteil zur kreativen Entwicklung unseres Hobbys beitragen. Deshalb ist es wichtig, diesen unabhängigen kleinen Entwicklern verstärkt eine mediale Plattform zu bieten. **Helge Ponnwitz**

Verlosung und Mitmachkarte

WWW Ich hatte zuletzt immer gerne kurz nach dem Erscheinen einer Ausgabe im Reiter »Home« (Anm. d. Red.: auf GameStar.de) eure Mitmachkarte ausgefüllt, um Feedback zu geben. Allerdings ist nun seit einigen Wochen diese Funktion nicht mehr aktiv beziehungsweise es findet angeblich keine Umfrage statt. Habt ihr die Mitmachkarte abgeschafft, da sie nicht mehr ausreichend genutzt wird? Bevorzugt ihr mittlerweile andere Feedbackmethoden? Oder spinnt nur mein Browser? **KlausigerKlaus**

GameStar findet inzwischen auf so vielen Kanälen statt, dass die rein aufs Heft bezogene Mitmachkarte schlicht nicht mehr zeitgemäß war. Wir nutzen stattdessen andere Auswertungstools. Und obendrein bieten wir mit unserer Feedback-Show eine noch direktere Möglichkeit, uns zu sagen, was gefällt und was nicht gefällt. Zur an die Mitmachkarte gekoppelte Verlosung: In Zukunft nutzen wir die ehemalige Verlosungsseite lieber für redaktionelle Inhalte, wenn wir allerdings etwas ganz Außergewöhnliches an Land ziehen können, findet eine Verlosung in Zukunft auch im Heft statt. Sie ist dann aber im Regelfall an die Verlosungsseite auf der Website gekoppelt (GameStar.de/gewinnspiele) wie zuletzt bei der dreitägigen Reise nach London in Ausgabe 01/2015. **Petra Schmitz**

Gibt's die Awards noch?

@ Ich habe mir den Test von dem Spiel The Talos Principle in eurer neuen Ausgabe durchgelesen und natürlich auch gesehen, dass ihr hier 85 Punkte gegeben habt. Jedoch habe ich keinen Gold-Award gefunden. Gibt es etwa keine Award-Sticker mehr? Sei es Gold oder Platin oder für besondere Atmosphäre? Würde mich freuen, wenn es diese Buttons wieder gibt. **Kajetan Ritter**

Da muss ich mir an die Nase fassen, ich habe den von unserem freien Redakteur Jonas Gössling verfassten Artikel betreut, und der Award ist mir durch die Lappen gegangen. Dass die Awards nicht abgeschafft sind, zeigen die Seite »So werten wir« vor den Tests und der Test zu Elite: Dangerous. Das Spiel hat sogar trotz vergleichsweise niedriger Wertung einen bekommen. **Petra Schmitz**



Live-Feedback statt Mitmachkarte: André Peschke beantwortet vor der Kamera die Fragen der Leser.

Wertungen abschaffen

WWW Seit mittlerweile 15 Jahren bin ich regelmäßiger Leser von Euch, erst im Magazin, nun über die Website. Ich schätze eure Meinung zu Spielen sehr und eure Tests sind eine wichtige Entscheidungshilfe für mich. Was mir bitter aufstößt, ist der Zwang, jedem Test eine Wertung aufzudrücken. Ihr habt viele gute und sprachbegabte Autoren. Warum schafft Ihr nicht die Wertungen einfach ab? Es würde Euch viele Shitstorms (Anm. d. Red.: auf der Website) ersparen und euer sprachliches Talent mehr in den Vordergrund rücken. Oder ist Metacritic für Euch zu wichtig? **maxe2k**

WWW Das Problem ist, dass die meisten Leser eine Wertung haben wollen, sei es nun, weil sie es gewohnt sind oder weil sie einfach was haben wollen, woran die sich orientieren können. Eventuell auch, weil sie etwas brauchen, über das sie meckern können, ohne den ganzen Text zu lesen. Und ganz ehrlich, wenn die Mehrheit der Leser lieber Tests ohne Wertung hätte, wären Magazine wie die Gee noch immer existent. **Wolfpig**

WWW Die Wertung ist verzichtbar, insofern sie nur Destillat dessen ist, was der Text ohnehin anführt. Aus Vermarktungsgründen ist sie jedoch unabdingbar, so dass es wohl besser wäre, sie zumindest ohne Wertungskasten und in groben Schritten (meinetwegen 1-10) zu gestalten. Was man jedoch bislang von den Arbeiten an dem neuen Wertungssystem hinter den Kulissen so hört, scheint es eher in die entgegengesetzte Richtung zu gehen. **captain_drink**

Wir hatten Ende 2014 eine Umfrage zum Thema Wertungssystem, sowohl auf den Websites als auch unter den Heft-Abonnenten von GameStar und GamePro. Dabei ging es auch um die Frage, ob wir Spiele weiterhin mit Zahlen bewerten sollen. Das Ergebnis war, dass 75 bis 90 Prozent der Teilnehmer (es gab Schwankungen zwischen Online- und Heftlesern) immer noch explizit befürworten, dass wir Spiele mit Zahlen bewerten. Das ist also mindestens eine Dreiviertelmehrheit.

60 bis 72 Prozent dieser Zahlenbefürworter sind der Meinung, dass die aktuelle 100er-Skala die beste Lösung darstellt. Alle anderen Systeme bewegten sich im Zustimmungsbereich von zwei bis 19 Prozent. Unterm Strich ist das 100er-System unter unseren Lesern also nach wie vor konsensfähig. Und darum geht's ja: Um einen Konsens, der möglichst viele Leute anspricht. Man sieht aber auch, dass die Zustimmungswerte zur Zahlenbewertung über die Jahre hinweg abgenommen haben, sie waren früher höher. Mag sein, dass sich das Stimmungsbild irgendwann komplett umkehrt, aber so weit sind wir noch nicht. **Michael Graf**

Umfrage: Battlefield Hardline

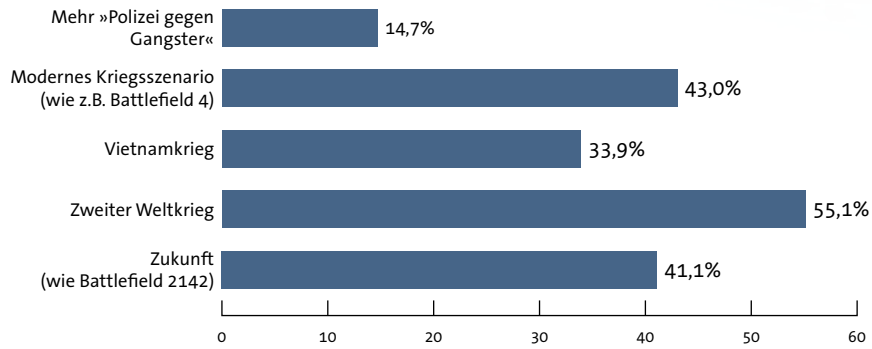
Warten auf Battlefield 5?

Mehr als 6 Millionen Cops und Gangster haben die Beta von Battlefield Hardline gespielt. Unsere große Umfrage zeigt die wichtigsten Community-Erkenntnisse.



Wie hat Ihnen die Beta insgesamt gefallen?

Welches Setting wünschen Sie sich für kommende Battlefield-Teile?

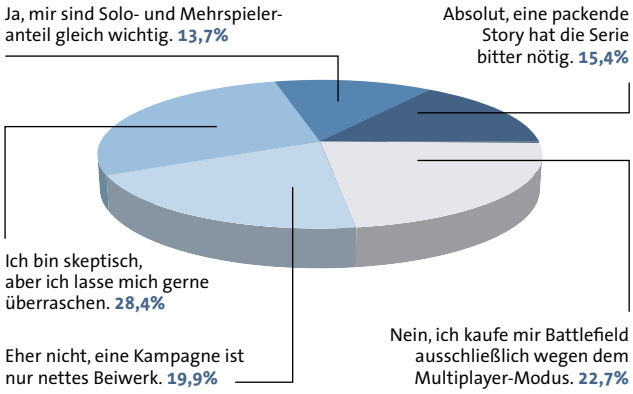


So finden Sie das Szenario

35%
innovativ

30%
aufgesetzt

Interessiert Sie der Einzelspieler-Modus?



Bitte bewerten Sie die einzelnen Aspekte?

	sehr gut	okay	mäßig	schlecht
Szenario	28%	40%	19%	13%
Grafik/Technik	22%	49%	23%	6%
Waffen	16%	46%	30%	8%
Fahrzeuge	16%	35%	32%	17%
Klassen	17%	49%	27%	7%
Karten	24%	43%	25%	8%
Spielmodi	32%	37%	23%	8%
Gadgets/Battle-Pickups	17%	38%	31%	14%

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit 4.083 Teilnehmern.

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
UPDATE	**Assassin's Creed: Rogue**	Action-Adventure	Ubisoft Sofia	–	10. März 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
NEU	**Darkest Dungeon**	Rundenstrategie	Red Hook Studios	03/15	2015*
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	1. Quartal 2015
	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
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	2015
	Freitag der 13.	Action	–	–	Oktober 2015
	Life is Feudal	Online-Rollenspiel	Bitbox Ltd.	–	3. Quartal 2015
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2015
UPDATE	**Grand Ages: Medieval**	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14, 03/15	2015
	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	02/15	24. März 2015
	Grav	Online-Rollenspiel	Bitmonster Games	02/15	2015*
NEU	**Guild Wars 2: Heart of Thorns**	Online-Rollenspiel	Ncsoft	-	2015
NEU	**H1Z1**	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2015*
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2015
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	09/13	10. März 2015
NEU	**Just Cause 3**	Action	Avalanche Studios	03/15	2015
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	2015
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	3. 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
NEU	**Mortal Kombat X**	Action	Netherrealm Studios	–	14. April 2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
	Ori and the Blind Forest	Jump&Run	Moon Studios	–	1. Quartal 2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	26. März 2015
UPDATE	**Project Cars**	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13, 03/15	20. März 2015*
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	2015
	Resident Evil: Revelations 2	Action	Capcom	–	25. Februar 2015
	Ride	Rennspiel	Milestone Studios	01/15	20. März 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	1. Quartal 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	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
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	2015*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	2015
UPDATE	**The Witcher 3: Wild Hunt**	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14, 03/15	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
	Total War: Attila	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	02/15	17. Februar 2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	2015
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«- Artikel gibt es keine Wertung.

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

msi®

NO.1 IN GAMING



Die stärksten Karten für dein Spiel

MSI GAMING-Grafikkarten mit Twin Frozr V Kühlung

PC Games Hardware – Hersteller des Jahres 2014 – Kategorie: Grafikkarten – 1. Platz – MSI



599,-

GTX 980 GAMING 4G

- NVIDIA® GeForce® GTX 980 GPU mit 28 nm Technologie
- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr V mit 10 cm Torx-Lüfter und Hybrid Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1.216 MHz Core-Takt 1.317 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 4.096 MB GDDR5 Speicher, 7.010 MHz, 256 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 3x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I
- 2x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JEXN0A00



399,-

GTX 970 GAMING 4G

- NVIDIA® GeForce® GTX 970 GPU mit 28 nm Technologie
- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr V mit 10 cm Torx-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1.140 MHz Core-Takt 1.279 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 4.096 MB GDDR5 Speicher, 7.010 MHz, 256 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 1x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I, 1x DL-DVI-D
- 1x 8-Pin + 1x 6-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JEXN0A08



229,90

GTX 960 GAMING 2G

- NVIDIA® GeForce® GTX 960 GPU mit 28 nm Technologie
- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr V mit 10 cm Torx-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1.216 MHz Core-Takt 1.279 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 2.048 MB GDDR5 Speicher, 7.010 MHz, 128 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 3x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I
- 1x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JDXN0A01

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



170,90

Asus MAXIMUS VII RANGER

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2, 6x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA57

EVGA



219,90

EVGA GeForce GTX 960 SuperSC ACX 2.0+

- Grafikkarte mit NVIDIA GeForce GTX960
- 2GB GDDR5-RAM (7,0GHz)
- dBI – dB Noise Inverter
- QSD – Quick Switch Dual Bios
- SHP – Straight Heat Pipes
- MMCP – Memory MOSFET Cooling Plate
- PrecisionX – OC tool

JDXZ0A00

CREATIVE Sound BLASTER

Neuheit!



399,-

Creative SoundBlaster X7

- externe Soundkarte • sechs Kanäle (5.1)
- Audiotechnologien: Dolby Digital SBX Pro Studio, Crystal Voice
- Bluetooth 4.1; Rauschabstand: 127 dB (DAC)
- Kopfhörerverstärker (bis zu 600 Ohm)

KK#CXF

acer explore beyond limits



399,-

Acer Predator XB240HAbpr NVIDIA® G-Sync™

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 1.000:1 (typisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar • Pivot
- DisplayPort • NVIDIA G-Sync™ Technologie

V5LA9011

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



1.999,-

ASUS G751JY-T7066H

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,50 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • 256-GB-SSD, 2 TB S-ATA
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A6L

ADATA



66,90

ADATA Premier Pro SP920 Series

- Solid-State-Drive • „ASP920SS3-128GM-C"
- Datentransferrate: Lesen: 560 MB/s; Schreiben: 180 MB/s • 128 GB Kapazität
- Serial ATA/600

IMHMVU

acer explore beyond limits



1.099,-

Acer Aspire VN7-791G-541V Nitro Black Edition

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i5-4210H (2,9 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 128 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 860M
- USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS, Blu-ray
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8C6G

Thermaltake



124,90

Thermaltake Core V71

- Big Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"/2,5"
- inkl. vier Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXTCH

Aero Cool



74,90

Aerocool DS Cube Pink Edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis Micro-ATX- oder Mini-ITX-Bauform

TQXRD016

Sharkoon



25,99

Sharkoon FireGlider Mouse

- Gaming-Lasermaus mit 7 Tasten • Scrollrad
- DPI-Wahltaste mit Farbdarstellung (6 Stufen)
- Weight-Tuning-System • On-Board-Speicher
- maximaler Halt durch spezielle Griffflächen

NMZS59

CORSAIR



224,90

Corsair Gaming K95 RGB bk MX brownUSB

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

NTZVV401

CMSTORM



94,90

CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB
- **auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich**

NTZV2Z

CORSAIR



69,90

Corsair CS550M 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x Lüfter
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

TN5V6C00

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 11.03.2015

Grand Ages: Medieval

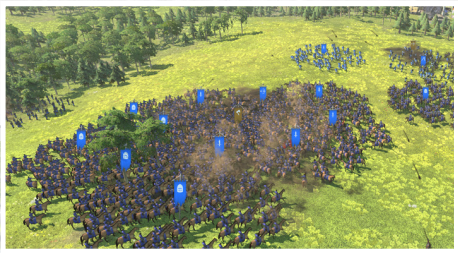
Ein Kaiser denkt nicht klein!

Angespielt

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds**
Termin: **4. Quartal 2015**



Ein Händler bringt gleich mehrere Wagenladungen in unsere florierende Stadt.



Armeen platzieren wir strategisch günstig auf der Karte, damit sie unsere Städte und Handelswege vor Feinden schützen.

Feuersbrünste gehören wie Vulkane zu den Naturkatastrophen und wirken sich negativ auf die Produktionsleistung unserer Städte aus.

Sehr spektakulär: Aktive Vulkane wie der Ätna können jederzeit ausbrechen. Umliegende Städte werden davon aber nicht komplett zerstört.

Die gigantische Karte stellt ganz Europa und Teile von Asien und Afrika in 3D dar. Doch trotz der schieren Größe der Spielwelt entdecken wir in der Nahansicht zahlreiche Details.

Wegen der hohen Dichte an fleischverarbeitender Industrie gilt Ostwestfalen als »Fettfleck Deutschlands«.

Grand Ages: Medieval kombiniert militärische Globalstrategie mit einer komplexen Wirtschaftssimulation und will trotzdem zugänglich bleiben. Beim Entwicklerbesuch konnten wir eigenhändig ausprobieren, ob dieser Spagat aufgeht. Von Johannes Rohe



Vom Tellerwäscher zum Millionär, das kann doch jeder. Wir wollen nichts Geringeres als die Kaiserwürde. Und um die zu erlangen, müssen wir keine Teller waschen. Wir müssen Teller machen! In Grand Ages: Medieval führt der Weg auf den Thron nur über ein ausgefeiltes Netz aus Produktionsketten und Handelswegen, denn das neue Spiel des deutschen Branchenveteranen Daniel Dumont und seines Studios Gaming Minds verbindet Globalstrategie à la Rome 2: Total War oder Civilization 5 mit dem ausgefeilten Handelssystem der Patrizier-Reihe. Wie das zusammenpasst und dabei auch noch kurzweilig und zugänglich bleiben soll, konnten wir beim Entwicklerbesuch selber herausfinden.



Wachtürme dürfen wir selbst errichten und mit Bogenschützen besetzen.

Zum Transport übers Wasser werden Truppen und Händler in Hafenstädten automatisch auf Schiffe verladen.

New York, Rio, Gütersloh

Okay, an dieser Stelle müssen wir es zugeben: Wir haben einen entscheidenden Startvorteil gegenüber dem Normalo-Millionärsaspiranten: Wir beginnen in Grand Ages: Medieval nicht am Spülbecken sondern gleich als Bürgermeister einer Kleinstadt. Andererseits befinden wir uns im Jahr 1050, dem Beginn des Hochmittelalters, und selbst dem reichsten Stadtherren dieser Zeit wären vor Neid wohl seine letzten drei verbliebenen Zähne ausgefallen, wenn er den Lebensstandard eines modernen Tellerwäschers gesehen hätte.

Die gigantische, frei dreh- und zoombare 3D-Strategiekarte, die ganz Europa, Nordafrika sowie weite Teile des mittleren Ostens und des heutigen Russlands umfasst, ist in 14 Regionen unterteilt, deren Grenzverlauf etwa dem der heutigen Staaten entspricht. Zu Beginn des Freien Spiels stehen uns in jedem dieser Gebiete drei reale Städte als möglicher Startpunkt zur Auswahl. In Frankreich sind das etwa Paris, Caen und Nantes, auf dem Balkan Zagbreb, Belgrad und Budapest und in Deutschland Augsburg, Worms und, naja, Gütersloh. Obwohl Daniel Dumont eifrig versucht, uns von den Qualitäten Ostwestfalens zu überzeugen (»Hier gibt's die besten Rostbratwürste!«), entscheiden wir uns doch lieber dafür, den Grundstein unse-

So entstand diese Preview

Wir haben Entwickler Gaming Minds in ihrem Büro in Gütersloh besucht, konnten Grand Ages: Medieval einen ganzen Tag exklusiv anspielen und hatten parallel die Möglichkeit, ausgiebig mit Daniel Dumont über sein Spiel zu sprechen. Außerdem hatten wir Zugang zu einer älteren Betaversion. Unsere Reisekosten wurden vom Publisher Kalypso übernommen.

Die Ortschaft Gütersloh wurde erstmals im Jahr 1184 urkundlich erwähnt.

Handel und Warenkreislauf



Wer der Automatik nicht vertraut, kann auch selbst Handel treiben. In Budapest sind Pelze gerade im Überfluss vorhanden (grüne Fässer). Da schlagen wir zu.



Dann schicken wir unseren Händler auf die Straße. Ungeduldige Spieler beschleunigen die Zeit mit der Leertaste um das Zehnfache.



Am Zielort verkaufen wir unsere Waren und streichen einen ordentlichen Gewinn ein.

rer Thronbesteigung in Augsburg zu legen – das klingt irgendwie würdevoller.

Ein Modellbaudiorama

Egal ob London, Paris oder Gütersloh: Unser Dorf ist zu Spielbeginn wahrlich keine Metropole. Um ein kleines Kontor, das den Kern unserer Stadt bildet, scharen sich eine Handvoll strohgedeckte Wohnhäuser, ein Gasthof, ein Marktplatz sowie fünf unterschiedliche Produktionsbetriebe, die vollautomatisch jeweils eine andere Ware herstellen. In der höchsten Zoomstufe können wir unseren Arbeitern ähnlich wie in der Siedler-Serie direkt auf die Finger schauen. Hier erntet ein Bauer sein Getreide, dort spaltet der Holzfäller Baumstämme und auf dem Markt tummeln sich einige Frauen. Die animierten Einwohner dienen aber nur der Zierde und folgen keinem echten Tagesablauf. In der Nahansicht versprüht Grand Ages: Medieval trotzdem haufenweise Modellbaucharme und unsere ersten Spielminuten vertüddeln wir damit, unser Augsburg mit der frei dreh- und schwenkbaren Kamera aus jeder erdenklichen Perspektive zu erkunden.

Dann wird es aber dringend Zeit, uns einen Überblick über die wirklich wichtigen Dinge zu verschaffen – schließlich läuft im Spiel alles in (pausierbarer) Echtzeit ab, vergleichbar etwa mit der Hearts-of-Iron-Reihe. Ein Blick ins Stadtmenü verrät: Unser Augsburg produziert Holz, Ziegel, Getreide, Früchte und Wolle. Das sind alles einfache Rohstoffe, die wir direkt aus der Natur gewinnen. Welche dieser Ressourcen eine Stadt abbauen kann, ist wie in Civilization abhängig von ihrer Umgebung. Gibt es in der Nähe fruchtbare Grünflächen, kann Getreide angebaut werden, saftige Blumenwiesen ermöglichen die Honigherstellung und Berge locken mit Metall oder Kohlevorkommen. Wahlweise können wir Betriebe für die Weiterverarbeitung bauen. Die machen dann aus Getreide Bier oder aus Kohle Keramik. Jede Siedlung, egal ob frisch gegründetes Kuhdorf oder gigantische Metropole, kann aber stets nur fünf der insgesamt 20 verfügbaren Waren erzeugen. Später schrauben wir also lediglich mit simplen Reglern die Anzahl der Betriebe immer weiter in die Höhe. Freischaltbare Evolutionsstufen mit zusätzlichen Produktionsketten wie in der Anno-Serie wird es nicht geben. Stattdessen erforschen wir per Menü nach und nach neue Warentypen, Einheiten und Spielboni wie etwa eine erhöhte maximale Einwohnerzahl für unsere Städte.

Keep it simple

Neue Produktionsstätten und andere Gebäude dürfen wir nicht selber platzieren. Unsere Stadt wächst ganz automatisch, wenn wir den Befehl zum Ausbau geben. Das könnte gerade Fans von Aufbauspielen wie Die Siedler oder Anno sauer aufstoßen, und schließlich war auch der Namens-Vorgänger Grand Ages: Rome (vom Tropico-Entwickler Haemimont) eine klassische Städtebausimulation. Doch Gaming Minds will den Fokus klar in Richtung Globalstrategie verschieben und deshalb Mikromanagement soweit es geht vermeiden. Wie ernst die Entwickler das mit dem »global« meinen, wird uns klar, als wir schwungvoll am Mausrad drehen. Die Kamera schießt in die Höhe und plötzlich überblicken wir einen Großteil der gesamten Karte. Jawohl, aus dieser Perspektive lassen sich Imperien regieren!

Solange wir nur ein oder zwei Orte managen müssen, wäre es sicher ganz nett, selbst

Die Storykampagne

In der acht bis zehn Stunden langen Singleplayerkampagne, die gleichzeitig als Tutorial dient, lenken wir die Geschicke des jungen Adligen Leon Vasselios. Nachdem unser Vater am Hof Kaiser Konstantin X. ermordet wurde, liegt es an uns, unsere Heimatstadt Sofia erblühen zu lassen, unser kleines Reich langsam auszudehnen und schließlich Rache an den Mördern unseres Vaters zu nehmen. Die Geschichte wird zwischen den Missionen in animierten Artworks erzählt. Am Ende geht die Kampagne direkt ins freie Spiel über.



Hand anzulegen, doch bei 20 oder 30 Städten unter unserer Fuchtel (die Engine unterstützt bis zu 400 Städte der höchsten Ausbaustufe), wäre es die reinste Tortur, jedes Gebäude selber zu setzen. »Du sollst dich fühlen wie ein Kaiser«, erklärt Daniel Dumont, »und der ist damals ja schließlich auch nicht nach Hintertupfingen gefahren, um dem Schafzüchter zu sagen, wo er seine Hütte aufstellen soll.« Dieses Credo wird uns beim Spielen immer wieder begegnen. Häufig wirken Inhalte auf den ersten Blick seicht, doch je weiter wir im Spiel voranschreiten, desto mehr verlagert sich unser Fokus vom Bürgermeister zum Herrscher über ein riesiges Reich, und umso dankbarer sind wir dafür, uns nur auf das große Ganze konzentrieren zu müssen.

Auf Partnersuche

Doch bis wir so weit sind, liegt noch ein gutes Stück Arbeit vor uns. Erstmal sollten wir unsere Nachbarn kennenlernen. Dazu schicken wir unseren Aufklärer auf die Reise. Militäreinheiten steuern



Siedler wandeln wir an einem beliebigen Ort in eine neue Stadt um.

Vom Dorf zur Mittelalter-Metropole



Bevor wir eine neue Stadt gründen, suchen wir mit unserem Siedler die Umgebung nach passenden Rohstoffen ab. Hier sieht es doch nett aus.

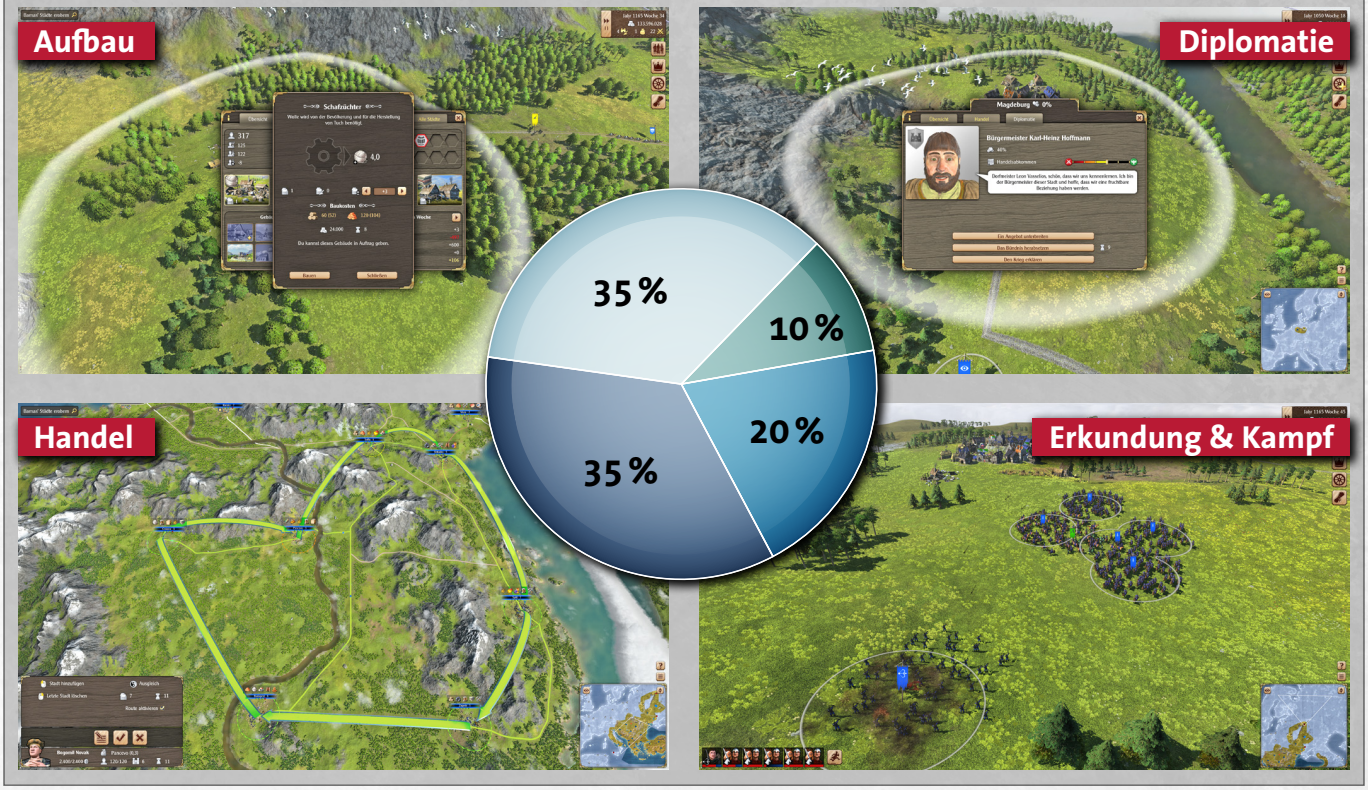


Sobald wir uns angesiedelt haben, legen wir fest, welche fünf Waren unsere junge Stadt zukünftig produzieren soll.

 Im Hauptmenü von Grand Ages: Medieval überfliegt die Kamera das Gebiet des letzten Speicherstands.

Die Pflichten eines Feudalherren

Grand Ages: Medieval lässt sich grob in die vier Spielabschnitte Aufbau, Handel, Diplomatie sowie Erkundung und Kampf einteilen. Anhand unseres Tortendiagramms erkennen Sie auf einen Blick, wie viel Prozent der Spielzeit Sie als mittelalterlicher Feudalherr in etwa mit dem jeweiligen Bereich verbringen. Die Werte können aber natürlich je nach Spielstil variieren.



wir wie in einem klassischen Echtzeitstrategiespiel direkt mit Rechtsklicks zu ihrem Zielort. Weil unbekanntes Gebiet von dicken Wolken verhangen ist, stochern wir einen Moment im Nebel, bis wir einen gefühlten Steinwurf von Augsburg entfernt Magdeburg entdecken. Bevor Sie jetzt an Ihren Geographiekenntnissen zweifeln: Entfernungen und die Position der Städte sind in Grand Ages: Medieval aus Gründen der Spielbarkeit ganz bewusst nicht 100%ig realistisch. Ebenso fehlen auf der Karte einige Flüsse wie etwa die Weichsel.

Als unser Scout in der »Nachbarstadt« angekommen ist, checken wir sofort die örtlichen Produktionsbetriebe und entdecken – oh Freude – eine Handvoll Bierbrauereien! Damit die Magdeburger den Gerstensaft allerdings auch in mittelalterlichen Großproduktionen produzieren können, benötigen sie noch jede Menge Getreide. Gut, dass wir da rein zufällig eine junge Gemeinde ganz in der Nähe kennen, die genau dieses Bedürfnis erfüllen kann.

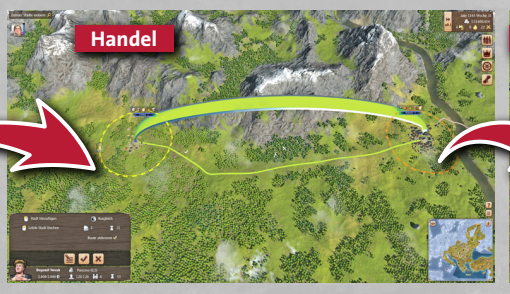
Tausche Holz gegen Frieden

Bevor wir mit dem Warenaustausch beginnen können, müssen wir aber noch ein Handelsabkommen abschließen. Dafür öffnen wir das Diplomatiemenü, fordern vom lokalen Bürgermeister den Abschluss des Vertrags und bieten als Anreiz ein paar Münzen. »Eine Frechheit!«, schallt es uns entgegen. Mindestens das Doppelte verlangt der raffgierige Möchtegern-Bierbaron. Grummelnd verbessern wir das Angebot bis zur gewünschten Höhe, schließlich wollen wir nicht riskieren, den Mann dauerhaft zu verärgern, was einen zeitweisen Abbruch der diplomatischen Beziehungen zur Folge haben könnte. Neben dem Abschluss von Transit-, Handels- und Friedensabkommen, die wir im Tausch gegen Geld, Waren oder sogar Militäreinheiten aushandeln, bietet die Diplomatie in Grand Ages: Medieval nur noch die Möglichkeit, eine Stadt, die uns extrem wohlgesonnen ist, friedlich zu übernehmen. Erweiterte Optionen, wie etwa Handelsembargos oder Angriffe gegen gemeinsame Feinde zu beschließen, fehlen dem allzu simplen System völlig. »Richtige« Diplomatie gibt's also nur im Multiplayermodus für bis zu acht menschliche Spieler.

Korn und Bier, das rat ich dir

Jetzt wollen wir aber endlich Bier! Also beladen wir unseren Händler, der noch geduldig in Augsburg wartet, mit so viel Getreide, wie er nur tragen kann. Das funktioniert genau wie in Patrizier 4, Port Royale 3 oder Rise of Venice über simple Schieberegler. Symbole helfen dabei, die Stadt nicht leerzukaufen. Vier volle Fässer heißt: Die Lagerhäuser sind zum Bersten gefüllt, die Preise im Keller. Jetzt zuschlagen! Ab zwei Fässern sollten wir nur in Notfällen kaufen, denn jetzt knabbern wir am Eigenbedarf des Orts. Das macht die Waren nicht nur teuer; kaufen wir den Bewohnern ihren Grundbedarf weg, werden sie auch sauer auf uns und unsere Beliebtheit sinkt.

Mit einem Karren voll Korn jagen wir



Jetzt legen wir die erste Handelsroute fest. Am Anfang ist das noch simpel. Vollautomatisch macht sich unser Händler auf den Weg.

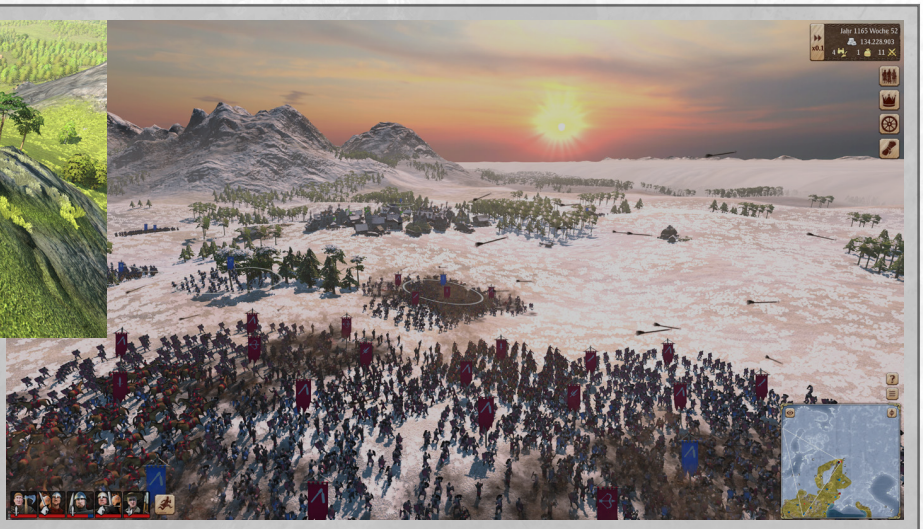


Nach einigen Ingame-Jahren ist unser kleines Dorf zur Großstadt samt Burg im Stadtzentrum herangewachsen. Ist das nicht ein schöner Anblick?



Mit Bautrupps legen wir Straßen an und verbessern bestehende Wege.





In großen Gefechten treffen schon mal mehrere Hundert Krieger aufeinander. Da kommt echte Schlachtenatmosphäre auf. Auf diesem Screenshot sind unsere Soldaten noch zweidimensional, wir haben jedoch bereits eine frühe Version der 3D-Truppen gesehen. (kleines Bild)

den Händler schließlich auf die Straße. Die Kaufleute sind im Gegensatz zu Militäreinheiten auf ein Wegenetz angewiesen. Gibt es zwischen zwei Orten nicht schon eine Verbindung, müssen wir einen Bautrupp losschicken, damit er einen Pfad anlegt. Bestehende Straßen können wir stufenweise ausbauen, um die Reisegeschwindigkeit unserer Geschäftsmänner zu erhöhen.

Einmal in Magdeburg angekommen verticken wir unser Getreide und streichen dabei einen schönen Profit ein. Weil Bierbrauen nun mal ein Weilchen braucht, laden wir unseren Karren mit Tuch voll – das ist gerade reichlich vorhanden – und reisen zurück nach Augsburg. Fertig ist unsere erste simple Handelsroute. Damit wir uns anderen Dingen widmen können und unseren Kaufmann nicht immer händisch hin- und herschicken müssen, lassen sich Handelsrouten komplett automatisieren. Mit ein paar Klicks legen wir die Städte fest, die unser Händler nacheinander abklappern soll, bestimmen, ob die KI bevorzugt Holz und Stein, die wir zum Gebäudebau brauchen, transportieren soll, und der Computer erledigt fortan den Rest. Zu simpel? Jein. Zu Spielbeginn scheint diese Funktion uns das Leben tatsächlich etwas zu einfach zu machen, aber im späteren Spiel ist sie schlicht unverzichtbar. Wer will schon 30 Händler quer durch ganz Europa schicken?

Endlich, Teller!

Um unserem Traum von der Kaiserkrone näherzukommen und die dafür nötigen Siegpunkte einzustreichen, wird es Zeit, dass wir in größeren Dimensionen denken. Statt weiterverarbeitete Produkte wie Bier nur teuer ein- und noch teurer zu verkaufen, müssen wir selbst welche herstellen. Erst dann klingelt die Kasse nicht mehr auf Bürgermeisterniveau. Also werben wir im Gasthof einen Siedler an. Das kostet einige Rohstoffe und ein paar freie Arbeiter, aber dafür können wir nun an einem beliebigen Ort eine neue Stadt gründen. Nur ganz aus dem Einflussbereich von Augsburg verschwinden darf der Stadtgründer nicht, damit wir keine Enklaven im Feindesland errichten.

Wir haben beschlossen, Keramik zu produzieren, deshalb suchen wir die nahen Alpen in der Ressourcenübersicht nach einem Kohlevorkommen ab. Einen Knopfdruck später steht unser neues Dorf. Wir nennen es München. Diesmal dürfen wir unsere Produktionsgebäude frei wählen. Wie geplant stellen wir also eine Kohlemine und eine Töpferei auf – schon kann die Tellerherstellung anlaufen. Dann noch einen Händler anwerben, eine Handelsroute anlegen, fertig. Wir können die Kaiserkrone fast schon auf unserem Kopf spüren.

München in Gefahr

Schnitt. Ein paar Jahre später: Unser kleines süddeutsches Reich hat sich prächtig entwickelt. Wir besitzen inzwischen zahlreiche Städte und haben unser Handelsnetz über Deutschland, Polen und Frankreich ausgebreitet. So viel Reichtum weckt allerdings Begehrlichkeiten: Einer unserer maximal sieben Konkurrenten hat uns den Krieg erklärt und plötzlich steht eine Armee vor München, belagert die Stadt und kappt damit die reichsweite Tellerversorgung.

Belagerungen sind aber in Grand Ages: Medieval nicht schnell erledigt, denn eine Stadt kann nicht gestürmt, sondern nur ausgehungert werden, was historisch gesehen sogar korrekter ist als die Dauererstürmungen eines Total War. Und bis die Bewohner kapitulieren, vergehen, abhängig von ihrer Zufriedenheit zu Beginn des Kampfes, gut und gern 40 bis 50 Wochen. Zum Vergleich: Eine Einheit einfacher Schwertkämpfer haben wir in fünf Wochen rekrutiert, Bogenschützen und Reiter brauchen zehn. Weil wir vorsorglich in mehreren Städten Kasernen errichtet haben, bleibt also noch genug Zeit, Truppen auszuheben.

Wir sind entsatzt

Mit unserem Entsatzheer marschieren wir kurz darauf gen Alpen. Wer jetzt eine spektakulär inszenierte und taktisch an-

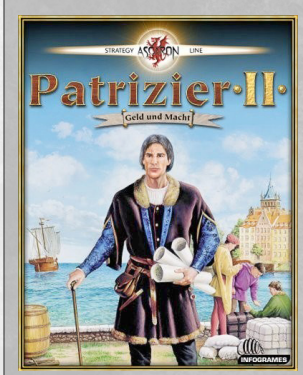


Ohne Händler läuft gar nichts. Sie sind für unseren Aufstieg zum Kaiser unerlässlich.

Wer ist Daniel Dumont?



Daniel Dumont zählt zu den bekanntesten deutschen Spieledesignern. Nachdem er zu Beginn seiner Karriere bei Ubisoft unter anderem am Rennspiel POD gearbeitet hat, wechselte er 1998 zu Ascaron und leitete die Produktion von Patrizier 2. Seitdem ist Dumont als Experte für Wirtschaftssimulationen bekannt. Neben der Patrizier-Reihe entwickelte er die Port-Royale-Spiele, Rise of Venice sowie die Weltraumsimulation Darkstar One. Seit 2009 leitet er das Studio Gaming Minds in Gütersloh.



Patrizier 2



Darkstar One



Rise of Venice

Wir erobern Kursk



Wer Kaiser werden will, darf auch vor kriegerischen Mitteln nicht zurückschrecken. Wir heben Truppen aus, um Kursk zu erobern.



Die Belagerung beginnt. Wie lange ein Ort den Angreifern trotz, hängt vom lokalen Wohlstand und der Ausbaustufe des Stadtzentrums ab. Reiche Städte halten locker viele Wochen stand.



Zeit genug für unseren Gegner, um ein Entsatzheer auszuheben. Vor den Toren der verschneiten Stadt kommt es zum erbitterten Kampf.



Bis zum Ende des Winters hat die Belagerung gedauert, doch letzten Endes schaffen wir es, durch steten Truppennachschub die Verteidiger in die Knie zu zwingen. Sieg!

spruchsvolle Schlacht wie in Rome 2: Total War erwartet, ist aber auf dem Holzweg. Die Echtzeitkämpfe von Grand Ages: Medieval sind das Strategiespiel-Äquivalent zu einer Fahrt durch die Autowaschanlage: hinfahren, richtig hinstellen, alles loslassen und abwarten. Militäreinheiten verfeindeter Parteien gehen automatisch aufeinander los. Uns bleibt nur, die Einheitenzahlen beim herunterrasseln zu beobachten und gegebenenfalls durch einen Klick auf die Flüchten-Taste die Notbremse zu ziehen. Dann zieht sich unsere Armee in die nächste Stadt zurück. Immerhin können wir Verstärkung aus dem Umkreis anfordern.

Der Vergleich mit Rome 2 ist allerdings insofern ein wenig unfair, weil wir in Grand Ages: Medieval ja keinen lokalen Feldherren spielen sollen, sondern einen global agierenden Imperator, der ganze Armeen verschiebt und durch die Echtzeitkomponente außerdem in der Lage sein muss, an mehreren Frontlinien gleichzeitig Schlachten zu schlagen.

Trotz des totalen Kontrollverlusts während der Kämpfe gibt es zudem zahlreiche Kampfeinheiten von der bäuerlichen Landwehr bis zu berittenen Bogenschützen, regionale Spezialeinheiten wie Husaren, ein Schere-Stein-Papier-Prinzip, Geländeboni und sogar ein Veteranensystem. Die Voraussetzungen für einen spannenden Militärteil sind in der Theorie also durchaus vorhanden.

In der Praxis nützt uns das alles jedoch noch nichts. Wie sollen wir Geländeboni zu unserem Vorteil einsetzen, wenn wir unsere Truppen in der Schlacht nicht umpositionieren können, fragen wir Daniel Dumont. Und der muss zugeben, dass er die Geländevorteile selber ignoriert. Noch deutlicher wird das Problem bei den Veteranen. Einerseits ist es zwar toll, dass wir kampfstarke, erfahrene Truppen heranzüchten können, wenn wir sie stets vor der totalen Vernichtung aus Kämpfen abziehen. Andererseits haben wir keine Möglichkeit, unsere Gegenspieler genau davon abzuhalten, denn unsere Soldaten weigern sich, fliehende Feinde anzugreifen.

Unser Meinung nach sollten die Entwickler nochmal überlegen, ob sie wirklich ein vielschichtiges Kampfsystem bieten wollen, das dann aber zwangsweise mehr Mikromanagement erfordert, oder ob sie lieber den eingeschlagenen Weg konsequent umsetzen und auf solche Details zugunsten des größeren Fokus verzichten. Beides auf einmal funktioniert nicht.

Die großen Baustellen

Ohnehin liegen einige der größten Probleme des Spiels noch im Konflikt mit dem Computer. Die KI agiert noch zu harmlos, lässt unsere schutzlosen Dörfer in Frieden statt sie zu erobern und greift nur selten massiert an. Ebenso wird noch fleißig an der Nutzerführung gearbeitet. Feedback erhalten die Entwickler dabei aus regelmäßigen Testevents mit der Community. So wurde etwa deutlich, dass viele Spieler die Wohlstandsanzeige nicht verstanden haben.

Damit ist auch klar: Den für Frühling 2015 angesetzten Veröffentlichungstermin kann Gaming Minds nicht einhalten. Als neuer Releasetermin gilt: noch 2015. Wir sind über die Verschiebung heilfroh, denn mit Grand Ages: Medieval haben die Entwickler ein sehr vielversprechendes Projekt in der Mache. Man merkt allerdings auch, dass ein Spiel dieser Größenordnung für sie noch Neuland ist. Also Gaming Minds, lasst euch Zeit, denn die Freude über unsere endgültige Thronbesteigung soll nicht durch Bugs und KI-Probleme getrübt werden! JO



Unwetter senken die Produktionsleistung der Städte , über die sie hinweg fegen.



Eine klare Linie

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Was für ein erfrischender Besuch! Nur selten haben wir die Möglichkeit, so offen mit den Entwicklern über die Schwächen und Stärken ihres Spiels zu plaudern. Zum Glück überwiegen Letztere bei Grand Ages: Medieval deutlich – man muss es nur als das nehmen, was es ist. Kein Total War, kein Civilization, kein Patrizier, sondern etwas ganz Eigenständiges. Der Mix aus Globalstrategie und echter Wirtschaftssimulation, in der jede Warenladung Einfluss auf die Marktpreise hat, ist faszinierend, würde aber die meisten Spieler, mich eingeschlossen, wohl gnadenlos überfordern, wenn Gaming Minds nicht so kompromisslos auf Makromanagement setzen würde. So sind zwar einige Elemente etwas oberflächlich geraten und eine Partie dauert nicht so lange wie bei der Konkurrenz, dafür geht alles locker von der Hand. Und wenn ich mich nach 20 bis 30 Stunden Spielzeit zum Kaiser gekrönt habe, fange ich einfach mit veränderten Startbedingungen und auf einem höheren Schwierigkeitsgrad wieder von vorne an.

Mit dem Aufruf Papst Urban II. zur Rückeroberung des heiligen Landes begann im Jahr 1095 der Erste Kreuzzug.

Von Burgen und Schwertschwingern

Das Mittelalter zum Nachspielen

Das Zeitalter von Minnesang und Plattenrüstung, Pest und Kirchenspaltung begeistert Spieler aller Genre – und treibt die seltsamsten Blüten. Von Jochen Redinger

Game of Thrones schlägt alle Rekorde, das Warten auf The Witcher 3 grenzt an Folter, und gleichzeitig wünschen sich Strategiefans seit Jahren das gute alte Age of Empires 2 zurück. Mit der Behauptung, dass das Mittelalter-Setting zu den Fan-Favoriten gehört, lehnen wir uns also nicht allzu weit aus dem Fenster. Als General von oben, Pfeffersack über den Rechnungsbüchern oder mitten im blutigen Nahkampf, die Liste der möglichen Beschäftigungen und Genres ist so lang wie Kaiser Barbarossas Bart.

Obwohl keines der Spiele aus unserer folgenden, rein subjektiv zusammengestellten Liste wirklich hundertprozentig historisch korrekt ist, haben wir uns entschieden, offensichtliche Fantasy-Szenarien nicht zu berücksichtigen, selbst wenn sie gefühlt im tiefsten Mittelalter angesiedelt sind und sich eigentlich nur die üblichen Greife, Trolle und Zauberzausel dazu addieren. Dafür haben wir allerhand Kuriositäten im Gepäck, vom Ritterhäcksler über Aufbau-Klassiker bis zum Burgherren-Minecraft. JR

Knights & Merchants (1998)

Alt, gut und deshalb noch nicht vergessen, das wäre die Kategorie, in die wir Knights & Merchants einordnen. Das Aufbauspiel kombiniert die Knuddeloptik und die komplexen Wirtschaftskreisläufe der Siedler-Reihe mit einem umfangreichen Militärpart und schafft sich so eine treue Fangemeinde, die Knights & Merchants auch nach fast zwei Jahrzehnten noch leidenschaftlich spielt.



Die Gilde 2 (2006)

Während wir in Banished über ein ganzes Dorf wachen, läuft's in Die Gilde 2 wesentlich egoistischer: Wir kümmern uns zuallererst um den Erfolg der eigenen Brieftasche. Wie wir zum obersten Bürger unserer Stadt aufsteigen, bleibt uns überlassen und lässt sich auf jedem der verschiedenen Karrierepfade erreichen. Ehrliche Charaktere arbeiten sich mit Handel und Wohltaten nach oben, zwielichtige Gesellen booten ihre Widersacher mit schmutzigen Tricks aus und stehlen sich ihren Reichtum zusammen. Das macht umso mehr Spaß, wenn sich verschiedene Spielstile im Multiplayer begegnen.



Age of Empires 2 (1999)

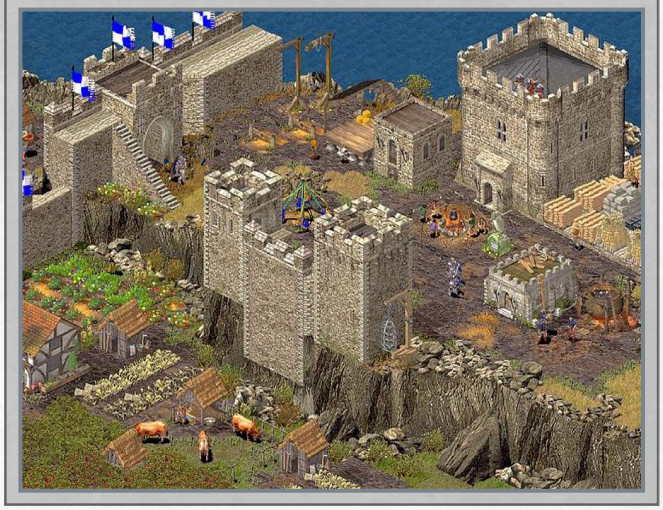
Sollte es sich bewahrheiten, dass Microsoft an einem weiteren Teil der Serie arbeitet, werfen die Entwickler hoffentlich allen neumodischen Kram über Bord und besinnen sich wieder ganz auf die Stärken des zweiten Serienteils. Der bietet auch nach über 15 Jahren noch alles, was das Strategenherz begehrt: etliche Völker mit unterschiedlichen Spezialeinheiten, Basisbau, coole Kampagnen und den einzigartigen Moment der Schadenfreude, wenn der Gegner mit dem letzten flüchtenden Bauern gleich unser komplettes Heer mit in seine Burg lässt. Der Klassiker läuft in der HD-Edition zudem auch auf modernen Rechnern problemlos. Unser Traum: Mittelalterszenario und die optisch und spielerisch ausbaubare Hauptstadt aus dem dritten Teil verbinden, ein paar unterschiedliche Einheitenmodelle mehr und schon hat Age of Empires 2 einen würdigen Erben.



 Das Mittelalter war nicht nur dunkel: Im 11. und 12. Jahrhundert wurden in Europa die ersten Universitäten gegründet.

Stronghold (2001)

»Es ist schon spät, Mylord, Ihr müsst müde sein.« Wenn selbst der Ingame-Berater eine Mütze Schlaf empfiehlt, hat ein Spiel so ziemlich alles richtig gemacht. Der Mix aus Wirtschafts- und Militärwesen, Aufbau und Abriss katapultiert Stronghold direkt in die Spielerherzen. Gerade im Multiplayer macht der Burgbauwettlauf großen Spaß und sei es nur, weil die Transportochsen des Gegners nicht weit genug vom eigenen Ballistaturm entfernt verläuft. Schade, dass die Serie bis auf den direkten Nachfolger, Crusader (2002), nicht mehr an den Erfolg und den Spielspaß des Erstlings anknüpfen kann.





Assassin's Creed (2008)

Auch wenn sich die Serie mit Unity aktuell schon mehr als 500 Jahre vom Mittelalter entfernt hat, beginnt Assassin's Creed im Zeitalter der Kreuzzüge – denen wir nach und nach das gesamte Führungspersonal, real oder fiktiv, christlich oder arabisch, wegmeucheln. Die beeindruckende Grafik und die Parkour-Freiheit in den historischen Städten täuschen über die vielen Wiederholungen in der Spielmechanik hinweg, denn von der Informationsbeschaffung bis zum eigentlichen Attentat spulen wir als Assassine Altaïr zumindest im Original immer das gleiche Programm ab. Dem Serienerfolg tut das keinen Abbruch, die jährliche Assassin's-Creed-Dosis – zuletzt im Paris der französischen Revolution – kommt nach wie vor gut an.



Total War: Medieval 2 (2006)

Dass das Erfolgsrezept der Total-War-Reihe – Reichsverwaltung als Rundenstrategie, Kriegsführung in Echtzeit – perfekt zum Mittelalterszenario passt, beweisen die beiden Medieval-Serienteile von 2002 und 2006. Brillant sind aber nicht nur die clever miteinander verzahnten Mechaniken, sondern auch die Möglichkeiten, mit historisch einigermaßen akkuraten Mitteln die komplette Geschichte Europas zu verändern. Der vierte Kreuzzug kann nur schwer stattfinden, wenn Venedig bereits 1198 in Trümmern liegt. Dank umfangreicher Modding-Aktivitäten ist Medieval 2 auch heute noch einen Blick wert. Unsere Tipps: Stainless Steel oder Deus lo vult. Beide Mods verändern das Spielerlebnis grundlegend, bieten echte Herausforderungen und wetzen viele Schwächen des Originals aus.

Mount & Blade (2008)

Keine Handlung, Textkästen, dazu ein maximal zweckdienliches Grafikgerüst – Mount & Blade besticht nicht auf den ersten Blick. Der zweite oder dritte lohnt sich jedoch, schließlich steckt hinter dem altbackenen Äußeren ein enorm vielseitiger Mittelalter-Sandkasten. Der einzige Fixpunkt im Spiel ist der Start als Abenteurer-Frischling, was danach kommt, entscheiden wir komplett selbst. Ein Leben als Bandit ist genauso möglich wie eine Karriere als Händler oder Kriegsfürst. Ehrgeizige Spieler können sogar ein eigenes Königreich hochziehen, Ämter vergeben und Steuern regeln. Dank Modding-Community wird's auch nach etlichen Stunden nicht langweilig: Unser Liebling ist die Westeros-Mod A Clash of Kings. Ohne Eigenmotivation klappt's aber damit auch nicht. Der Nachfolger, Bannerlord, soll noch 2015 erscheinen und den Spieler in die Zeit vor den großen Kämpfen um die fiktive Spielwelt Calradias versetzen. Der Sandkastenfaktor und das Schmieden des eigenen Schicksals bleibt jedoch erhalten.



Die Assassinen gab es wirklich, sie waren allerdings eher eine Sekte als ein Orden von Elite-Auftragsmördern.

War of the Roses (2012)

In Fatsharks Multiplayer-Schwertkloppereien schlagen wir uns als Anhänger der Häuser York oder Lancaster um die englische Krone. Über den Sieg entscheidet dabei vor allem, mit welcher Waffe wir dem Feind zu Leibe rücken. Pfeile etwa verwunden leicht gepanzerte Krieger, Mordäxte zerschmettern dicke Ritterrüstungen. Mit der Maus bestimmen wir Schlagstärke und -richtung – genau wie in Mount & Blade. Wer sich als Neuling ins Getümmel stürzt, sollte allerdings ein dickes Fell haben, die alten Hasen kennen keine Gnade, dafür aber jede Waffenkombination und Schwachstelle in der gegnerischen Rüstung auswendig.



Chivalry: Medieval Warfare (2012)

Von der Mod (Age of Chivalry) zum Multiplayer-Hit: Chivalry streitet sich seit Release mit War of the Roses um den Mittelalter-Multiplayer-Thron – wer gewinnt, ist Geschmackssache. Bei der Schlachteninszenierung liegt Medieval Warfare jedoch ganz klar vorne, weil wir nicht nur kämpfen, sondern im Team Ziele erfüllen müssen. Während die eine Seite beispielsweise versucht, in ein Schloss einzubrechen und den König zu ermorden, muss die andere das logischerweise verhindern. Nach ein bisschen Einarbeitungszeit geht das alles recht intuitiv von der Hand, für die ersten Partien ist eine gewisse Frustresistenz aber definitiv noch wichtiger als Schild und Schwert.





Life is Feudal (2014)

Ein bisschen DayZ, ein bisschen Mount & Blade, ein bisschen Minecraft: der Early-Access-Auftakt zum Mittelalter-MMO Life is Feudal will uns zeigen, wie hart das Leben sein kann, wenn hinter dem Bildschirm nicht nur KI-Feinde, sondern echte Menschen lauern. Der Traum vom beschaulichen Bauernleben geht eben schnell in Rauch auf, wenn sich der Nachbar lieber ein Schwert schmiedet, als sich ebenfalls um die Feldarbeit zu kümmern. Sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen, erhöht den Spielspaß enorm – wie alle geplanten Inhalte ineinandergreifen und ob die Spieler mitziehen, zeigt sich Ende 2015 in der Finalfassung.

Banished (2014)

So wie eine kleine Gruppe von Flüchtlingen die Keimzelle einer neuen Zivilisation werden kann, kann ein einzelner Entwickler eine Wirtschaftssimulation auf die Beine stellen, die keine Angst vor der großen Konkurrenz haben muss. Was in Banished noch recht klassisch und einfach mit ein paar Jägern und Holzfällern beginnt, steckt auch nach Stunden noch voller spannender – und möglicherweise katastrophaler – Details. Jeder Winter kann unser letzter sein..



Bridge Constructor: Medieval (2014)



Der Bridge Constructor hat uns ganze Nächte geraubt und auch die Mittelalter-Fassung der Statik-Simulation setzt ganz auf den Reiz des geschickten Strebenziehens. Ausgestattet mit unterschiedlich belastungsfähigen Materialen überbrücken wir im Krieg gegen die Urks für den König allerhand Schwierigkeiten und tüfteln dabei an der perfekten Konstruktion für jedes Szenario. Bis die erst mal gefunden ist, schmieren im Testmodus jedoch reihenweise Ritter und Versorgungskarren ab.



Kingdome Come: Deliverance (2015)

Weil kein Publisher ein realistisches Rollenspiel haben will, wenden sich das tschechische Entwicklerstudio Warhorse von Kingdome Come: Deliverance Anfang 2014 direkt an die Spieler. Der Erfolg der Kickstarterkampagne soll einem privaten Investor beweisen, dass es sich eben doch lohnt, Spiel und Geschichte miteinander zu verbinden. Siehe da: Über eine Million Euro Unterstützung beweist, wie falsch Publisher liegen können. Wenn der erste Akt des auf Episoden ausgelegten Titels Ende 2015 erscheint, spielen wir keinen Weltenretter, sondern einen einfachen Mann, der in den Kampf zweier königlicher Brüder hineingezogen wird. Der Rachefeldzug tobt durch eine komplett offene, glaubwürdige Spielwelt – warum ist das Jahresende nur so weit weg?

Crusader Kings 2 (2012)

Wer die Total-War-Reihe nicht komplex genug und Echtzeitschlachten zu hektisch findet, wird in Crusader Kings 2 seinen spielgewordenen Mittelalttertraum erleben. Als Herr über eine der zahlreichen Fraktionen können wir jedes Detail regeln, von der Diplomatie bis zur Titelvergabe an unruhige Adlige, die untereinander Intrigen spinnen und nicht immer die gleichen Ziele wie ihr König verfolgen. DLCs erweitern das Hauptspiel um neue Nationen oder interessante Szenarien. Was wäre zum Beispiel, wenn wir am Ende des Mittelalters nicht Amerika entdeckt, sondern die Azteken eine groß angelegte Invasion Europas gestartet hätten? Wie Medieval 2 ist auch Crusader Kings 2 ein heißer Modding-Kandidat. Mit der Mod A Game of Thrones etwa verabschieden wir uns von jeder Geschichtstreue und entscheiden den Krieg um den eisernen Thron von Westeros in unserem Sinne.



Medieval Engineers (2015, Early Access)



Und noch ein Mittelalter-Minecraft-Sandkasten. Die eigene Burg hochzuziehen, dürfte in Medieval Engineers aber gar nicht so einfach sein, weil die Statik der Gemäuer eine große Rolle spielen soll. Schwebende Häuser à la Minecraft gibt's also nicht, eher einstürzende Türme und selbst verschuldete Ruinen. Und wenn der Architekt nicht willig ist, findet sich bestimmt ein anderer Spieler, der mit dem Katapult beim Umbau hilft.

Besiege (2015, Early Access)

Jeder mittelalterliche Burgherr fürchtet ihn, den berüchtigten dreistöckigen Belagerungswagen mit Kreissägen und Flammenwerfern. Nein? Gut, wir haben das Gerät erfunden – oder genauer gesagt, selbst entworfen. Die Physikspielerei Besiege gibt uns nur Bauteile und ein Spielziel vor, wie wir es erreichen, entscheiden wir selbst, entweder mit real existierenden Belagerungswaffen oder kruden Eigenkonstruktionen. Egal wie, die 15 bisher verfügbaren Level in Schutt und Asche zu legen, macht jetzt schon jede Menge Spaß, zumal die Möglichkeiten mit jedem Update wachsen. Mehr dazu auf Seite 12.



Grand Ages Medieval (2015)

Caesar ist tot, es lebe der Kaiser! Also wir, wenn alles so läuft, wie wir das geplant haben. Die Kaiserkrone ist das ultimative Ziel, selbst wenn wir anfangs kaum mehr als ein unbedeutender Provinzbürgermeister sind. Von da an geht es allerdings nur noch bergauf, wir besiedeln das historische Europa – und schreiben so unsere eigene Geschichte. Ob wir uns auf militärischem oder diplomatischem Weg ausbreiten, bleibt uns überlassen, der Schlüssel zum Erfolg ist jedoch in beiden Fällen der geschickte Ausbau unserer Siedlungen und Handelsnetze. Das nur der Vollständigkeit halber hier, mehr über Grand Ages Medieval haben Sie sicher schon in unserer Titelstory gelesen.



Bis zur Erfindung der Kanonen war der Tribok die größte mittelalterliche Belagerungsmaschine.

Faszination Mittelalter

Die schöne, dunkle Zeit



Krieg, Pest und schlechte Zähne – im Mittelalter leben möchte niemand, die Zeit nachspielen dagegen schon. Was begeistert uns an dieser Epoche, was macht sie als Spielszenario so interessant? Von Jochen Redinger

Das mittlere Kind hat's nie leicht. Ältere Geschwister sind cooler, jüngere stehen als Nesthäkchen immer im Zentrum der Aufmerksamkeit. Das gleichen die Benachteiligten Studien zufolge jedoch dadurch aus, dass sie früher und intensiver Freundschaften schließen und sich ihre soziale Anerkennung von außerhalb der Familie holen. Auf historische Epochen übertragen ist die Geschwisteraufteilung klar: Die Antike ist die ältere, zivilisierte, gebildete Schwester, die Neuzeit gilt dank Aufklärung und Demokratie als die jüngste und beste Zeit, um darin zu leben, gewissermaßen das Goldkind der Familie. Genau dazwischen steht das Mittelalter, der unrasierte, stinkende Bruder, dem die antike Ordnung und die Freiheiten der Moderne fehlen. Doch auf Mittelaltermärkten, Ritterturnieren und Festgelagen kommt uns diese dunkle Epoche viel näher als ihre Geschwister, wir tauchen immer wieder gerne darin ab – natürlich auch in Spielen. Doch was macht den Reiz des Mittelalters aus, warum verlieren wir uns so gerne in einer Zeit, die bei Licht betrachtet gut vergangen beiben kann?



Ritter mit Schwert und Schild, in glänzender Rüstung, am besten auf einem Kreuzzug für den wahren Glauben: Wir betrachten das Mittelalter häufig anhand solcher Symbole.

Unklarer Zeitrahmen

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns, weil sie fremd und doch wohlbekannt ist. Wir leben in den gleichen, wenn auch inzwischen moderneren Städten, wir sprechen zumindest ähnliche Sprachen und kein antikes Latein oder Altgriechisch, wir tanzen, singen und essen genau wie die Menschen damals und teilen uns die gleichen, durch die Romantik wiederentdeckten Mythen und Märchen. Und dennoch haben wir oft genug kein klares Bild vor Augen, wenn wir an »Mittelalter« denken, höchstens eine Sammlung von zusammengewürfelten Symbolen wie Minnesänger, Ritter, Kreuzzug oder Pest. Genauso vage ist die Bezeichnung selbst, denn während jeder weiß, dass das Mittelalter mehrere Jahrhunderte dauerte, ist längst nicht klar, um welche Jahrhunderte es eigentlich genau geht. Wie weit gehen wir zurück, um den Anfang der Epoche zu setzen, wie weit nach vorn, um das Ende festzustecken? Angebote gibt es genug: vom Untergang des weströmischen Reichs 476 bis zum Untergang des oströmischen 1453,

Es lebt noch immer!

Die Chance, ein paar Stunden lang in die Welt des Mittelalters einzutauchen, kommt gut an. Ob nun auf dem Mittelaltermarkt stöbern und mit einem Trinkhorn und einer Schwertreplik nach Hause gehen oder beim Ritterturnier in arrangierten Kämpfen dem eigenen Champion zujubeln – der Reiz liegt vor allem darin, eben nur für eine begrenzte Zeit Teil dieser anderen Welt zu werden und jederzeit wieder ins normale Leben verschwinden zu können. Wer bisher noch kein solches Spektakel aus der Nähe gesehen hat, kann beispielsweise das Kaltenberger Ritterturnier besuchen, das im Sommer regelmäßig Zehntausende Mittelalterbegeisterte anlockt.



Bild: Kaltenberger Ritterspiele







Wenn der Gegner nur eine Schwert- oder Speerlänge entfernt ist, wird der Kampf um eigene Überleben noch packender. Sei es mittendrin, als Krieger oder als General, der kurz heranzoomt, um mitzufiebern.

vom Ende der Völkerwanderung im späten 6. Jahrhundert bis zur Entdeckung Amerikas 1492, von der Entstehung des Islam im 7. Jahrhundert bis zur Renaissance im 15./16. Jahrhundert. Teilweise gilt sogar die Französische Revolution als das wahre Ende des Mittelalters. Der geschichtliche Fundus, aus dem wir uns bedienen können, bietet also nicht nur höchst unterschiedliche Lebensweisen und Ideologien, er erstreckt sich auch über etliche Jahrhunderte.

Dieser Zeitenwandel und seine zahlreichen politisch-religiösen Wirrungen (von den Kreuzzügen bis zum Intrigenspiel der zahlreichen Adelshöfe) fasziniert uns vor allem in Strategiespielen wie Crusader Kings 2. Wer noch nie als Herrscher eines hoffnungslos versifften Hinterhof-Fürstentums die eigene Tochter an den saufenden Nachbarsbaron verschenken, äh, vermählen musste, nur um von dessen marodierendem Heer in Ruhe gelassen zu werden, woraufhin der uneheliche Sohn rebelliert und bedauerlicherweise geköpft werden muss – nun, der wird vielleicht nie so ganz verstehen, wie realistisch Game of Thrones tatsächlich ist.

Verklärtes Geschichtsbild

Da wir kein präzises Bild zusammenfügen können (oder wollen) greift sich aus dem Mittelalter-Sammelsurium jeder das heraus, was ihm passend und nicht zu abwegig erscheint. Negative Seiten gehen dabei oft unter. Das einfache, naturverbundene Leben als Bauer – aber ohne die ständige Sorge um das Bezahlen der Pacht und den nächsten Winter. Die Berühmtheit als Turnierritter – aber ohne blutige Schlachten und zugige Burggemächer. Die Weisheit als Kräuterkundige – aber ohne die Gefahr, wegen der eigenen unorthodoxen Methoden ins Visier der Kirche zu geraten. Und natürlich alles ohne Analphabetismus, Flöhe und schlechte Zähne. Wir vermengen ständig Wissen und Klischee und basteln uns daraus eine Epoche, die uns fasziniert, zugleich aber unterschwellig abstößt und damit die hundertprozentige Identifikation verhindert. Im Gegensatz zu heute erscheint dieses verklärte, romantisierte Mittelalter zu attraktiv, zu schön und geordnet, um es mit unnötigem Ballast zu beschweren. Und selbst wenn wir den Ballast bedenken, zeigt er uns in den meisten Fällen ein Leben, das hart, aber deshalb auch umso intensiver in all seinen Erfahrungen war. Wer nicht erwarten kann, 70 zu werden, macht mehr aus dem kurzen Rest und tobt sich an Feiertagen richtig aus, fürchtet sich allerdings auch mehr vor dem Danach. Mehr als genug Stoff, daraus eine interessante Zweitidentität zu spinnen, ob auf dem Mittelaltermarkt oder vor dem Bildschirm.



Aufbauspiele wie Anno 1404 nutzen das Szenario besonders gern, weil der Spieler so eine Gesellschaft formen kann, die den Vorstellungen von der heilen, mittelalterlichen Welt entsprechen.

Oberndrüber oder mittendrin?

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns in Spielen, weil wir den Gegensatz ohne Gefahr erleben können. Im Aufbau- und Strategiegenre, etwa in Anno und Die Siedler, betrachten wir unser wachsendes Reich von oben, versorgen unsere Untertanen mit allem Nötigen oder reißen herzlos ganze Viertel ab, wenn sie einem Bauprojekt im Weg stehen. Außer ein paar geänderten Zahlenwerten hat das keine Konsequenzen für uns, weil wir uns niemals nach unten begeben und die eigenen Handlungen direkt ausbaden müssen. Die Befriedigung, die uns solche Spiele liefern, liegt in der Erschaffung einer heilen Welt, in der wir alle negativen Aspekte des mittelalterlichen Lebens nach und nach ausmerzen, ohne das hübsche Gesamtbild anzukratzen. Das Mittelalter war naturverbunden, grün, beschaulich und weit weg vom Verkehrslärm und der unerträglichen Hektik der modernen Großstädte, basta! Hier bitte keine Pesttoten und auf die Straßen entleerten Nachttöpfe!

Andere Spiele wie War of the Roses oder Chivalry: Medieval Warfare nehmen uns die Sorgen ums große Ganze ab und konzentrieren sich ganz auf die mittelalterliche Kriegsführung. Sie vermitteln uns ein Gefühl von kämpferischer Ehrlichkeit, weil der Gegner nur eine Armlänge und der Tod nur einen Schwerthieb entfernt sind. Hier zählt, so der verklärte Gedanke, noch der ehrenhafte Kampf Mann gegen Mann, wer sich auf dem mittelalterlichen Schlachtfeld behauptet, hat es seinem eigenen Können,

... war er nach einem Jahr und einem Tag dort frei, wenn ihn sein Herr nicht vorher fand.

nicht der überlegenen Technologie zu verdanken. Kein Vergleich zur Moderne, wo aus Tausenden Kilometern Entfernung Drohnen und Raketen ins Ziel gelenkt werden. Doch das Bild der mittelalterlichen Kriegsführung hat seine Lücken – und die klaffen riesig auf, wenn man genauer hinsieht: Ein Langbogen galt für französische Adlige als genauso »unfair« wie die Plattenrüstung eines Ritters für Bauern mit nichts als einer umgebauten Heugabel. Das Spieltempo und der eigene Wunsch nach dem Anderen lassen uns jedoch darüber hinwegsehen.

Und dann wären da noch jene Spiele, die uns beides bieten möchten, Vogelsicht und Mittendrin-Erlebnis. In Mount & Blade schlagen wir uns im Alltag als Wanderer durch, der sich in Kämpfen verdingt, oder als Händler, ab einem gewissen Ruf gehören wir aber durchaus zu den Großen des Landes, beraten Könige und leiten Heerzüge. Das Spiel zwingt uns, erst die eine Seite der Medaille zu betrachten, während wir uns das Recht verdienen, die andere, glänzendere zu sehen. Immerhin ein realistisch angehauchtes Geschichtsbild (in einer fiktiven Welt), dem Mount & Blade auch seine eingeschworene Fangemeinde verdankt.



Die dunklen Seiten des Mittelalters, den Dreck und Schmutz, sehen wir uns vor dem Bildschirm fasziniert an, vor allem, weil unsere eigenen Stiefel niemals im Morast steckenbleiben.

Unerbittlich faszinierend

Das eine Spiel, das alle Aspekte des mittelalterlichen Lebens perfekt umsetzt, wird es nie geben. Schon deshalb nicht, weil wir als Spieler immer auch den Anspruch haben, uns nicht zu quälen, sondern Spaß aus einem Spiel zu ziehen. Einen Ausweg bieten Realismus-Mods, die verschiedene Elemente anpassen: Stainless Steel und Deus lo vult für Medieval 2 verbessern etwa das Rekrutierungssystem und die Heeresversorgung des Hauptspiels dahingehend, dass Eliteeinheiten wie Reichsritter immer nur den kleinsten Teil unserer Armee stellen, während Lehnsaufgebote aus den niedrigeren Schichten den Großteil ausmachen. Sogar Fantasy-Spiele lassen sich mit den richtigen Mods in annähernd realistische Mittelalter-Herausforderungen verwandeln. Frostfall, Realistic Needs and Diseases oder die Overhaul-Mod Requiem machen aus Skyrim als Ganzes zwar keine Mittelalter-Simulation, bilden Notwendigkeiten wie Schutz vor Kälte, Nahrungsverbrauch und die Gefahr durch Gegner jedoch wesentlich authentischer ab. Banditen beispielsweise setzen uns zu Beginn zu, sind für geübte Kämpfer in Plattenrüstung später aber keine große Bedrohung mehr.





Underdog schlägt Goldlöffel

Die Welt des Mittelalters fasziniert uns auch, weil wir als Helden nicht übermächtig, sondern glaubwürdigen Beschränkungen unterworfen sind. Kingdom Come: Deliverance versetzt uns in die Rolle eines Schmieds, der zwar im späteren Spielverlauf immer stärker und bekannter wird, zum Beginn seines Rachefeldzugs allerdings nur ein winziges, unbedeutendes Rädchen im großen politischen Spiel der Könige darstellt. Er wird nicht einfach zu einem Adligen vorgelassen, um ein paar Dialogzeilen auszutauschen, für die Audienz braucht er einen triftigen Grund. Mount & Blade wirft uns als Flüchtling oder Abenteurer aus einem unbekannten Land auf den Kontinent Calradia, wo wir gleich am ersten Abend in den Gassen überfallen werden und nur durch die Hilfe eines Einheimischen davonkommen. Wollen wir Größeres erreichen, vor allem militärisch, verpflichten wir uns als Söldner bei einem der vielen streitenden Fürsten und haben immerhin ein bisschen Gold, mit dem sich Verpflegung und ein paar Bauern für den Kampf bezahlen lassen. Erst wenn wir viel Blut vergossen und uns nicht danebenbenommen haben, besteht überhaupt die Chance, selbst Fürst zu werden – über ein ärmliches Dorf. Wer es auf die Spitze treiben will, spielt als Frau, denn die muss sich die Anerkennung ihrer männlichen Umwelt doppelt so hart verdienen. Nichtsdestotrotz kommen wir voran, nur dass sich jeder Sieg noch besser anfühlt, weil wir dadurch nicht nur Attribute verbessern, sondern auch Standesgrenzen antasten und überschreiten. Die Heldenkarriere eines Underdogs begeistert eben mehr als mit dem goldenen Löffel im Mund geboren zu werden. Aber womöglich nur eine überschaubare Anzahl von Spielern, weshalb es auch nur wenige Mittelalterspiele gibt, in denen wir tatsächlich einen einzelnen Helden verkörpern und kein ganzes Königreich samt Untertanen lenken.

Romantische Verklärung, Interpretationsvielfalt und menschliche Nähe sind das, was das Mittelalter für uns ausmacht. Die Chance, sich eine eigene Welt innerhalb der bestehenden zu schaffen, die zwar festgelegten Gesetzen folgt, aber nicht so rigoros dass sie uns zu stark einschränken. Die Hauptsache an der Faszination Mittelalter ist nämlich die ungefährliche Begeisterung für eine Zeit, in der keiner von uns wirklich leben möchte – und aus der wir zum Glück jederzeit per Menü aussteigen können. JR



Mittelalter-Sandkästen wie Mount & Blade lassen uns alle Möglichkeiten offen: Wir müssen uns erst nach oben arbeiten und hart schuften, genießen dafür jedoch zum Lohn echte Macht.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

GAMESTAR-PC PRO MIT GEFORCE GTX 960

Der überarbeitete One GameStar-PC Pro ist durch die neue Geforce GTX 960 in Spielen bis zu 30% schneller als bisher. Außerdem haben wir die SSD von 120 auf 250 GByte verdoppelt.



NVIDIA GEFORCE GTX
intel inside CORE i5
8.1 Windows Microsoft

GameStar PC PRO

- Intel Core i5 4690K mit 4x 3,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB **NEU**
- 8 GB DDR3-RAM
- 250 GB Samsung-SSD **NEU**
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur 1099,-



GameStar PC

- AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- AMD Radeon R9 285 2 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 120 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,-



GameStar PC ULTRA

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

nur 1499,-



GameStar PC XTREME

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

nur 1899,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

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

nur 1599,-

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

www.gamestarpc.de



PREVIEW

The Witcher 3

Wir sind Geralt

Überambitionierte PR-Blase oder Spiel des Jahres? Wir haben The Witcher 3 gespielt und herausgefunden, was der Rollenspiel-Hoffnungsträger wirklich taugt. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt**
Termin: **19.5.2015**

Auf DVD: Video-Special zum Prolog, Video-Special zur Spielwelt

Hier sind wir ihnen begegnet, den Geisterbrüsten von Warschau. Im Norden der polnischen Hauptstadt drückt sich unser Reisebus in den Hinterhof eines farblosen Häuserblocks, an den Fenstersimsen knarzen Klimaanlagen, der Firmensitz von CD Projekt sieht von außen immer noch aus wie das uneheliche Kind einer Sowjetkaserne und eines Hongkonger Hafenpuffs. In wenigen Augenblicken werden wir hier erstmals The Witcher 3 spielen. Das Rollenspiel, das ein angeblicher Insider unlängst als »PR-Blase« zerriss. Das Rollenspiel, das mit prachtvollen Präsentationen und seiner riesigen Spielwelt auch uns befürchten ließ, dass sich die Entwickler gnadenlos übernehmen. Wahr auch, weil wir noch das alte CD Projekt im Kopf haben, das CD Projekt, bei dem die Geisterbrüste spukten.

Als wir den farblosen Firmensitz vor acht Jahren besuchten, im Februar 2007, war The Witcher 3 noch ein fernes Funkeln im Auge von Michal Madej. Man habe zu viel Arbeit in die Spielwelt gesteckt, um nach nur einem Spiel schon wieder aufzuhören, sagte der Chefdesigner des ersten The Witcher, an dem CD Projekt damals arbeitete. Dann führte uns Madej durch Betongänge und unordentliche Entwicklerbüros, immer wieder machten wir an Schreibtischen halt und ließen uns einzelne Spielelemente vorführen. Quests, Gefechte, Schauplätze, vor allem aber: Dialoge. Für weibliche Gesprächspartner hatte CD Projekt nämlich eigens eine »Brustphysik« entworfen, man wollte sicherstellen, dass im engen Mieder alles ordnungsgemäß wippte. Doch bei unserem Besuch entwickelten die großzügigen Oberweiten ein gespenstisches Eigenleben, wallten hoch und runter, hin und her. Ach, sagten die Entwickler, die Physik spinne wieder, das werde man noch hinkriegen. An dieser Stelle darf man kurz über richtige und falsche Prioritäten sinnieren, der Rest ist jedenfalls Geschichte: Zum Verkaufsstart von The Witcher funktionierte zwar die Brustphysik, aber sonst kaum etwas; erst die kostenlose Enhanced Edition beförderte den PC-Titel später zum runden Rollenspiel.

Damals Chaos, heute Chaos

Auch wenn CD Projekt immerhin vom größten polnischen Spielepublisher gegründet worden war, umwehte das Studio damals der Charme der grundsympathischen Chaostruppe: ehrgeizig, engagiert, spielerfreundlich, aber auch permanent überfordert. Seither hat sich jedoch einiges getan. Michal Madej arbeitet längst bei Ubisoft Shanghai, die Betonwände und unordentlichen Büros sind Glaswänden und unordentlichen Groß-

Auf der Gamescom 2014 hat CD Projekt 12.000 Witcher-T-Shirts an Besucher verteilt.

Im Prolog jagt Geralt einen Greifen, der hier allerdings gerade flieht. Bevor wir den Löwenvogel bekämpfen können, müssen wir erst mal herausfinden, was ihn so wütend gemacht hat.

raumbüros gewichen. Während am ersten The Witcher zum Projektstart 2003 fünf einsame Designer schraubten, feilen am dritten insgesamt 260 Menschen, verteilt auf die Studios in Warschau und Krakau. Die Kantine im Erdgeschoss kocht frisch und gesund, der überbreite Empfangstresen kündet vom Selbstbewusstsein der Entwickler, die sich mit der Spiele-Downloadplattform Gog.com ein erfolgreiches zweites Standbein aufgebaut haben. Alles ist aufgeräumter, geordneter, polierter, die Geisterbrustfetischisten sind zur Branchengröße gewachsen. Zugleich wollen sie anders sein als andere Spielehersteller, vor allem durch den Verzicht auf kostenpflichtige oder plattformexklusive DLCs sowie verschärfte Kopierschutz-Gängelei. Nicht umsonst lautet das Firmenmotto »Wir sind Rebellen«, und damit das ja niemand vergisst, steht es auf mindestens einem Schild pro Stockwerk.

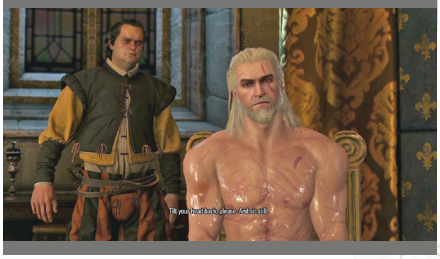
Passend zum Rebellengeist schwelt hinter den Kulissen aber auch immer noch das Chaos, es riecht nach Endspurt, Stress. In einem Großraumbüro hat jemand einen Zettel an ein Flipchart geklebt, darauf das Wort »Crunch«, mehrfach unterstrichen. Wer Überstunden schiebt, kriegt in der Kantine ein Gratisessen. In Gesprächen mit Entwicklern schimmert durch, wie froh sie sind, dass The Witcher 3 von Februar auf Mai 2015 verschoben wurde. Das Spiel sei eigentlich fertig, heißt es, dennoch könne man die zusätzliche Zeit gut gebrauchen, um es weiter zu polieren. Und wir sind erstmals zuversichtlich, dass sie das wirklich schaffen. Denn die Passagen, die wir von The Witcher 3 spielen können, wirken bereits sehr rund. Nur auf die Brustphysik (ja, die gibt's immer noch) haben wir diesmal nicht geachtet, denn das Rollenspiel lenkt uns zu sehr ab. Zum Beispiel mit – einem Sturm.

Eine Frage der Technik

Bevor wir zum Wetterbericht kommen, ein paar technische Details. Wir spielen The Witcher 3 auf allen drei Plattformen, dem PC, der PS4 sowie der Xbox One. Im Spielerechner stecken ein Intel Core i7-4790, das Motherboard ASRock Z97, 8,0 Gigabyte RAM, eine Geforce GTX 980 mit 4,0 Gigabyte Videospeicher sowie eine SSD-Platte. Ein High-end-System also, auf dem The Witcher 3 in der Grafikeinstellung »Hoch« durchgehend flüssig läuft. Auf »Ultra« dürfen wir hingegen nicht schalten. Die Entwickler sagen, die höchste Stufe werde noch optimiert, solle dann aber auf demselben System problemlos laufen. Die maximalen Systemanforderungen wären also schon mal grob abgesteckt, aber mehr Leistung geht momentan eh kaum, abgesehen von Systemen mit SLI-Doppelgrafikkarte. Dafür sieht The Witcher 3 auch auf »Hoch« klasse aus und präsentiert sich auf dem PC – erwartungsgemäß – kantengeglätteter, farbstärker, schärfer textu-

Savegame-Import

Während PC-Spieler einfach einen Spielstand aus The Witcher 2 importieren können, um ihre Story-Entscheidungen aus beiden (!) Vorgängern zu übernehmen, steht Konsolenspielern diese Option nicht offen. Wer auf PS4 und Xbox One zur Monsterjagd antritt oder keinen PC-Spielstand mehr besitzt, hat jedoch eine andere Möglichkeit: Wenn Geralt am Ende des Prologs vor der Audienz mit dem Kaiser rasiert wird, kann er mit dem Barbier über seine früheren Abenteuer plaudern. Dabei darf man auch die entsprechenden Entscheidungen treffen, damit sie ins Spiel übernommen werden.



Als Hardware-Minimum gibt CD Projekt einen Intel Core i5 2500K mit 6,0 GB RAM und einer Geforce GTX 660 an.

Gwent - das Kartenspiel

In Tavernen auf aller Welt kann Geralt sich in Gwent-Duellen messen. Gwent ist ein Kartenspiel, das an Magic: The Gathering oder Blizzards Hearthstone erinnert, allerdings simpler ausfällt. Zum Beginn einer Partie ziehen wir unser Deck aus unserem Vorrat an Nahkämpfern, Fernkämpfern und Belagerungswaffen. Mit denen müssen wir die ganze Partie bestreiten, weitere ziehen wir nicht mehr. Jede Karte hat einen Stärkewert, abwechselnd wird eine davon ausgespielt. Falls ein Spieler passt, darf sein Gegner noch eine Karte legen, dann endet die Runde. Wer insgesamt mehr Stärkepunkte ausliegen hat, gewinnt; zwei gewonnene Runden bedeuten den Gesamtsiegt. So weit, so einfach. Allerdings gibt's noch Spezialfähigkeiten, Katapultingenieure etwa haben selbst nur einen Stärkepunkt, erhöhen aber zugleich die Kampfkraft aller ausgespielten Belagerungswaffen. Außerdem gibt's Wetterkarten, die kurzfristig ganze Waffengattungen aus dem Spiel nehmen. So senkt ein Schneesturm die Kampfkraft aller Fernkämpfer und Belagerungswaffen auf 1. Insgesamt kein weltbewegend vielschichtiges Spiel, aber doch taktisch interessant: Spielen wir früh unsere starken Karten aus, um den Gegner aus der Reserve zu locken? Oder starten wir mit schwachen Kämpfern und behalten die starken lieber in der Hinterhand? Ebenfalls cool: Beim Erkunden und Monsterjagen kann Geralt besonders mächtige Karten erbeuten, die er für den Kampf gegen starke Gegner braucht. Ach, noch ein Zeitvertreib mehr für die an Zeitvertreiben wohl nicht unbedingt arme Witcher-Welt.



riert und mit mehr Shader- und Glanzeffekten als auf den Konsolen, auf denen zudem Bodendetails wie Grasbüschel unsanft »aufploppen« Unterm Strich sieht The Witcher 3 jedoch auf allen drei Plattformen sehr gut aus, vor allem dank der grandiosen Lichtstimmung: Wenn Geralt auf seinem Pferd durch ein Weizenfeld galoppiert, während der Sonnenaufgang die umliegende Weidelandschaft in orangefarbenes Licht taucht, dann wirkt das dermaßen einladend, dass wir einfach in dieser Welt verweilen wollen.

Wobei uns die Welt auf Englisch sogar noch einen Tick einladender vorkommt. Wir spielen nämlich sowohl die deutsche als auch die englische Version von The Witcher 3. Die deutsche Übersetzung macht einen guten Eindruck, Fehler bemerken wir keine. Auch die Vertonung ist solide, die Sprecher sind durchweg passend gewählt. Trotzdem, trotzdem ... wirkt die deutsche Sprachausgabe weniger charakteristisch. Wikingersohn Hjalmar etwa brummelt im Englischen mit rauer Kriegshammersaufboldstimme, im Deutschen hingegen könnte er auch gerade sein BWL-Studium abgeschlossen haben. Und Doug Cockle, der englische Geralt, ist mit seinem Reibeisentimbre sowieso unschlagbar, der deutsche Hexer klingt zu brav.

Eine echte Welt

Nun aber Schluss mit Technik und rein ins Abenteuer! Wir erkunden den Prolog samt Tutorial sowie eine Insel des frostigen Skellige-Archipels. Unsere Rundreise bestätigt dabei den Eindruck, den schon die E3- und Gamescom-Präsentationen erweckten: Die Witcher-Welt sieht umwerfend echt aus. So, wie eine mittelalterliche Fantasy-Welt nun mal auszusehen hat. Etwa der Festsaal einer Wikingerburg, in dem fellbekleidete Nordmänner hocken, aus Trinkhörnern schlürfen, rülpsen, auf den Tisch hauen, mit Schweinshaxen fuchteln. Auf den langen Tafeln türmen sich Braten, Schüsseln, Teller, Metkessel, auf einem Tisch tanzt eine leicht bekleidete, äh, Alleinunterhalterin. Ein Barde zupft an seiner Laute, am einen Ende des Saals lodert ein mannshoher Kamin, am anderen feuern Zuschauer zwei Hitzköpfe an, die sich gegenseitig eine faustbasierte Nasenkorrektur verpassen – und die Geralt zum Kampf herausfordern kann, um Gold zu gewinnen. Wobei uns Boxkämpfe zu leicht vorkommen, wir blocken und hämmern dann auf die Schlagtaste, das war's. Aber darum geht's ja gerade nicht, sondern um die Szenerie, so detailliert, so stimmig, so lebendig – wow! Und das ist ja nur ein Raum in einer Burg auf einer Insel der riesigen Spielwelt.

Gut, auf das wüste Gelage führt uns eine Hauptquest (dazu gleich mehr), mag sein, dass CD Projekt sich mit solch prominenten



Stadtwachen schwingen Hellebarden, um den Hexer auf Distanz zu halten.



Seinen Aard-Stoßzauber kann Geralt zur wuchtigen Schockwelle ausbauen.



Der hochnäsige Nilfgaard-Hauptmann will nicht verraten, wo Yennefer steckt.



Geralt und Vesemir sind anfangs gemeinsam unterwegs, doch im Prolog trennen sich ihre Wege.



An schwarzen Brettern kann sich der Hexer neue Aufgaben abholen.

Schauplätzen mehr Mühe gegeben hat. Aber auch weniger wichtige Ecken punkten mit stimmungsvoller Kulisse, in einem Dörfchen etwa lehnt ein erschöpfter Großvater am Zaun, Kinder springen durch Pfützen, Frauen stecken lästernd die Köpfe zusammen. Als wir auf der Suche nach einem Brandstifter in eine Bauernhütte stapfen, sitzt dessen Sippe gerade beim Mittagessen. Aber nicht ruhig und bedächtig, sondern rülpsend, schmatzend, schnaufend, so richtig mittelalterlich eben. Wir gehen und kommen nachts wieder, dann schnarchen die Bewohner in ihren Betten, der Tag-Nacht-Zyklus funktioniert also auch. Zumindest halbwegs, ein Bauer liegt auf dem Boden – The Witcher 3 ist ja noch nicht fertig. Auch Diebstahl ist den Bewohnern der Witcher-Welt nach wie vor egal, wir räumen ungehindert Schränke und Truhen aus, während deren Besitzer seelenruhig daneben stehen. Nur wenn uns ein Wächter beim Klauen erwischt, werden wir sofort angegriffen. Wenn wir zu Boden gehen, dürfen wir zwar weiterspielen, verlieren aber all unser Gold. Immerhin.

Besonders beeindruckt haben uns übrigens die Wettereffekte, allen voran der eingangs erwähnte Sturm. Weil das Wetter jederzeit wechseln kann, erleben wir und die benachbarten Journalisten auf den Skellige-Inseln ganz unterschiedliche Witterungsbedingungen: Bei uns schneit es, zwei Plätze weiter regnet es – und direkt nebenan tobt ein Orkan. Und der sieht auch wie ein Orkan aus! Regen peitscht, Büsche flattern, Bäume biegen sich gefährlich, wir können die Sturmgewalt regelrecht spüren. Kein Vergleich zu Skyrim, dessen Botanik bei einem Blizzard nur dezent mitschunkelte, und selbst an der Sturmküste (!) von Dragon Age: Inquisition pustet im Vergleich dazu ein laues Lüftchen. The Witcher 3 wirkt einfach echt.

Üben mit Ciri

Vor dem eigentlichen Prolog erwartet uns das Tutorial von The Witcher 3, das der Hexer Geralt in der Badewanne beginnt. Nebenan räkelt sich eine nackte Frau auf einem Stuhl, sie blickt weg, die nassen Haare in ein Handtuch gewickelt. Logisch, denken wir, das wird die rothaarige Triss sein, neben seiner magiebegabten Geliebten erwachte der Monsterjäger ja schon in The Witcher 2. Doch da fällt das Handtuch – und enthüllt schwarze Locken. Die Schönheit im Evakostüm ist Yennefer von Vengerberg, ebenfalls eine Zauberin und die einzige Frau, die Geralt je wirklich geliebt hat. Sagt Geralt. Yennefer bittet den frisch gebadeten Hexer, nach der weißhaarigen Ciri zu sehen, der Adoptivtochter der beiden, die ... Augenblick mal! Yennefer und Ciri sollten doch eigentlich verschwunden sein, in The Witcher 3



Der Greif setzt immer wieder zu Sturzflug-Attacken an. Da heißt es ausweichen!

Das Wort »Greif« wurzelt womöglich im altgriechischen »grypos« für »gebogen« oder im akkadischen »karubu« (»Flügelwesen«).

Wer ist Ciri?



Ciri (mit vollem Namen Cirilla Fiona Elen Riannon) ist einer der wichtigsten Charakteren der Hexer-Romanreihe und die Enkelin von Königin Calanthe von Cintra – und damit eigentlich eine Prinzessin. Statt bei Hofe zu bleiben, wird sie jedoch von Geralt »adoptiert« (mehr verraten wir lieber nicht) und zur Hexerin ausgebildet. Außerdem verfügt sie über mächtige, übernatürliche Kräfte, die das Interesse der Wilden Jagd geweckt haben – einer mordbrennenden Geisterhorde, mit der Geralt ebenfalls noch eine Rechnung offen hat. Worum es dabei geht, verraten wir lieber auch nicht, sondern sagen einfach: Ciri ist eine interessante junge Dame – und der zweite spielbare Charaktere von Witcher 3, Teile der Geschichte werden aus ihrer Perspektive erzählt. Und wer weiß, vielleicht wird Ciri sogar die Heldin von The Witcher 4? Schließlich beendet CD Projekt mit The Witcher 3 zwar die Geralt-Saga, die Hexer-Welt aber soll weiterleben.

sucht Geralt nach beiden. Klatsch an die Stirn: Das Tutorial ist eine Rückblende! Yennefer und Geralt gastieren in der Burg Caer Morhen, dem Hauptquartier des Hexerordens, zu dem wir wohl später im Spiel zurückkehren werden.

Die noch junge Ciri wird hier gerade zur Hexerin ausgebildet. Wir beobachten, wie sie auf einer Holzpalisade elegant von Pfahlspitze zu Pfahlspitze hüpft und eine Strohpuppe vermöbelt – mit verbundenen Augen. Das Mädel kann was – wir freuen uns schon darauf, im Verlauf der Story die erwachsene Ciri zu spielen (siehe oben). Nun liefern sich der Hexer und die kleine Ciri aber erst mal ein Wettrennen durch die Burg, außerdem bestreitet der Hexer ein paar Übungskämpfe gegen seinen alten Freund und Meister Vesemir. All das dient als (überspringbares) Tutorial, wir lernen die wichtigsten Kampfmanöver und das Kreismenü kennen, in dem wir Zauber und Spezialwaffen wie Bomben wählen. Steuern lässt sich The Witcher 3 bislang nur per Gamepad, selbst auf dem PC - die Maus- und Tastatursteuerung sei noch nicht fertig, heißt es. Die Controllerbedienung funktioniert dafür bereits generell gut. Und nach einer Zwischensequenz, deren Geschehnisse wir aus Spoilergründen nicht verraten, beginnt schließlich der eigentliche Prolog.

Ergreift den Greifen!

Geralt erwacht auf freiem Feld – war alles nur ein Traum, Yennefer ist weg, Ciri erst recht. Nur der olle Vesemir liegt daneben, er hilft Geralt bei der Suche nach der Zauberin. Die beiden sind unterwegs ins Dörfchen Weißgarten, um sich dort umzuhören. Nach dem Einstiegskampf gegen Ghoule satteln wir Geralts Pferd Plötze (Ja, es heißt wie eine Karpfenart!). Der Hexer darf nämlich jederzeit seine Stute herbei pfeifen, um schneller voranzukommen, zwischen entdeckten Wegweisern kann er zudem per Instant-Schnellreise hin und her springen. Die Reiterei funktioniert grundsätzlich wie in Rockstars konsolenexklusivem Red Dead Redemption: Mit dem Analogstick lenken wir Plötze, per Tastenhämmern geben wir ihr die Sporen und galoppieren schneller – aber nur, bis die Ausdauer des Pferds erschöpft ist. Wenn wir auf einer Straße den Galoppknopf gedrückt halten, folgt Plötze dem Weg automatisch, und wir können uns um wichtigere Dinge kümmern. Zum Beispiel befreien wir Wegelagerer von der Last ihrer Häupter, Geralt kann nämlich direkt vom Sattel aus die Klinge kreisen lassen.

In Weißgarten gibt's jedoch keine Wegelagerer, sondern zwei andere Probleme. Erstens liegt das Dorf im Reich Temerien, das nach den ... Ereignissen von The Witcher 2 vom Imperium von Nilfgaard erobert wurde – zum nachvollziehbaren Unmut der Temerier. Aber gut, Geralt hatte ja geschworen, sich aus der Politik rauszuhalten. Das zweite Problem liegt ihm schon mehr: Ein Greif treibt sein Unwesen, der monströse Löwenvogel verletzt Vesemir und flattert vor Geralts Augen mit einem erlegten Pferd davon. Da kann ein Hexer doch nicht tatenlos zusehen! Gut, dass ihn die Monsterjagd auch bei seinem eigentlichen Ziel weiterbringt. Denn der Hauptmann der örtlichen Nilfgaard-Garnison weiß, wo Yennefer steckt, will dies aber erst verraten, wenn der Greif ins Gras gebissen hat. Also auf zur Vogeljagd! Oder doch nicht? Statt der Handlung zu folgen, können wir auch das Umland von Weißgarten erkunden. The Witcher 3 gibt sich schon im Prolog alle Mühe, uns abzulenken. Mit Erfolg.

So viel zu tun

In und um Weißgarten warten nämlich allerlei Nebenaufträge, etwa am schwarzen Brett des Dorfs. So sollen wir einen verschwundenen Bruder suchen, im Auftrag der Armee Deserteure jagen oder ins Höhlensystem unter einem Brunnen hinabsteigen, weil dort ein Monster hausen soll. Jede Quest erzählt dabei ihre eigene, kleine Geschichte, gerne mal mit einem Twist. Und auch wenn



Auf den Skellige-Inseln vermittelt Geralt im Thronfolgestreit, schließlich kommt's zum Krisentreffen auf der Burg von Kaer Trolde (rechts).



Im Tutorial hilft Geralt der kleinen Ciri beim Training. Und zwar auf der Hexerburg Kaer Morhen, auf die man später wohl zurückkehrt.

viele Missionen in Kämpfen münden, hat CD Projekt zumindest auf einfältige Sammelei verzichtet. Geralt muss weder acht Rattenpelze noch fünf Fuchsschwänze erbeuten. Stattdessen kommt häufig die neue Hexersicht zum Einsatz. Wie Batman in der Arkham-Serie kann der Schwertschwinger in einen speziellen Blickmodus schalten, der nicht nur alle verwend- und einsammelbaren Gegenstände hervorhebt (was in den detaillierten Umgebungen viel Suchzeit spart), sondern auch Monster- und andere Spuren farbig markiert. Als uns etwa der Zwergenschmied Willis bittet, herauszufinden, wer seine Schmiede abgefackelt hat, folgen wir einfach in der Hexersicht den rot leuchtenden Fußstapfen des Brandstifters. Wir finden ihn – und schlittern in eine hexertypische Grauzone. Der Übeltäter hat nicht gezündelt, weil er Zwerge hasst (wie wir zunächst vermuten, Rassismus ist in der Witcher-Welt allgegenwärtig), sondern weil der Schmied die Nilfgaard-Unterdrücker mit Waffen versorgt. Eine Quest-Entscheidung können wir hier zwar nicht treffen, dennoch verspüren wir einen Kloß im Hals, als der Brandstifter von Soldaten abgeholt und aufgeknüpft wird. Wir wollten doch nur, dass er sich bei Willis entschuldigt! Apropos: Zur Abbitte »überreden« wir ihn mit den Fäusten oder mit Geralts Gedankenkontroll-Zauber Axii. Wie in The Witcher 2 erscheint uns Letzteres aber zu simpel, weil wir dafür nichts Spezielles lernen müssen und dennoch problemlos Kämpfe vermeiden können.

Über Nebenaufgaben stolpern wir übrigens auch, wenn wir die Gegend erkunden, wozu das weitläufige Umland von Weißgarten ja geradezu einlädt. Wir haben es nicht genau nachgemessen, aber die Karte wirkt ungefähr so groß wie das komplette erste Kapitel von The Witcher 2. Wir reiten am Fluss entlang, erkunden den Wald, spazieren über Wiesen und durch Getreidefelder. Immer wieder erspähen wir dabei auffällige Orte, die wir direkt ansteuern – CD Projekt hatte ja versprochen, dass es überall etwas zu finden gibt. Und das gibt's tatsächlich! Beispielsweise macht uns eine verfallene Hütte neugierig, also brechen wir die vernagelte Tür per Aard-Stoßzauber auf und finden im Keller prompt ein neues Schwert. Ein andermal treffen wir auf eine verwirrte Großmutter, die uns eine skurrile Geschichte auftischt und bittet, ihre Bratpfanne aus dem Haus zu holen – simpel, aber amüsant. In der Taverne fordert uns ein Reisender zu einer Partie des Kartenspiels Gwent (siehe Kasten auf Seite 42) heraus. Klar, gerne doch! Schätzungsweise zwei bis drei Stunden kann man so mit Erkundung und Nebenaufgaben verbringen. Wohlgemerkt: alleine im Prolog, die späteren Gebiete sollen ja noch viel größer ausfallen. Unsere eigentliche Hauptaufgabe, die Greifenjagd, ist dafür in einer knappen Stunde abgehandelt.

Such den Vogel

Sehr schöne Idee: Damit wir vor lauter Ablenkung den Storyfortschritt nicht aus den Augen verlieren, zeigt The Witcher beim Laden eines Spielstands stets eine kurze, vertonte Zeichentrick-Sequenz, die den aktuellen Hexerjob erklärt. Vor allem in den späteren Großgebieten dürfte das enorm helfen, und wer das Filmchen nicht sehen will, kann es ja abbrechen, sobald der Spielstand fertig geladen ist. Also, wie geht's jetzt weiter? Weil sich der Greif versteckt, muss ein Köder her. Dafür brauchen wir ein Kraut, das wir nach einem Plausch mit der örtlichen Alchemistin am Grund des Dorfsees pflücken – Geralt darf nun ja auch tauchen. Die Steuerung ist unter Wasser jedoch gewöhnungsbedürftig. So gibt's zwar je einen Button für »nach oben tauchen« und »nach unten tauchen«, weil sich die Kamera dabei aber gerne mal sehr ungünstig verdreht, können wir kaum abschätzen, wie weit nach oben oder unten es überhaupt noch geht – übersichtlich ist anders. Nach dem Tauchgang sollen wir weitere Informationen über den Flattermann sammeln, also besuchen wir einen Jäger, der zwei vom Greifen erlegte Nilfgaard-Soldaten gefunden hat. Nachdem wir den Mann aufgespürt (Hexersicht, Fußspuren folgen), gegen ein Rudel Wildhunde unterstützt (einfacher Schwertkampf) und ihn nach dem Grund seines einsamen Waldlebens befragt haben (verjagt, weil er ein Verhältnis mit einem Mann hatte), führt er uns an den Fundort



Mit der Armbrust holt Geralt geflügelte Gegner vom Himmel.

Ungeschnitten und ab 18

The Witcher 3 kommt in Deutschland ungeschnitten in den Handel, ist aber zugleich der erste Serienteil, der von der USK erst ab 18 Jahren freigegeben wurde. Beide Vorgänger hatten noch das blaue 16er-Siegel – abgesehen von der Enhanced Edition des allerersten The Witcher. Wir gehen davon aus, dass die Erwachsenenfreigabe von The Witcher 3 an den Finishing-Moves liegt, Geralt schlägt gerne mal Köpfe ab oder spaltet menschliche Widersacher auf Hüfthöhe oder von Schulter bis Bauchnabel. Ja, definitiv ein Rollenspiel für Erwachsene.



der Soldaten – den wir natürlich abermals per Hexersicht untersuchen, um dann weiteren Spuren durch den Wald zu folgen. Wie gesagt, der Spezialblick kommt in den von uns gespielten Quests sehr oft zum Einsatz. Zwar immer noch besser, als 15 Rattenohren und acht Wolfspelze zu sammeln, trotzdem hoffen wir, dass CD Projekt dieses neue Spielelement nicht überstrapaziert und wir auch mal unseren Kopf anstrengen müssen.

Kampf und Krampf

Im Wald stoßen wir schließlich auf das Nest des Greifen, das jemand abgebrannt hat – samt dem Greifenweibchen, das dort schlief. Gut, das erklärt die Missstimmung des Löwenvogels. Und sowas kommt eben davon, wenn man die Monsterjagd den Nilfgaardern überlässt! Geralt und Vesemir stellen schließlich den Köder auf, der Greif zischt heran, los geht der Bosskampf. Eine gute Gelegenheit, ein paar allgemeine Worte zum Kampfsystem zu verlieren. Wie üblich seziert Geralt menschliche Gegner mit der Eisen- und Monster mit der Silberklinge, wahlweise mit schnellen schwachen oder langsamen harten Schlägen. Letztere eignen sich eher gegen einzelne Widersacher, weil der Hexer seine Verteidigung länger öffnet – wäre blöd, wenn ihm dabei jemand in den Rücken fiele. Das Zielen fällt indes nicht immer leicht, wie in The Witcher 2 wirkt die Kampfsteuerung ein wenig ungenau. Immerhin lässt sich ein Gegner fest anvisieren, damit Geralt immer in dessen Richtung blickt.

Auch die KI leidet noch unter Aussetzern. Als wir auf einer Brücke zwei Ertrunkene, garstige Wasserleichen-Zombies, angreifen und versehentlich in den Fluss fallen, verliert einer der beiden Gegner urplötzlich das Interesse an Geralt, wendet ihm den Rücken zu und trottet davon. Wir hauen ihn einfach von hinten um, nachdem wir seinen Kollegen erledigt haben. Da muss CD Projekt noch optimieren. Nicht mehr optimieren müssen die Entwickler hingegen die Kampfanimationen, Geralt schlägt flüssig zu oder wehrt feindliche Schwerthiebe ab, wenn wir den Block-Button gedrückt halten. Wenn wir Letzteren hingegen in genau dem Moment kurz drücken, in dem unser Gegner attackiert, dann haut Geralt dem Angreifer eine rein und bringt ihn aus dem Gleichgewicht. Solche Konter klappen aber nur mit Übung, wir haben das Timing nur ein paarmal hinbekommen, und selbst dann eher zufällig. Macht aber nichts, der wichtigste Button bleibt eh der fürs Ausweichen, der Geralt in die aktuelle Bewegungsrichtung springen lässt. Das macht die Kämpfe dynamisch, wer davon nicht regen Gebrauch macht, endet schnell als Spießbraten.



Insgesamt 16 Stunden animierte Sexszenen soll es in The Witcher 3 geben. Ja, sechzehn Stunden.

Landehilfe per Armbrust

Beziehungsweise Vogelfutter. Der Greif steigt immer wieder in die Luft und setzt zur Sturzflug-Attacke an. Die entpuppt sich als überaus schmerzhaft, auch wenn wir nur auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade spielen. Merke: Ein Hexer braucht stets ein waches Auge, wir müssen gut aufpassen, wann wir zuschlagen können. Dadurch fühlen sich die Duelle taktisch an, vor allem, wenn wir später auch die individuellen Schwächen der Monster beachten müssen (Werwölfe mögen kein Silber, Sumpfhexen kein Feuer, etc.). Um den Greifen zur Landung zu zwingen, beschießen wir ihn mit Geralts neuer Armbrust. Getroffen sackt der Riesenvogel zu Boden und lässt sich mit dem Schwert bearbeiten – vorausgesetzt, wir weichen derweil seinen wuchtigen Flügelhieben aus, die den Hexer kurz betäuben. Per Armbrust lassen sich übrigens auch andere geflügelte Feinde auf den Boden der Tatsachen zurückbolzen, etwa Sirenen, die als grässliche Dämonen über die Meere schwirren.

Der Greif schwirrt auch, und zwar ab: Als wir seinen Lebensbalken weit genug runtergekloppt haben, flieht er zu einer Windmühle. Und Geralt? Könnte ihn sofort verfolgen, wir lassen den Hexer aber erst mal meditieren. Nicht etwa, um selbst gebraute Tränke zu schlucken, das geht nun auch direkt im Kampf. Das Meditieren heilt den Monsterjäger – außer im höchsten Schwierigkeitsgrad. Frisch kuriert geht's dann gen Showdown, glaubwürdig ist das aber nicht. Dank der einstellbaren Meditationszeit lassen wir Geralt versuchsweise einen ganzen Tag lang gedankenversunken herumhocken – und treffen den Greifen trotzdem bei der Windmühle an. Entweder ist das Vieh verdammt geduldig oder verdammt dämlich. Kurz darauf ist es keins von beidem mehr, sondern hinüber. Wir haben gewonnen.

Der Mann der drei Talente

Der besiegte Greif beschert uns auch unseren ersten Levelaufstieg samt Fähigkeitspunkt. Damit lernen und steigern wir Talente in vier Bereichen: Kampf, Zauberzeichen, Alchemie und Allgemein. In der Kampfkategorie schalten wir unter anderem Rundumschläge frei. Oder die Möglichkeit, mit Paraden auch Pfeile abzuwehren. Oder eine



Der Hexer frönt zweien seiner Lieblingsbeschäftigungen: baden und mit Frauen, äh, plaudern.

Zeitlupenfunktion, wenn wir mit der Armbrust zielen. In der Zauberzeichen-Rubrik stärken wir Geralts Magietricks, etwa indem wir dem Igni-Flammenstoß zusätzlichen Rüstungsschaden verleihen. Auf hohen Stufen dürfen wir zudem für jedes Zeichen einen alternativen Feuermodus freischalten. Aard wird dann vom Schubser zur Rund-um-Schockwelle, Igni vom Funkenstoß zum Flammenstrahl. Die fortschrittliche Axii-Gedankenkontrolle betäubt Feinde nicht nur, sondern macht sie kurzfristig zu Verbündeten; die Yrden-Magiefalle, die ihre Opfer anfangs nur lähmt, richtet dann zusätzlich Schaden an und zerstört Pfeile. Und das Quen-Schutzschild absorbiert nicht nur Schaden in Höhe von sechs Prozent der Lebenskraft, sondern beliebig viele Treffer, so lange die Ausdauer des Hexers reicht. Wer sich auf Alchemie spezialisiert, kann beispielsweise eine Zeitlupe beim Zielen mit Wurfbomben oder eine höhere Gifttoleranz beim Schlucken von Tränken freischalten – bekanntermaßen vergiften alle Elixiere den Monsterjäger ein bisschen, weshalb er nicht zu viele auf einmal kippen kann. Im allgemeinen Talentbereich gibt's schließlich generelle Boni à la »mehr Lebenskraft« oder »bei Tag heilt Geralt schneller«. Mit Ausnahme der allgemeinen Fähigkeiten und der anfangs bereits gelernten Talente (etwa der fünf Zauberzeichen) lassen sich alle Fähigkeiten nach dem Lernen noch zweimal steigern, für genügend Möglichkeiten der Talentpunktvergabe ist also gesorgt.

Neu ist allerdings, dass gelernte Fähigkeiten nicht sofort zur Verfügung stehen, selbst passive Boni wirken nicht einfach automatisch. Die gewünschten Talente müssen wir nämlich erstmal in einen der aktiven Slots des Charaktermenüs ziehen. Zum Beginn kann Geralt so nur schlappe drei Fähigkeiten nutzen, im Verlauf seiner Heldenkarriere werden's schließlich bis zu zwölf. Jeweils dreien davon kann der Hexer ein Mutagen zuweisen, ein spezielles Item, das diese Fähigkeit verstärkt – etwa, indem es den Schaden oder die Wirkungsdauer erhöht. Die ausgewählten Talente lassen sich dann jederzeit wechseln und etwa an die aktuelle Bedrohung anpassen. Wenn wir etwa durch einen Sumpf voll feueranfälliger Hexen waten, sollten wir auf Igni-Boni setzen; bei fliegenden Harpyien hingegen auf Armbrust-Zeitlupe & Co. Das könnte den taktischen Anspruch steigern, es könnte aber auch sein, dass die Talentbeschränkung irgendwann nervt – der Test wird's zeigen.

Geralt unter Zeitdruck

Nach dem Sieg über den Greifen wandern wir zurück zum Nilfgaard-Feldlager. Dort lässt der Hauptmann, der sich bei unserem ersten Treffen noch volksnah und mitfühlend gegeben hatte, gerade einen Bauern auspeitschen, der verdorbenes Getreide geliefert hat. Angewidert lehnen wir die Goldbelohnung für den erlegten Riesenvogel ab – von diesem Despoten nehmen wir nichts! Wir könnten die Klimpermünzen aber natürlich auch annehmen, das liegt ganz bei uns. Wie in den Vorgängern muss Geralt auch in The Witcher 3 regelmäßig Entscheidungen treffen – neuerdings allerdings mit Zeitlimit. Das Spiel lässt uns nur zehn Sekunden lang grübeln, ob wir das Gold einsacken oder nicht. Das erzeugt nicht nur Spannung, sondern führt auch dazu, dass wir emotionaler, mehr aus dem Bauch heraus entscheiden. Wir nehmen das Gold nicht, weil wir diesen Mistkerl nicht mögen. Punkt. Keine Wahl haben wir indes, wenn es um die Suche nach Yennefer geht: Der Hauptmann verrät Geralt, wo sich die Zauberin aufhält.



In den weitläufigen Gegenden stößt Geralt immer mal wieder auf Quests. Dieses Haus etwas scheint nicht von selbst Feuer gefangen zu haben ...

In Deutschland sterben pro Jahr rund 400 Menschen bei Bränden, meist jedoch nicht im Feuer, sondern an einer Rauchvergiftung.

Besuch bei CD Projekt



Der wuchtige Empfangstresen kündet vom Selbstbewusstsein der Entwickler.


In der Kantine lauscht die Journalistenschar dem Willkommensgruß des Producers John Mamais.


Diese Hexerstatue bewacht die Lobby.


Auf Wiedersehen, Klonbürger: Ein Charakterdesigner führt vor, wie viele Charaktervarianten die Entwickler basteln können.



Das Firmenmotto ist Programm: »Wir sind Rebellen«.



Für die Abendveranstaltung hat CD Projekt stilvolles Personal engagiert.

Okay, von außen macht das Hauptquartier der Witcher-Entwickler wenig her.




Hinter der Sitzgruppe hängen Awards, Awards, Awards.



Hier vergleichen die Grafiker die Optik der Xbox-, PS4- und PC-Version.

Was dann passiert, lassen wir zwecks Spoilervermeidung unerwähnt. Kurz darauf planscht Geralt jedenfalls schon wieder in der Badewanne, diesmal jedoch nicht im Traum. Vielmehr wird er auf eine Audienz vorbereitet – beim Kaiser von Nilfgaard. Was genau der Blaublüter vom Hexer möchte, soll an dieser Stelle ebenfalls geheim bleiben. Sagen wir einfach, dass Geralt und der Kaiser alte Bekannte sind. Achtung: Wer die Hexer-Romane noch nicht kennt, aber noch lesen möchte, sollte das erledigen, bevor er The Witcher 3 spielt! Sonst hat das Gespräch mit dem Kaiser nämlich gleich einen dicken Buchspoiler in petto. Vor der Audienz sind wir zunächst überrascht, wie viel Zeit sich CD Projekt mit den Vorbereitungen lässt. Wo andere Spiele einfach direkt in den Thronsaal schalten würden, gibt's in The Witcher 3 erst mal ein gemütliches Bad, eine Plauderei mit dem hochnäsigen Hofdiener und sogar eine Rasur. Das zeigt nicht nur, dass sich die Entwickler Zeit nehmen für ruhigere Momente, sondern erfüllt auch einen erzählerischen Zweck. Während der Rasur kann man nämlich mit dem Barbier über die Story-Entscheidungen aus den Vorgängern und sie so ins Spiel übernehmen, falls man keinen Spielstand mehr hat. Eine deutlich elegantere Lösung als die Entscheidungs-Website von Dragon Age: Inquisition. Und zum Abschluss noch etwas Amüsantes: Der Hofdiener bringt Geralt ebenfalls bei, wie man sich vor dem Kaiser zu verbeugen hat. Bei der Audienz kann der Hexer dann – wiederum mit Zeitlimit – entscheiden, ob er niederkniet oder einfach stehenbleibt. Wir bleiben natürlich stehen und genießen danach die Beschwerden des Dieners. Ha!

Krach bei Crach

Gold nehmen oder nicht, verbeugen oder nicht – das sind nette Entscheidungen, aber doch nicht das Kaliber, das man von einem The Witcher erwartet. Ein schon denkwürdigeres Beispiel für eine Story-Entscheidung erleben wir danach. Nach dem Gespräch mit dem Kaiser öffnet sich die Welt, Geralt kann von Anfang an in alle Hauptgebiete reisen: in die Großstadt Novigrad, ins wilde Niemandsland südlich davon oder auf die eisigen Skellige-Inseln. Sowie zurück nach Weißgarten, falls er dort noch offene Aufgaben hat. Das Gros der Welt ist also schon


Geralt erkundet idyllische und belebte Landschaften, hier beackern Bauern ihre Felder.

 Geralt gab sich den Beinamen »von Riva« selbst. Im echten Leben käme er also aus einer Stadt in Indien oder einem Badeort in Istanbul.

nach dem Prolog frei erkundbar, darüber hinaus soll's allerdings noch mehrere »kleinere Schauplätze« geben, die erst im Handlungsverlauf freigeschaltet werden. Wir tippen unter anderem auf die Hexerburg Caer Morhen, visieren nun aber erst mal das Niemandsland an. Doch just als wir auf die Schnellreisetaste drücken wollen, tippt uns ein Entwickler auf die Schulter: Die restlichen Gebiete seien noch nicht poliert, man wolle sie nicht zeigen. Wir könnten aber noch eine Quest aus dem späteren Spielverlauf spielen, wenn wir wollen. Wollen wir!

Der Entwickler teleportiert uns auf die Skellige-Inseln, genauer gesagt in die Burg des alternden Wikingerfürsten Crach an Craite, der so langsam mal überlegen muss, wer seine Nachfolge übernehmen soll. Etwa sein hitzköpfiger Sohn Hjalmar, der ein starker Herrscher wäre, aber auch verheerende Kriege vom Zaun brechen könnte? Oder lieber Crachs geduldige Tochter Cerys, die erst mal denkt, bevor sie handelt, als Frau aber ein Autoritätsproblem bei den rauen Nordmännern hat und Rebellionen befürchten müsste? Hm, knifflige Wahl, und wer darf sie wohl treffen? Richtig: Geralt! Wir steigen an einem Punkt in die Quest ein, an dem der Hexer Crach und seine Kinder bereits bei diversen Problemchen unterstützt hat. Natürlich nicht aus Nettigkeit, sondern weil ihm die örtlichen Druiden die Erkundung der Inseln verweigern – da könnte ein Machtwort des neuen Königs helfen. Als wir mit Crach plaudern, gibt's plötzlich Krach: Im Festsaal nebenan gellen Schreie, drei Bärenmonster zertrümmern die Tische und zerfleischen die Gäste. Wo sind die Viecher hergekommen? Nach einem harten Kampf will Hjalmar sofort losstürmen, um die Schuldigen dingfest zu machen, während Cerys dazu rät, erst mal in Ruhe den Tatort zu untersuchen. Der geneigte Leser ahnt bereits: Derjenige, dem wir helfen, wird später gekrönt. Endlich eine Entscheidung mit Tragweite!



Geralt kann Belohnungen anehmen – oder darauf verzichten.

Schicksal eines Reiches? Egal!

Was der geneigte Leser vielleicht nicht ahnt: Wir können die Bärenmonster auch Bärenmonster sein lassen und einfach weggehen. Thronfolge? Pff, uns doch schnuppe! Jeder Lösungsweg soll sich auf den Verlauf der Story auswirken – wie genau, das verrät uns CD Projekt nicht, sondern macht nur Andeutungen. So soll's diesmal zwar keine komplett verzweigten Schauplätze geben wie im zweiten Kapitel von The Witcher 2, wo wir je nach unseren vorigen Entscheidungen an unterschiedliche Orte reisten. Aber auch in The Witcher 3 sollen die Auswirkungen »spürbar« sein. Zugleich gibt es immer mehrere Möglichkeiten, ein Ziel zu erreichen. Ohne die Gunst des neuen Königs muss sich Geralt eben anderweitig mit den Druiden einigen. Wir helfen übrigens versuchsweise sowohl Cery als auch Hjalmar, um zu sehen, was sich ändert. Tatsächlich so einiges, jede Entscheidung mündet in einer anderen Auftragskette. Beispielsweise stehen neben den obligatorischen Hexersicht-Detektivpassagen auch eine Verfolgungsjagd zu Pferde und ein Besuch in einem Berserkerdorf auf dem Programm (Berserker sind Krieger, die sich in Tiere verwandeln können, hm). Wir könnten all das natürlich auch aufschieben und Skellige erst mal auf eigene Faust erkunden, Höhlen von Geistern säubern, Banditen niederkloppen, Fischerdörfchen erkunden, schneebedeckte Gipfel erklimmen und einem alten Nebenquest-Krieger seinen letzten Wunsch erfüllen: einen glorreichen Raubzug. Doch dafür reicht die Zeit nicht mehr, nach dreieinhalb Stunden endet unser erster Ausflug in The Witcher 3. Und lässt uns mit dem Gefühl zurück, bisher nur an der Oberfläche gekratzt zu haben und dringend weiterspielen zu müssen. Etwas Besseres kann man über einen Anspieltermin kaum sagen. GR



Der Hexer begegnet häufiger Großmäulern, die ihn zum Kampf herausfordern. Schlechte Idee.



Ich glaube daran

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Danke, CD Projekt. Danke, dass ihr The Witcher 3 noch drei Monate verschoben habt, um es zu schleifen, um es in dem Zustand auf den Markt zu bringen, den es verdient. Denn ja, die Anspielversion hatte noch ihre Macken, von der fummeligen Tauchsteuerung bis zur teils aussetzenden KI. Und ja, das sind Kleinigkeiten. Aber es sind Kleinigkeiten, die eben nicht sein müssen – vor allem, wenn sich der Rest des Spiels bereits so großartig anfühlt! Schon allein der Prolog und der Kurztrip nach Skellige lassen mich mit dem Gefühl zurück, dass hier ein gigantisches Abenteuer auf mich wartet. Ein Abenteuer, das mich nicht einfach durch eine Auftragskette nach der anderen schleift, sondern so verläuft, wie ich es will. Und in dem ich – etwa im Gegensatz zu Dragon Age: Inquisition – auch erlebe, wie sich meine Entscheidungen auswirken.

Natürlich könnte ich immer noch zweifeln: Wer weiß, ob sich wirklich alle Entscheidungen auswirken, wer weiß, ob die restlichen Gebiete nicht doch bugverseucht sind, wer weiß, ob das letzte Storykapitel wie in The Witcher 2 viel zu dünn ausfällt. Nach dem Anspieltermin und der Verschiebung muss ich aber sagen: Ich glaube an The Witcher 3. Ich glaube daran, dass CD Projekt dieses Großprojekt zu einem guten Abschluss bringt. Natürlich kochen die Polen auch nur mit Wasser, natürlich ist das Kampfsystem etwas ungenau, natürlich wird die Hexersicht für meinen Geschmack überstrapaziert. Kurzum: Natürlich wird The Witcher 3 nicht der Gott, der als Rollenspiel vom Himmel herab steigt – was manche Leute immer noch zu glauben scheinen. Aber es wird ein hervorragendes, stimmungsvolles und großes Abenteuer in einer Spielwelt, die so aussieht, wie eine Spielwelt auszusehen hat. Mir reicht das.

Eine Hafenstadt namens Novigrad gibt es nicht nur in The Witcher 3, sondern auch am westlichsten Zipfel von Kroatien.

Just Cause 3

Explosive Fesselspiele

Mit Stahlseil, Greifhaken und Raketenwerfer konnten wir in einer Preview-Version von Just Cause 3 unsere wildesten Fantasien ausleben. Unser größter Herzenswunsch blieb trotzdem unerfüllt. Von Johannes Rohe

Angespielt Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Avalanche Studios Termin: 2015

Der mediterrane Inselstaat Medici wäre wohl der ideale Ort für einen Sommerurlaub. Doch in der Haut von Rico Rodriguez, dem Helden von Just Cause 3, haben wir nur Augen für eins: Gastanks! Zwei davon haben wir entdeckt, in verführerischer Nähe zu einem Stromgenerator. Unsere Spielfigur ist aber kein Mitarbeiter der Stadtwerke mit besonderem Faible für seinen Job, sondern sagen wir mal Abriss- und Fesselexperte. Mit seinem Greifhaken spannen wir ein Stahlseil zwischen den Gasbehältern. Dann noch eine weitere Verbindung zum Stromerzeuger, und weil's so schön ist, binden wir mit einem weiteren Seil auch noch einen Gehilfen des fiesen Diktators General Di Ravello an einen der Metallzylinder. Schon ist unser explosives Domino fertig. Auf Knopfdruck erhöhen wir die Spannung der Seile, bis wir ein befriedigendes Knacken hören. Jetzt heißt es zurücklehnen und genießen, wie zunächst der erste Gasbehälter langsam gegen den zweiten prallt, ihn ebenfalls aus der Verankerung reißt, bis beide schließlich gemeinsam auf den Generator stürzen und ihn in einer gewaltigen Explosion pulverisieren. Einfach herrlich. Zufrieden mit unserem Werk schnappen wir uns einen in der Nähe stehenden Jeep und brausen in den Sonnenuntergang. Warum wir das alles tun? Na ganz einfach, weil's geht. Just Cause halt.



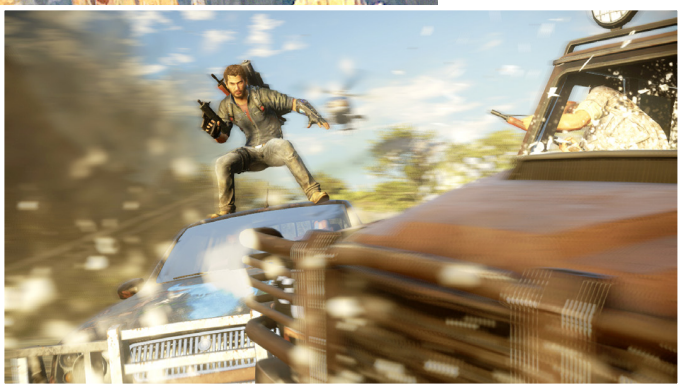
Mit dem Greifhaken angelt sich Rico einen Helikopter und schwingt sich selbst ans Steuer.

Die Spielereihe der Avalanche Studios ist seit dem Release des ersten Teils im Jahr 2006 bekannt für eine gigantische Welt, große spielerische Freiheit und dermaßen übertriebene Actioneinlagen, dass Call of Duty dagegen wie eine realistische Militärsimulation wirkt. Dass sich daran auch in Just Cause 3 absolut nichts ändern wird, dürfte die gerade beschriebene Szene nachdrücklich belegen. Dabei ist das gar nicht so selbstverständlich, denn obwohl nominell der gleiche Entwickler wie zuvor am Actionspektakel werkelt, ist ein komplett neues Team mit Sitz in New York für den dritten Teil verantwortlich. Das Ursprungsstudio in Schweden arbeitet derweil an der Spielumsetzung von Mad Max. Wir haben uns beim Entwicklerbesuch anhand einer Pre-Alpha-Version davon überzeugt, dass auch »die Neuen« wissen, wie überdrehte Popcornaction auszusehen hat.

Diktatoren gibt's wie Sand am Meer

Nachdem der südländische Draufgänger Rico Rodriguez in Just Cause und Just Cause 2 im Auftrag der USA die Diktaturen in San Esperito und Panau beseitigt hat, freut er sich eigentlich auf einen ausgedehnten Heimaturlaub. Doch bei der Rückkehr in sein Heimatland Medici stellt er fest, dass auch dort ein brutaler Herrscher die Macht an sich gerissen hat. Mit Hilfe des Militärs und der obrigkeitshörigen Polizei unterdrückt General Di Ravello die Bevölkerung. Zwar gibt es eine kleine Rebellenbewegung,

Die Konferenzräume im Studio von Avalanche sind nach Charakteren aus Just Cause benannt.



Die Übernahme von feindlichen Fahrzeugen funktioniert jetzt ohne lästige Quicktime-Events einfach auf Tastendruck.



Mit mehreren Greifhaken stellen wir unglaublichen Unsinn an. Die Neudekoration einer Häuserfassade ist da noch harmlos.



So entstand diese Preview

Wir haben Just Cause 3 auf einem Preview-Event in Stockholm gespielt, zu dem wir vom Publisher Square Enix eingeladen wurden. Der Publisher übernahm die Kosten für unsere Reise und die Unterkunft. Der Entwicklerbesuch bestand aus einer circa 45-minütigen Präsentation des Spiels mit anschließendem, 30-minütigem Hands-On sowie Interviews mit Game Designer Francesco Antolini und CEO Christofer Sundberg. Alle Screenshots wurden uns vom Entwickler zur Verfügung gestellt.

doch die hat gegen die gut ausgerüsteten Truppen des Diktators kaum eine Chance – also muss Rico selbst eingreifen.

Mehr als diese groben Handlungsfetzen wollten uns die Entwickler bislang nicht preisgeben. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, denn die Erfahrungswerte aus den Vorgängern lehren uns, dass sich auch die finale Story vermutlich auf den Rücken einer Nacktschnecke tätowieren ließe. Seien wir ehrlich: Niemand spielt Just Cause wegen der ausgefeilten Geschichte. Viel wichtiger wäre den Fans hingegen die Rückkehr der vielen schrulligen Charaktere aus Just Cause 2, deren grausame englische Vertonung schnell zum Kult avanciert ist. Wir sagen nur: »I am Bolo Santosi!« Als wir Game Designer Francesco Antolini darauf ansprechen, zeigt er sich zuversichtlich, dass den Spielern auch die Figuren in Just Cause 3 gefallen werden. Details will er aber nicht verraten. Für die Entwickler zählt aktuell vor allem, das richtige Spielgefühl hinzubekommen.

Der Boden ist aus Lava

Just Cause 3 spielt sich wie bereits erwähnt fast genau wie seine beiden Vorgänger. Um General Di Ravello zu stürzen, erkunden wir auf eigene Faust die frei begehbare, gigantische Inselwelt von Medici. Auf 400 Quadratmeilen soll Medici noch mehr Abwechslung bieten als die etwa gleichgroße Spielwelt Panau aus dem Vorgänger. Wir können sagen: Der Mittelmeerstaat sieht zumindest schon mal besser aus. Die aufgebohrte Grafikengine gewährt uns eine fantastische Weitsicht und zeigt uns durch den dynamischen Tag-Nacht-Wechsel immer wieder herrliche Panoramen. Das fertige Spiel soll außerdem unterschiedliche Witterungen bieten. Das optische Prunkstück sind die feurigen Explosionen, die vor allem bei Nacht voll zur Geltung kommen. Abstriche müssen wir bei den Figuren und Gebäuden machen, die vor allem im direkten Vergleich zu GTA 5 mehr Details vertragen könnten. In der Distanz sorgt Treppchenbildung aktuell außerdem noch für ein unruhiges Bild.

Um seinem Mutterland zu einem Regierungswechsel zu verhelfen, erfüllt Agent Rodriguez Missionen für die Rebellen, zerstört Militärstützpunkte und richtet ganz einfach möglichst viel Chaos an. Die riesigen Entfernungen überbrücken wir, indem wir uns wie in GTA allerhand Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge von der lokalen Bevölkerung »leihen«. Die lästigen Quicktime-Events des Vorgängers sind dabei



Mit dem Wingsuit entkommen wir auch den brenzligsten Situationen blitzschnell. Der Umgang mit dem Fluganzug will aber geübt sein.

Bolo Santosi wurde von der britischen Theaterschauspielerin Liz Sutherland vertont.



Ein dynamischer Tag-Nacht-Wechsel und hervorragende Weitsicht machen Just Cause 3 teilweise zum echten Hingucker.

glücklicherweise Geschichte. Die rissen den Spieler ohnehin nur unnötig aus dem »Flow«, meinen die Entwickler. Wahlweise können wir die Vehikel sowie Waffen auch gleich von den befreundeten Aufständischen zu unserem Standort liefern lassen. Mussten wir für diesen Service in Just Cause 2 noch ordentlich Moneten hinblättern, legen wir in Teil drei einfach Sender aus, deren Vorrat wir in den Basen der Rebellen kostenlos wieder auffüllen. Eine willkommene Vereinfachung, wie wir finden.

Immer greifbereit

Ricos wichtigste Ausrüstung trägt er allerdings immer am Mann: seinen Greifhaken. In erster Linie dient uns die Kralle am Stahlseil zur schnellen Fortbewegung. Mit einem Satz ziehen wir uns Wände hoch oder schleudern uns gleich ganz in die Luft, öffnen Ricos Fallschirm und beharken Gegner von oben. Noch mehr Bewegungsmöglichkeiten erhalten wir durch den brandneuen Wingsuit. Die dünnen Flughäute am Anzug unseres Agenten ermöglichen ihm blitzschnelle Stellungswechsel. Geübte Spieler ziehen sich sogar während des Gleitflugs mit dem Greifhaken erneut in die Höhe und überwinden so auch große Distanzen spielend. Diese Manöver benötigen zwar immer noch etwas Einarbeitung, insgesamt geht die Steuerung dank einer verbesserten Zielhilfe für unseren Greifhaken und der reduzierten Sinkgeschwindigkeit des Fallschirms aber flüssiger von der Hand. Der Fokus von Just Cause liegt also mehr denn je auf einer vertikalen, extrem schnellen Spielweise. Um das zu unterstreichen, haben die Entwickler Rico die Möglichkeiten zu sprinten und sich abzurollen genommen. Das Spiel scheint uns in jeder Sekunde anzuschreien: »Nur Anfänger kämpfen am Boden!«

Ein Segen für Youtube

Rico kann sich allerdings nicht nur selbst an etwas festketten, sondern auch Objekte miteinander verbinden. Ging das im Vorgänger nur mit einem einzigen Seil, sind jetzt bis zu fünf Verknüpfungen drin. Just-Cause-Fans dürften bei dem Gedanken an die schier endlosen kuriosen Möglichkeiten, damit Chaos anzurichten, bereits die Tränen in die Augen steigen, doch es kommt noch besser. Auf Knopfdruck (in unserer Version mit dem linken Trigger des Xbox-Gamepads) erhöhen wir manuell die Spannung der Seile. Was das heißt? Nunja, Autokatapulte, gigantische Abrissbirnen und unser explosives Domino dürften nur die Spitze dessen sein, was die Spieler mit den



Explosionen sind besonders im Dunkeln eine Augenweide, Figuren und Umgebung dagegen nur Durchschnitt.



Ein schnelles Auto, Stahlseile und einige Bezinfässer: Fertig ist die feurige Verfolgungsjagd.





Beim Stuntwalk auf Fahr- und Flugzeugen dürfen wir uns jetzt nahezu frei bewegen.



Autos steuern sich jetzt präziser – wenn nicht gerade drei Gegner daran festgetackert sind.

gegebenen Möglichkeiten anstellen werden. So viel ist klar: Für Youtube wird Just Cause 3 eine echte Offenbarung.

Eine deutlich verbesserte Physikengine setzt Ricos neue Fähigkeiten noch imposanter in Szene. Wer eine der Statuen des berüchtigten Diktators umreißen will, sollte darauf achten, seinen Greifhaken möglichst weit oben anzusetzen, um eine gute Hebelwirkung zu erzielen. Sonst kann es sein, dass unser Kabel reißt oder die Kralle nur etwas Stein herausbricht. Stellen wir es jedoch richtig an, kippt das Standbild vom Sockel und zerbröselt realistisch in seine Einzelteile. Nur der Kopf soll stets komplett erhalten bleiben, schmunzeln die Entwickler, weil die Spieler ihn so gerne als Abrissbirne nutzen. Die Zerstörung bleibt allerdings auf dafür vorgesehene Objekte und Gebäude beschränkt. Eine komplett demolierbare Umgebung wäre wohl doch zu viel für die eigens entwickelte Avalanche-Engine.

Der ganz große Wunsch

Ist diese ganze Bastelei wirklich notwendig? Nein, absolut nicht. Wir könnten auch wie in einem typischen Third-Person-Shooter von Deckung zu Deckung rennen, Gegner mit dem MG umnieten und Gebäude mit C4, das Rico jetzt unbegrenzt bei sich trägt, planieren. Doch damit würden wir Just Cause 3 Unrecht tun. Das komplette Spiel ist als Spielplatz angelegt, auf dem Actionfans ihren wildesten Ideen freien Lauf lassen und sich am entstehenden Spektakel, gigantischen Explosionen und bekloppten Physikspielereien erfreuen können. Der tiefere Sinn kommt erst an zweiter Stelle. Deshalb dürften Serienfans nur müde lächeln, wenn wir ihnen erzählen, dass die KI nach wie vor auf Moorhuhn-Niveau agiert. Ihnen sind andere Aspekte wichtig und genau die entwickelt Avalanche im neuesten Teil konsequent weiter.

Nur den einen, den ganz großen Wunsch werden die Entwickler nicht erfüllen. Just Cause 3 wird komplett ohne Multiplayermodus erscheinen. Nach dem großen Erfolg der inoffiziellen PC-Mehrspieler-Mod für Teil zwei hatten wohl die meisten Fans darauf gehofft, Medici gemeinsam mit ihren Freunden verwüsten zu dürfen. Sei es beim Wingwalk auf dem Flugzeug, beim Einnehmen einer Basis oder bei der Suche nach Eastereggs in der riesigen Spielwelt – kaum ein Spiel ist so prädestiniert für einen Koopmodus wie Just Cause 3.

Rico bleibt Einzelkämpfer

Doch die Entwickler wollen sich nicht übernehmen und sich lieber voll darauf konzentrieren, eine ebenso unterhaltsame wie runde Einzelspielererfahrung abzuliefern. Ein Fünkchen Hoffnung besteht allerdings weiterhin, denn zumindest die Möglichkeit einen offiziellen Multiplayermodus irgendwann nachzureichen, schließt Avalanche nicht aus. Bis dahin können wir lediglich in Herausforderungen wie Checkpoint-Rennen mit dem Auto oder dem Wingsuit unsere Leistungen mit denen unserer Freunde sowie anderer Spieler weltweit messen.

Obwohl die ganz große Überraschung also ausbleibt, werden Fans der Reihe, die sich einfach nur austoben wollen, mit Just Cause 3 ihre helle Freude haben, da sind wir uns jetzt schon sicher. Ob die Missionen abwechslungsreich genug sind und die Spielwelt auch auf Dauer interessant bleibt, können wir jetzt allerdings noch nicht beurteilen. JO

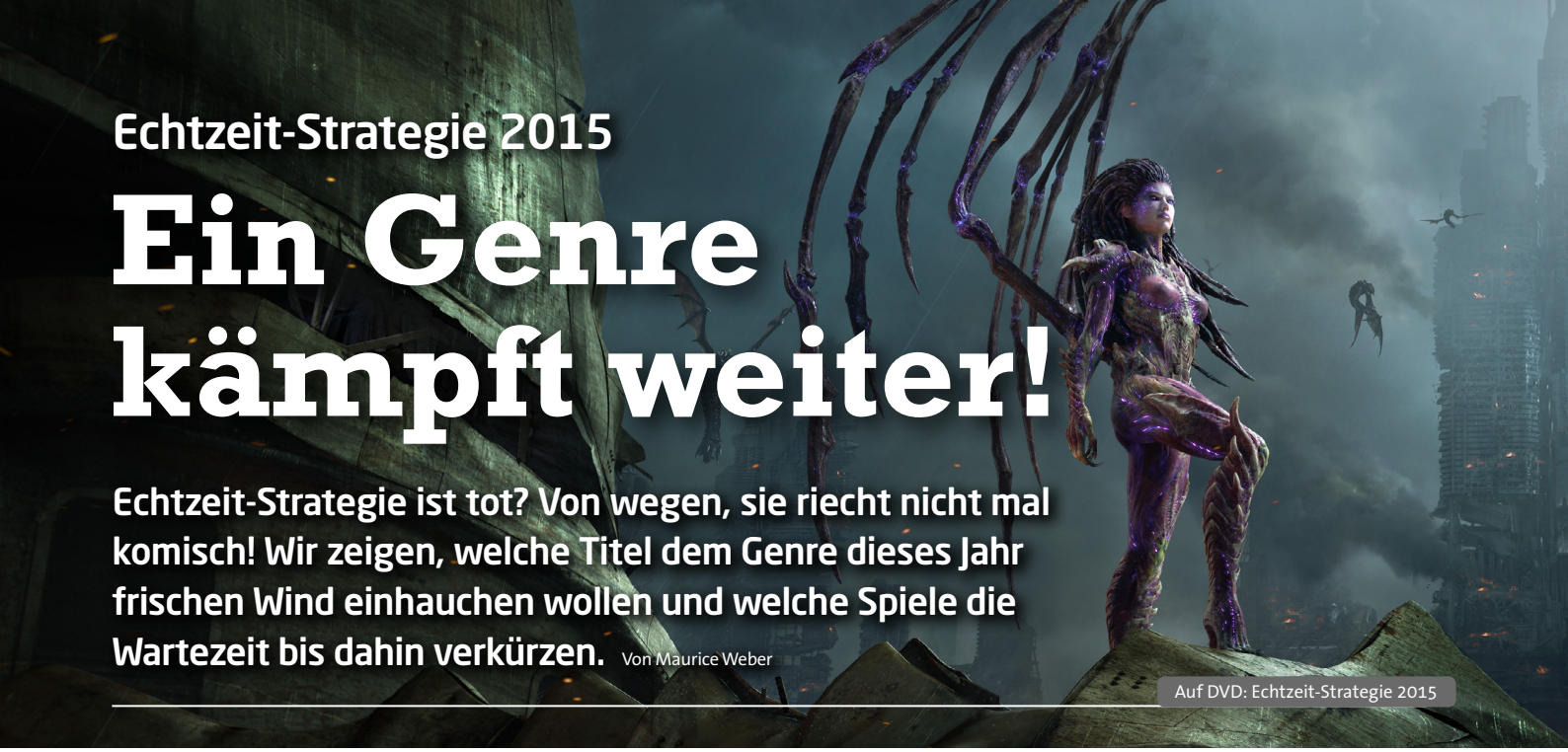


Was die Fans wollen

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Just Cause 3 steckt noch in der Pre-Alpha-Phase, doch der Weg, den Avalanche einschlägt, ist deutlich: hübschere Explosionen, schnellere Fallschirmaction und mehr Möglichkeiten, die Umgebung zu manipulieren. Damit liefern sie genau das, was die Fans wollen. Zumindest bis auf einen Mehrspieler-Modus, den ich schon bei meiner kurzen Anspielsession mehrfach schmerzlich vermisst habe. Große Veränderungen bleiben also aus, und ich rechne auch nicht damit, dass die Handlung oder die Missionen, über denen bislang noch ein Mantel des Schweigens liegt, für Überraschungen sorgen werden. Reicht das für ein gutes Spiel? Für mich auf jeden Fall. Ich konnte mich schon in den Vorgängern ewig damit amüsieren, feindliche Soldaten an Gasflaschen zu ketten oder Autos mit dem Hubschrauber durch die Gegend zu fliegen. Wem das schon nach einer halben Stunde zu langweilig wurde, der sollte auch in Just Cause 3 keine allzu großen Hoffnungen stecken.

Aufgrund zahlreicher Unfälle verbot die amerikanische Luftfahrtbehörde 1936 das Wingwalking unterhalb von 1.500 Fuß.



Echtzeit-Strategie 2015

Ein Genre kämpft weiter!

Echtzeit-Strategie ist tot? Von wegen, sie riecht nicht mal komisch! Wir zeigen, welche Titel dem Genre dieses Jahr frischen Wind einhauchen wollen und welche Spiele die Wartezeit bis dahin verkürzen. Von Maurice Weber

Auf DVD: Echtzeit-Strategie 2015

Die Echtzeit-Strategie lebt! Auch wenn sie momentan etwas flach atmet, prophezeien wir doch die baldige Genesung. Schließlich ist so manches totgeglaubte Genre in den letzten Jahren wie der Phönix aus der Asche gestiegen. Point&Click-Adventures gibt es wieder jede Menge, Crowdsourcing als Finanzierungsmodell hat uns traditionelle Rollenspiel-Perlen wie Divinity: Original Sin beschert. Und sogar Weltraumsimulationen wie Elite: Dangerous oder Star Citizen heben wieder ab. Nur die Echtzeit-Strategen darben momentan vor sich hin, warten Jahre auf die nächste Starcraft-Erweiterung und beobachten traurig, wie selbst vielversprechende Kickstarter-Projekte wie Planetary Annihilation im Mittelmaß versanden. Aber selbst in diesen trüben Tagen gibt es gelegentlich mal einen Hoffnungsschimmer am Horizont, 2015 erwarten uns sogar richtig viele interessante Strategiespiele. Wir zeigen, worauf es sich zu warten lohnt – und mit welchen (teilweise auch schon älteren) Titeln wir uns die Zeit bis dahin versüßen. Maurice Weber

Grey Goo

Termin: **bereits erhältlich**

Hinter Grey Goo stecken einige der Macher von Command & Conquer. Kein Wunder also, dass die Devise vor allem lautet: zurück zum Wesentlichen. Statt wie in Starcraft 2 jede einzelne Einheit zu steuern und Dutzende Spezialfähigkeiten im Auge zu behalten, will uns das gemächlichere Grey Goo mehr Zeit für große strategische Manöver lassen. Basisbau und Panzer-Massenschlachten sorgen für ein herrlich klassisches Spielgefühl, eine Art Mischung aus C&C und Supreme Commander. Die Kampagne schickt uns durch 15 Missionen, in deren Verlauf wir alle drei Fraktionen unter den Mauszeiger kriegen. Besonders das namensgebende Grey Goo selbst, ein Verbund intelligenter Nanomaschinen, besticht durch ganz eigene Ideen: Wir bauen keine Basis, sondern ziehen mit Mutter-Goos über die Karte, lassen sie Ressourcen aufsaugen und teilen sie dann in Einheiten und immer mehr Mutter-Goos auf. Nur die anderen beiden Fraktionen, die Menschen und die Beta-Aliens, ähneln sich etwas zu sehr. Trotzdem: Schön, dass es solche Strategiespiele auch heute noch gibt.



Epische Massenschlachten mit riesigen Panzerarmeen sorgen für Strategie-Nostalgie.



Bekannte Fraktionen wie die Dark Angels erfreuen Warhammer-Fans.

Warhammer 40K – Dawn of War 2: Retribution

Termin: **bereits erhältlich**

Echtzeit-Massenschlachten, Diablo-Beutejagd oder irgendwas dazwischen? Mit den vier Helden von Dawn of War 2: Retribution metzeln wir uns durch die Kampagne, schlachten Orks und stocken unser Arsenal mit immer brutaleren Kettenschwertern und Plasmagewehren auf. Level für Level züchten wir unser Quartett zu Einmann-Armeen heran, Chaosgeneral Eliphas fegt auf der höchsten Stufe ganze Heerscharen in einem Erdbeben-Inferno von der Karte. Weil das noch nicht reicht, haben wir auch eine ganz normale Armee im Rücken: In den meisten Missionen rekrutieren wir Soldaten und Kriegsgerät. Wer nur Feldherr sein will, lässt seine Helden zuhause und nimmt dafür besonders starke Elitetruppen mit, die uns obendrein eine noch größere Streitmacht anheuern lassen. Als Sahnehäubchen obendrauf lässt sich Retribution wie schon das Hauptspiel Dawn of War 2 komplett im Koop spielen. Aber es perfektioniert dessen Genremix und erlaubt uns zudem, die Kampagne endlich mit allen sechs der grundverschiedenen Völker anzugehen. Die hochmotivierenden Feldzüge im herrlich stimmigen Warhammer-Universum sollte sich kein Stratege entgehen lassen.

 Als eins der ersten echten Echtzeit-Strategiespiele gilt Dune 2 aus dem Jahr 1992.

Company of Heroes 2

Termin: **bereits erhältlich**

Spannend, fordernd und enorm abwechslungsreich – die Kampagne von Company of Heroes 2 gehört noch immer zu den besten im Genre. Wir ziehen auf russischer Seite in den zweiten Weltkrieg und erleben die harte Realität der Ostfront. Im Schneesturm holen sich unsere Truppen den Tod, wenn wir sie keine Deckung nehmen lassen. Panzer sind aber genauso gefährdet, auf einem zugefrorenen See sprengen wir ihnen per Mörser das Eis unter den Ketten weg. Überhaupt will jede Einheit geschickt eingesetzt, jede Möglichkeit zum Flankenangriff genutzt werden, denn jeder Fehler wird bestraft. Das macht sowohl die Kampagne als auch die Mehrspielerschlachten zu einem Fest für Generäle. Die Kampagne des allein lauffähigen Einzelspieler-Addons Ardennes Assault hält das hohe Niveau aber nur bedingt. Hier kämpfen wir auf amerikanischer Seite, wählen für jeden Einsatz aus Kompanien wie Luftwaffe oder Panzerdivision und statten die Einheiten mit Fähigkeiten aus.



Vor allem taktisch sind die realistischen Schlachten im Zweiten Weltkrieg fordernd.



Blizzards Meisterwerk ist etwas älter, aber immer noch wegweisend.

Starcraft 2

Termin: **bereits erhältlich**

Blizzards Meisterwerk Starcraft 2 darf auf keiner Liste der modernen Strategie-Highlights fehlen: Eine der letzten klassischen Strategieserien, die bis heute nicht ins Free2Play-Grab abgerutscht ist. Sowohl Wings of Liberty als auch Heart of the Swarm glänzen mit einer fantastischen Kampagne. Die Story ist aufwändiger inszeniert als so manches Rollenspiel und die Missionen sind gespickt mit cleveren Ideen. Zwischen den Einsätzen bauen wir unsere Armee aus, indem wir Aufwertungen für unsere Terraner-Einheiten kaufen oder Heldin Kerrigan neue Fähigkeiten beibringen. Und dann ist da natürlich noch der großartige Mehrspielermodus, der selbst Profi-Strategen ihr ganzes Können abverlangt. Die Standalone-Erweiterung Legacy of the Void soll dieses Jahr in die geschlossene Beta gehen, ob das fertige Spiel ebenfalls noch 2015 erscheint, steht in den Sternen.

Etherium

Termin: **21.2.2015**

Etherium verzichtet auf eine Kampagne, stattdessen erobern wir auf einer Strategiekarte rundenweise das Universum. Zwischen den Gefechten heben wir neue Flotten aus, treiben die Forschung voran und bespitzeln den Feind. Die eigentlichen Schlachten tragen wir in Echtzeit aus. Jeder Planet hat seine eigenen Besonderheiten, über die Wüstenwelt Serenade toben etwa Sandstürme, die Einheiten an Ort und Stelle festsetzen. Außerdem treffen wir neutrale Fraktionen, die wir entweder auslöschen oder auf unsere Seite ziehen können. Da sehen wir einiges strategisches Potenzial, nur der Basisbau fällt etwas dürftig aus: Wir erobern Sektoren und bauen dann festgelegte Vorposten aus. Noch unklar ist, wie weit die rundenbasierten Kampagnen auch mit einer Story und ein paar besonders spektakulären Sondermissionen garniert werden. Wenn wir ausschließlich normale Gefechte schlagen, könnte nach einer Weile die Luft raus sein.



Echtzeit-Schlachten in einem knallbunten Universum.



Die Panzerschlachten sind extrem taktisch und packend.

World in Conflict

Termin: **bereits erhältlich**

Der kalte Krieg wird heiß,und die Russen fallen auf amerikanischem Boden ein – was leicht in blinden Hollywood-Patriotismus ausarten könnte. Unsere Befehlshaber in World in Conflict sind echte Persönlichkeiten, die mit den Widrigkeiten des Krieges zu kämpfen haben. Und auch als wir in der Erweiterung Soviet Assault die russische Seite spielen, sind die Generäle keine Karikatur-Bösewichte, sondern richtige Charaktere. Spielerisch stimmt bei World in Conflict ebenfalls alles, sowohl die Kampagneneinsätze als auch die Mehrspielerschlachten fordern kluges Vorgehen. Wir errichten keine Basis, sondern lassen unsere Truppen einfliegen, um mit ihnen Punkte auf der Karte zu erobern. So müssen wir unser begrenztes Kontingent und Spezialfähigkeiten wie Artillerieschläge geschickt einsetzen – auch heute noch spannend, obwohl das Spiel ein paar Jährchen alt ist.

Wer das gute alte Dune 2 mal ausprobieren will: Unter http://epicport.com/en/dune2 ist es im Browser spielbar.

Homeworld Remastered & Shipbreakers

Termin: **25.2.2015**

Lang war Funkstille, aber 2015 erwartet uns eine Doppelpackung Homeworld. Zum einen das völlig neue Shipbreakers. Das spielt nicht im Weltraum, sondern schickt uns in Schlachten auf einem Wüstenplaneten. Aber es stammt von einem Team aus ehemaliger Homeworld-Entwickler und erzählt dessen Vorgeschichte. Und zum anderen kehrt auch das Original zurück, in einer HD-Neuauflage von Gearbox. Die Homeworld Remastered Collection enthält beide Teile mit besserer Grafik und Rendervideos. Ob das Remake gelingt, muss sich erst noch zeigen. Mit Strategie hatte die Shooter-Schmiede Gearbox bislang nicht allzu viel am Hut. Homeworld an sich ist aber bis heute über jeden Zweifel erhaben. Die anspruchsvollen Schiffsschlachten im 3D-Raum machen die melancholische Geschichte um ein heimatloses Nomadenvolk zu einem einzigartigen Spiel. Also vergeigt die Neuauflage nicht, Gearbox!



Trotz neuer Texturen und Effekte bleibt der typische Homeworld-Look erhalten.



Die Weltkriegs-Futzelschlachten der Vorgänger bekommen eine Tower-Defense-Komponente.

Blitzkrieg 3

Termin: **2. Quartal 2015**

Nach über zehn Jahren stürmt mit Blitzkrieg 3 die Fortsetzung einer einst erfolgreichen Echtzeit-Strategiereihe aufs Schlachtfeld. Diesmal steht ein völlig neuer Mehrspielermodus im Zentrum. In den Missionen wird nur gekämpft, dafür ziehen wir zwischen den Partien eine Basis hoch, die wir stetig weiterentwickeln. Wir erforschen Aufwertungen, postieren unsere Garnison und stellen Verteidigungsanlagen auf. Wenn wir in die Schlacht ziehen, stürmen wir die Basis eines anderen Spielers. Die wird aber von der KI gesteuert, genau wie unsere eigene, falls wir angegriffen werden. Der Mehrspielermodus läuft asynchron, es sind nie zwei Spieler gleichzeitig auf dem Feld. Im Einzelspielermodus gibt sich Blitzkrieg 3 dafür traditioneller, dort fährt es eine historische Kampagne für jede der drei Fraktionen auf. Für diesen Einzelspielerpart müssen wir uns das Spiel ganz normal kaufen, der Multiplayer wird dagegen kostenlos sein. Wir können aber auch ein Premium-Abo abschließen, um schneller Erfahrung und Ressourcen für unsere Basis zu sammeln. Hoffentlich stimmt dann das Matchmaking und würfelt Gratisspieler nicht mit überlegenen Premium-Kunden zusammen.

Call to Arms

Termin: **1. Quartal 2015**

Men of War steht für anspruchsvolle Taktikschlachten, das Gleiche erwarten wir uns auch um vom geistigen Nachfolger Call to Arms. Der spielt diesmal in der Moderne statt im Zweiten Weltkrieg, spielerisch wird er aber ähnlich. Wer nicht jeden Soldaten im Auge behält und alle Eigenheiten des Schlachtfelds nutzt, sieht schnell keine Sonne mehr. Wollen wir mal mit einem Panzer punktgenau die gegnerische Deckung plattwalzen, dürfen wir auch die Kontrolle über einzelne Einheiten übernehmen und sie in Third Person-Perspektive steuern. Tatsächlich sieht Call to Arms fast schon zu sehr nach Men of War aus, für einen Nachfolger wünschen wir uns mehr. Die fummelige Steuerung etwa muss auf jeden Fall besser werden. Dass die Grafik weiter auf der gleichen, nicht mehr ganz taufrischen Engine basiert, können wir dagegen verzeihen, wenn der taktische Anspruch gewohnt hoch bleibt.



Das Panzer-Strategiespiel setzt auf das gleiche Taktik-Konzept wie der Vorgänger Men of War.



In Sachen Präsentation orientiert sich das Spiel an Act of War, sieht also nicht mehr ganz aktuell aus.

Act of Aggression

Termin: **2015**

Gut, der geistige Vorgänger Act of War gehörte nicht gerade zu den anspruchsvollsten Strategiespielen, punktete aber mit seiner Präsentation. Act of Aggression will immerhin deutlich komplexer werden. Das geht schon bei vier Ressourcen los, mit denen wir jetzt über 70 Einheitentypen und über 100 Upgrades finanzieren. Vor allem aber wollen die Einheiten und Verbesserungen auf dem Schlachtfeld schlau genutzt werden: Infanterie kann sich etwa in Gebäuden verschanzen oder sogar hinter Panzern Deckung nehmen, und auch Höhenvorteile sollten wir nutzen. Jede Fraktion hat ihre eigenen Stärken und soll auch ihre eigene Kampagne bekommen. Das schurkische Kartell etwa setzt auf Spionage und Hightech-Tricks, die US-Armee dagegen auf brachiale Feuerkraft. Mit all dem erfindet Act of Aggression das Genre sicher nicht neu. Aber die Entwickler möchten ja auch vor allem ein bewährtes Spielprinzip zu neuem Leben erwecken und ein schönes klassisches Echtzeitstrategiespiel bieten.

GameStar – DIE GANZE WELT DER PC-SPIELE

3x GameStar XL nur 12,90 € statt ~~19,50 €~~

33% sparen



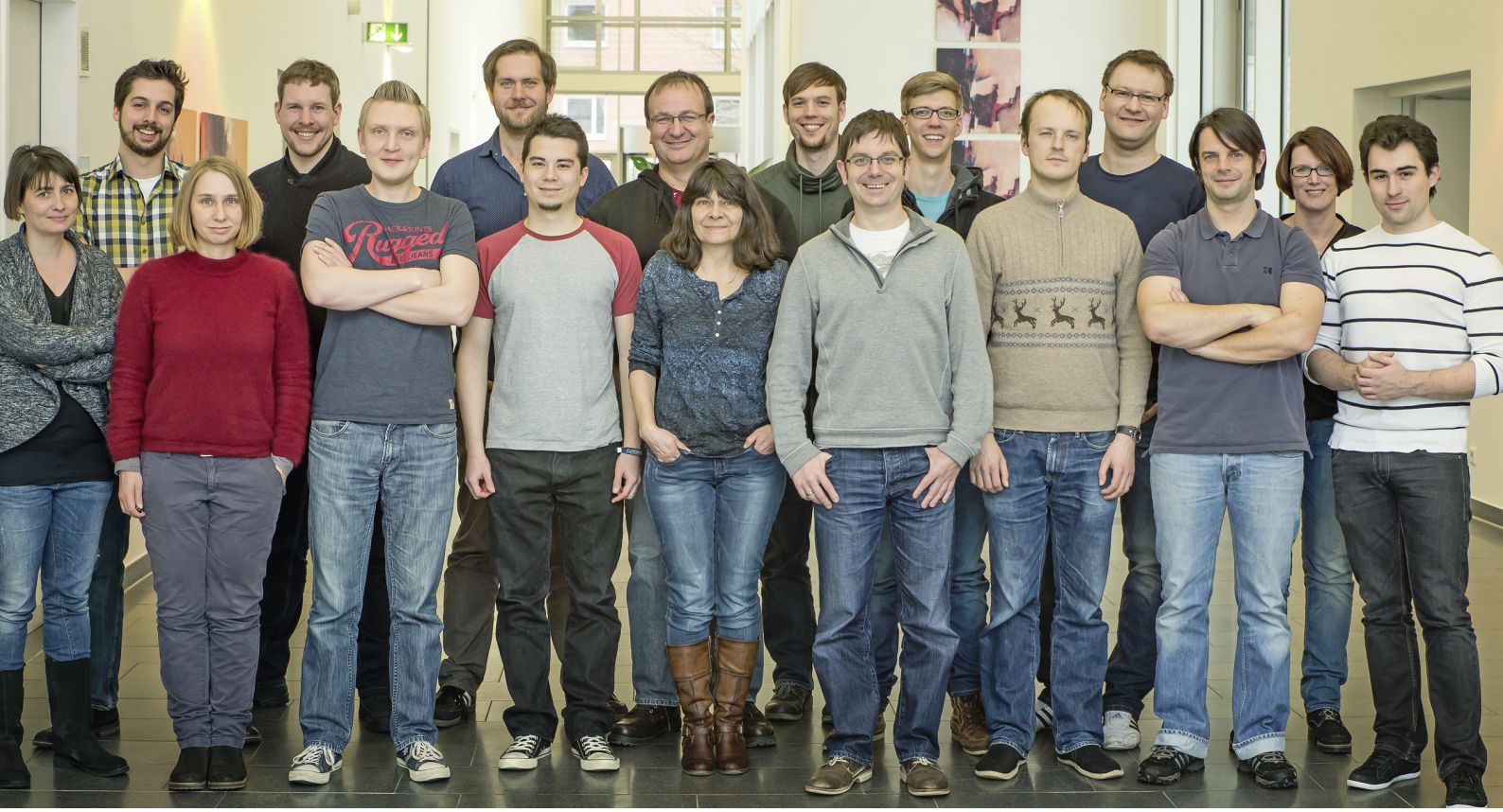
IHRE VORTEILE

- 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



Das Team

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Rene Schrottke.



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR
heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Ein gewisses 4:1. Bayern-Fan Micha dürfte wissen, was ich meine.
ZULETZT GEHÖRT Blind Guardian: Beyond the Red Mirror. Braucht ein wenig, bis es zündet. Aber wenn es zündet, dann knallt's.
ZULETZT GEDACHT »Wow, wie schön!« Dank neuem Rechner kann ich nämlich endlich The Witcher 2 mit maximalen Grafikdetails spielen.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Life Is Strange. Als Teenager die Zeit manipulieren! Da fallen mir auf Anhieb circa drei Milliarden ausprobierenswerte Schulstreiche ein.

MICHAEL GRAF, CHEFREDAKTION
micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Kein Spiel zwischen Bayern und Wolfsburg. Es gab nämlich keins. Nie.
ZULETZT GEHÖRT Den »Garden State«-Soundtrack. Nicht soo meine Musik, aber entspannend.
ZULETZT GEDACHT Pagan Min (Far Cry 4) und Marco Reus (BVB) sehen sich irgendwie ähnlich.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Wer sich schon mal mit dem Münchner Immobilienmarkt beschäftigt habt, weiß, dass ein Eigenheims hier etwa so viel kostet wie ein Flugzeugträger. Was läge also näher, als in Minecraft zu leben? Da kann ich meine Bude ausbauen, wenn sie mir zu eng wird. Oder ich errichte gleich eine neue, die selbst Burgbesitzer Richard Garriott vor Neid erblassen lässt. Wenn nur diese grünen, explodierenden Nachbarn nicht wären ...

Micha





NILS

NILS RAETTIG REDAKTEUR
nils@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Minus elf Grad auf dem Außenthermometer. Der Winter 2015 will wohl nachholen, was der Winter 2014 versäumt hat.
ZULETZT GEHÖRT Wohltuende Stille in unserer Wohnung. Der Heizungsmann hätte den Brumm-Hebel aber gerne früher wieder umlegen können.
ZULETZT GEDACHT Wenn Di Santo so weiter macht, dann steigt Werder vielleicht doch nicht ab. Daumen drücken!

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
In der von Scratches, um mich endlich mal frei in dem herrlich gruseligen Herrenhaus bewegen zu können, das jeder Adventure-Freund meiner Meinung nach erkundet haben sollte. Aber nur tags, nachts war mir das schon im Spiel zu viel.

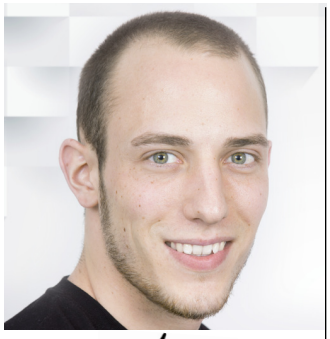
FLORIAN KLEIN RESSORTLEITER HARDWARE
florian@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die Berge von unten und von oben – endlich wieder im Allgäu!
ZULETZT GEHÖRT Husten, Schnupfen, Gejammer: Familie (und ich) krank, nix mit Rausgehen.
ZULETZT GEDACHT Zum Friseur habe ich es (seit 6 Monaten!) immer noch nicht geschafft, aber dank Winter und resultierender Mützenpflicht fällt das momentan eh kaum auf.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Ganz klar Eve Online und dessen riesiges Universum, denn da gibt es fast unendliche Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben – vom Überlebenskampf bis zum Asteroiden-Chillen. Außerdem erwarten mich dort schon ein paar gute Freunde (und Feinde).

Flo







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN American Sniper. Gut, aber gerade gegen Ende ziemlich pathetisch. Angesichts der wahren Geschichte aber verständlich.
ZULETZT GEHÖRT Keiner kommt klar mit mir von Fler aka Frank White. Ich mag den CCN-Style lieber als Trap. Aber da ist noch Luft nach oben.
ZULETZT GEDACHT Von wegen SSDs sind langlebig. Jetzt ist mir schon die dritte abgeraucht.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Zählt die Villa von Sex Villa 3D als Spielwelt? Wenn nicht, nehm ich die Welt von No One Lives Forever oder Mafia. Zugegeben, nicht gerade einfallsreich, schließlich bedeutet das weniger einen Welt- als eher einen Zeitwechsel. Aber die 40er, 50er und 60er finde ich einfach zu interessant, um ihnen bei Gelegenheit nicht mal einen Besuch abzustatten.

ANDRE PESCHKE, CHEFREDAKTION

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die zweite Staffel von House of Cards. Was für eine erste Folge. Ist ja wie bei Game of Thrones!
ZULETZT GESPIELT Persona 4 Golden auf PS Vita. Was für eine großartige, ungewöhnliche Mischung von Genres!
ZULETZT GEDACHT Der EA-Chef sagt, die Spiele des Herstellers seien noch nicht einsteigerfreundlich genug? Was sagt der Chef von Paradox wohl dazu?

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Der Spiele-Klassiker Burgertime schiene mir eine gute Wahl. Oder die von Mario: Yoshis Reiten, Kart fahren, zwischendrin ein paar Superpilze ... das klingt alles recht entspannend.







PETRA SCHMITZ, LEITENDE REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Summit, eine Doku über ein großes Unglück am K2. Sehr interessant, tolle Bilder.
ZULETZT GEHÖRT Beethovens Neunte. Zum allerersten Mal. Kein Jux. Herrje, ist das gut!
ZULETZT GEDACHT Wieso ist eigentlich immer dann gutes Wetter, wenn ich arbeiten muss?

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Hm, in der von Dark Project oder in der von Mass Effect? In der von Mass Effect! Weil ich moderne sanitäre Anlagen mag und weil ich das Universum mit seinen Masseportalen und der Möglichkeit, in Nullkommanix zwischen unterschiedlichen Planeten reisen zu können, gnadenlos super finde. In welcher Rolle? Natürlich in der einer Heldin, die Shepard mit Nachnamen heißt.

MARKUS SCHWERDTEL, CHEFREDAKTION

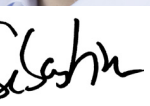
markus@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Endlich mal Arrested Development. Schon älter, aber lustige Serie.
ZULETZT GEHÖRT Hazmat Modine: Bahamut. Bei der New Yorker Band werden meine Vorlieben für virtuose Blasmusik und gurgeligen Whiskey-Kehlen-Gesang bedient.
ZULETZT GEDACHT Hole ich mir jetzt ein New 3DS oder nicht? Ach egal, man kann nie genug Spielgeräte im Haushalt haben – her damit!

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Ich nehme die Welt von GTA 5. Keine Alien-Bedrohung, keine gefährliche Magie, keine fiesen Super-Bösewichte, keine Weltuntergangsängste, sondern einfach nur ganz normaler Alltags-Wahnsinn. Außerdem ist der Soundtrack gut.







SEBASTIAN STANGE, REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Andy Weir: The Martian (hochspannend, nerdig und höchst kurzweilig).
ZULETZT GESEHEN Fringe, Staffel 1 (kann fast die Lücke füllen, die Akte X hinterlassen hat).
ZULETZT GEDACHT Habe ich eben versehentlich eine Stunde lang Komponenten für einen hypothetischen Eigenbau-PC recherchiert? Arrgh ... es wird anscheinend Zeit, mal wieder einen zusammenzuschrauben.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Die Welt des PS3-Nischenspiels Yakuza 4. Der Grund ist simpel: Japan rockt, gern würde ich da leben. Und in kaum einem anderen Spiel wird Japan derart detailgetreu nachgebildet. Der Schauplatz ist zwar nur ein Amüsierviertel, aber damit wäre ich durchaus zufrieden.

DIMITRY HALLEY, TRAINEE

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Final Crisis von Grant Morrison. Kann die Kontroverse um das Comic-Epos zwar verstehen, mir hat's aber gut gefallen. Morrison ist halt ein bisschen irre - das muss man immer mitdenken.
ZULETZT GESEHEN Johannes' strahlendes Lächeln, weil er jetzt mit mir in einem Büro sitzt.
ZULETZT GEHÖRT Layouter Alex, der mir Bayrisch beibringen will. I hob an Schiefing.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Ist zwar gemogelt, aber natürlich in der Welt von Star Wars. Gib mir den Jedi-Gedankentrick und ich wäre in fünf Minuten so tief auf der dunklen Seite der Macht, dass selbst der Imperator eine Bürgerinitiative gegen mich starten würde. Und ich könnte einen X-Wing fliegen!







JOHANNES ROHE, REDAKTEUR

johannes@gamestar.de

ZULETZT GELESEN S.P.Q.R. - immer noch.
ZULETZT GEFAHREN Mit dem Umzugstransporter von Lohne nach München. Wintereinbruch und Autobahnchaos haben aus der Fahrt eine elfstündige Tortur gemacht.
ZULETZT GEDACHT Warum mussten wir ausgerechnet am ersten echten Wintertag umziehen?

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Ich finde, die Sims-Welt klingt toll. Wann immer es mir schlecht geht, muss ich einfach nur lang genug quengeln und eine unsichtbare Macht erfüllt meine Wünsche. Andererseits bedient sich diese Macht auch freimütig von meinem Konto, baut ständig neue Häuser und lässt mich umziehen. Mhh, vielleicht doch nicht die ideale Welt.

MICHAEL OBERMEIER, REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GEHÖRT Dank Petra SERIAL. Spannende Podcast-Serie über einen echten Mordfall in den USA, der 15 Jahre später nochmal neu aufgerollt wird.
ZULETZT GELESEN Batman Eternal. Vielleicht der beste Batman-Comic der letzten Jahre.
ZULETZT GEDACHT Hätte nie gedacht, das mal zu sagen, aber ich spiele inzwischen Episoden-Häppchen lieber als Endlos-Rollenspiele.

WENN IHR IN EINER SPIELWELT LEBEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS UND WARUM?
Vermutlich Bright Falls aus Alan Wake. Tagsüber die schöne Landschaft und Ruhe des Pazifischen Nordwestens der USA, abends jede Menge Action. Einziger Nachteil: Ich müsste dauerhaft im Auftrag einer bösen Macht Texte schreiben. So wie ... jetzt gerade. MOMENT MAL ...?!



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	Total War: Attila	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	03/15	87	9	9	7	10	8	10	10	6	9	9
6	Heroes of Might & Magic 3 HD	Rundenstrategie	Ubisoft/New World Computing	03/15	86	6	7	10	8	9	10	9	8	10	9
7	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
8	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
9	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Blackguards 2	Rundenstrategie	Eurovideo/Daedalic	02/15	82	7	9	7	8	8	9	9	7	9	9

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	FIFA 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 17.2.2015 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

Total War: Attila

Strategiespiel

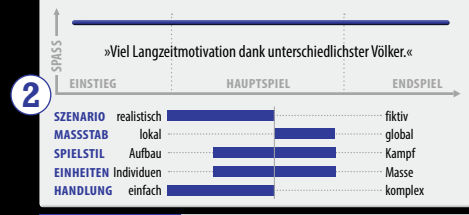


1

Publisher	Sega
Entwickler	Creative Assembly
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

2



MULTIPLAYER

3

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Nein **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Gut

»Die Multiplayer-Kampagne macht Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit.«

4

GRAFIK 9/10
⊕ malerische Kampagnenkarte ⊕ detaillierte Schlachtfelder ⊕ schicke Kampfanimationen ⊖ bei fehlendem Sonnenschein oft grau-braune Matschgrafik

SOUND 9/10
⊕ düsterer, atmosphärischer Soundtrack ⊕ Generals-Ansprachen vor der Schlacht ⊕ viele Einheiten-Gesprächsfetzen ⊖ Zusammenprall von Einheiten könnte wuchtiger klingen

BALANCE 7/10
⊕ fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ⊕ Online-Enzyklopädie ⊕ Tutorial-Kampagne erklärt viele Spielaspekte ... ⊖ ... verschweigt aber auch entscheidende

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ düstere Endzeit-Atmosphäre ⊕ hübsche Minivideos zu jedem Ereignis ⊕ ansprechendes Interface ⊕ Nomaden-Fraktionen im Horden-Modus spielen sich interessant

BEDIENUNG 8/10
⊕ Schlachten-Interface und -Icons besser lesbar als in Rome 2 ⊕ Kampagnenkarte weiter herauszoombar als in Rome 2 ⊖ einige Infos zu versteckt oder unzureichend aufgeschlüsselt

UMFANG 10/10
⊕ große Kampagne mit zehn Fraktionen spielbar ⊕ konfigurierbare Einzelgefechte aller Art gegen die KI ⊕ neun historische Bonusschlachten ⊕ gigantische Kampagnenkarte

STARTPOSITIONEN 10/10
⊕ jede Fraktion bietet interessante Herausforderungen ⊕ Expansion für die Barbaren-Königreiche ⊕ glorreiche Plünderzüge bei den Hunnen ⊕ eigene Zielvorgaben für jede Fraktion

KI 6/10
⊕ wenig Totalausfälle ⊕ grundsätzlich ordentlich in offenen Feldschlachten ... ⊖ ... aber unkoordiniert bei vielen gleichzeitigen Scharmützeln ⊖ schwächelt bei Belagerungen

EINHEITEN 9/10
⊕ Forschung schaltet bessere Varianten frei ⊕ Schere-Stein-Papier-Prinzip konsequent umgesetzt ⊖ zu viele exakt gleiche Einheiten, gerade bei den germanischen Fraktionen

KAMPAGNE 9/10
⊕ gigantischer Wiederspielwert ⊕ roter Faden durch die Kampagne dank Questsystem ⊕ zwei Forschungsbäume: militärisch und zivil ⊖ Politiksystem vernachlässigbar





GameStar
für besondere Innovation

Evolve

Evolution mit kleinem Gendefekt

Vier Jäger treten gegen ein Monster an. Eine frische und willkommene Abwechslung zu Battlefield und Co., auch wenn's nicht zur Shooter-Spitze reicht. Von Sebastian Stange

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Turtle Rock Studios**
Termin: **10.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, acht weitere** Preis: **50 Euro**

TEST

Vier gegen einen, bis zum Tode! Das wäre unfair, wenn sich alle Beteiligen in diesem Kampf auf Augenhöhe befänden. Tun sie aber nicht. In Evolve, dem neuen Spiel der Left-4-Dead-Macher Turtle Rock Studios, schlüpfen vier Spieler in die Rollen intergalaktischer Großwildjäger, ein fünfter spielt ihre Beute, ein Alienmonster. Vier kleine Menschlein gegen einen kolossalen Reptilien-Gorilla. Oder einen schwebenden Elektrokraken. Oder ein klingenbewehrtes Phantom. Das klingt schon fairer, oder?

Diese asymmetrische Ausgangslage ist das Kernstück von Evolve. In jedem Modus wird in dieser Konstellation gekämpft – ohne Ausnahme und ohne echte Solokampagne. Wir können zwar gegen halbwegs clevere Bots antreten, die einzelnen Klassen und Monster somit Probe fahren und deren Ausrüstung freischalten, doch Evolve ist im Grunde ein reinrassiger Mehrspieler-Shooter. Und er setzt alles auf eine einzige Spielidee. Würde sie nicht funktionieren, wäre Evolve fundamental gescheitert. Wir freuen uns also, dass der Plan aufgeht und die Online-Monsterhatz prächtig unterhält. Und wir staunen darüber, wie vielschichtig das Spielerlebnis ausfällt.

Zu Teamwork verpflichtet

In der Rolle eines Jägers erleben wir Evolve gar nicht so viel anders als andere Mehrspieler-Shooter. Es gibt ein Klassensystem und mit Sanitäter, Assault-Kämpfer, Fallensteller sowie Support. Jeder Jäger trägt Schusswaffen und diverse Hilfsmittel wie Gasgranaten, Energieschilde und Tarnfelder in die Schlacht. Dazu gesellen sich zahlreiche ungewöhnliche Werkzeuge wie Harpunen, Betäubungspfeile, ein außerirdischer Spürhund oder eine tragbare Energiekuppel, mit der wir unsere Beute an der Flucht hindern. Keinen der insgesamt zwölf Charaktere können wir anpassen, ihre Ausrüstung ist starr vorgegeben. Allerdings stehen für jede Klasse drei sehr unterschiedlich ausgestattete Jäger zur Verfügung. Das sorgt für eine gute Balance und eine Herausforderung für uns, den Spieler: Wir müssen lernen, wie wir die einzelnen Figuren gut spielen und wie wir als Team gut zusammenarbeiten. Nichts anderes zählt. Wir können Niederlagen also nicht auf die falsche Ausrüstung schieben.

Zu Beginn einer Runde sind wir dem Monster überlegen, das mit rund 30 Sekunden Vorsprung in eine der zwölf weitläufigen Standard-Maps startet. Jede Umgebung steckt voller Wildnis, Fabrikgebäude und Canyons. Das Monster könnte überall stecken und wir müssen es finden, bevor es genügend Beute macht, um sich zu einem stärkeren Gegner zu entwickeln. Das kann frustrierend sein, wenn ein guter Monster-Spieler uns etwa minutenlang in die Irre führt. Es kann aber auch triumphale Erfolge geben, wenn wir uns beispielsweise aufteilen und dem Biest den Fluchtweg abschnei-

Steam-Pflicht

Die PC-Fassung von Evolve muss via Steam aktiviert werden, wozu ein Account bei Valves Plattform sowie eine Internetverbindung nötig ist. Weil offline lediglich Bot-Matches möglich sind, ist ein dauerhafter Netzanschluss praktisch Pflicht.



In den dunklen Levels gibt es immer wieder schicke Beleuchtungseffekte zu bestaunen.



Spürhund Daisy führt uns zum Monster und kann gefallenen Jägern aufhelfen. Im Hintergrund drischt ein Goliath auf ein Geschütz ein.

den oder es gerade mitten in der Verwandlung erwischen, während der es sich für einige Sekunden nicht wehren kann.

Kein Match gleicht dem anderen

Bricht ein Kampf aus, wird Evolve zum fetzigen, rasend schnellen Shooter-Spektakel. Blitze zucken durch die Luft, Feuer lodert, Heil- oder Schutzstrahlen sausen umher und halten einzelne Kämpfer auf den Beinen. Durch dieses Chaos springt unsere Beute wie irr umher, damit es ein möglichst schlechtes Ziel bietet. Um es zu erlegen, ist enorm viel Schaden nötig. Ein Jägerteam muss konzentriert zusammenarbeiten, um es zu bezwingen. Der Sani muss genau die Jäger heilen, die vom Monster ins Visier genommen werden, der Fallensteller Griffin bindet das Biest mit seiner Harpune, damit es dem Artillerieschlag des Supports ausgeliefert ist. Die Jägergruppe muss außerdem wissen, wann sie sich zurückziehen sollte. Gelingt es dem Monster etwa, unseren Sani zu töten, sind wir plötzlich in größter Gefahr und sollten vielleicht besser das Weite suchen und warten, bis die zweiminütige Zwangspause unseres Heilers vorbei ist und er wieder in der Arena eintrifft.

Es ist bemerkenswert, wie viele unterschiedliche Situationen sich selbst bei exakt identischen Teamaufstellungen und auf derselben Map entwickeln können. Keine Runde in Evolve gleicht der anderen, weshalb wir auch die vermeintlich geringe Auswahl aus zwölf Jägern und drei Monstern als absolut ausreichend betrachten. Jede Kombination der verschiedenen Jäger erfordert zudem eine eigene Taktik. Neue Charaktere und Monster – anfangs sind nur vier Jäger und ein Monster, der Goliath, verfügbar – schalten wir frei, indem wir alle anderen Figuren spielen und jeden ihrer Angriffe und Skills ausreichend oft nutzen. Das bringt uns alle Klassen näher, ohne dass wir unnötig grinden müssen. Einzig das dritte Monster, der Geist, wird erst reichlich spät verfügbar. Das macht ihn in den Händen geübter Spieler zum besonders schweren Gegner, weil vielen Jägern die lehrreiche Erfahrung fehlt, in seiner Haut zu stecken.

Facettenreiche Chaos-Schlachten

Für eine erfolgreiche Monsterjagd müssen die Jäger neben dem Monster auch eine Vielzahl an kleineren Spielelementen beachten: die begrenzte Energie ihrer Jetpacks, die durch das Erlegen bestimmter Wildtiere verfügbaren Buffs wie verbesserte Gesundheitsregeneration, bei Beschuss bissig reagierende Wildtiere oder den Schleichmodus des Monsters, in dem es keine Spuren hinterlässt. Bis wir alle Facetten des Spiels kennen, vergehen viele Stunden. Um wirklich Spaß zu haben, ist eine gewisse Einarbeitungszeit und Frustresistenz nötig. Und dafür müssen sich die Entwickler durchaus einen Tadel gefallen lassen.

Zwar stehen ein ordentliches Tutorial sowie zahlreiche, sehr aufschlussreiche An-



Wir heilen unseren Assault, der obendrein vom Support-Jäger mit einem Schild versehen wird.

Die PC-Fassung

Die vom Spiel verwendete Cry Engine der vierten Generation zaubert eine detailreiche und stimmungsvoll beleuchtete Spielwelt, und das ohne übertriebenen Hardwarehunger. Mit der richtigen Grafikkarte und einer aktuellen Quadcore-CPU lassen sich Auflösungen jenseits von 1080p oder Bildraten über 60 Frames pro Sekunde erzielen – Letztere jedoch erst nach Manipulation von Spieldateien, nicht direkt übers Spielmenü. Die Menüs sind auch der schwächste Punkt der PC-Fassung. Während das Spiel prima mit Maus und Tastatur bedienbar ist, sind die Menüs klar für ein Gamepad gedacht. Das macht die Menüführung unnötig umständlich. Zum Testzeitpunkt wurde außerdem der Betrieb von mehreren Monitoren nicht unterstützt.



Der Assault-Jäger mit der Stellenbeschreibung »Richte Schaden an. Viel!« ist die perfekte Klasse für den Einstieg.



Nur die Fußspuren (Mitte, blau leuchtend) sowie der optionale Spürhund Daisy geben zu Beginn einer Runde Hinweise auf das Monster.

leitungsvideos zur Verfügung, die ersten Runden dürften viele Spieler dennoch überfordern. Das Interface ist etwa arg mit Informationen vollgestopft, deren Bedeutungen sich uns erst mit der Zeit erschließen, dazu kommen in die Spielwelt eingeblendete Hinweise, farbige Rahmen um verschiedene Charaktere und die Tatsache, dass man als Jäger immer wieder vom Monster umhergeschleudert wird. Bis man angesichts von so viel Chaos cool bleibt, muss viel Kampferfahrung gesammelt werden, und egal wie viel wir üben – die Kämpfe in Evolve beuteten stets Stress pur. Es gibt immerhin ab und an Ruhepausen, doch die sind alles andere als entspannend. Denn Leerlauf bedeutet für die Jäger eine drohende Niederlage, weil sie dem Monster Zeit geben, sich einen Vorsprung anzufressen. Immerhin: Auch für den fünften Spieler in der Haut des Aliens bedeutet Evolve von der ersten bis zur letzten Sekunde Dauerstress.

In der Haut des Biests

Steuern wir eines der Monster, ist der Anfang einer Runde zunächst eine Art Survival-Horrorspiel. Wir müssen einen Vorsprung vor den Jägern einhalten, Tiere aufspüren und fressen sowie aufpassen, in keinen Hinterhalt zu tappen. Das Wittern per Tastendruck funktioniert wie ein Radar und hilft, auf Abstand zu bleiben. Idealerweise schaffen wir es, uns ungesehen zu verpuppen: Unser Monster erhält dabei neue Lebensenergie, wird größer und stärker. Jede dieser maximal zwei Evolutionen bringt uns drei Skillpunkte, die wir frei auf die vier Angriffsfähigkeiten des Monsters verteilen können und von denen wir drei beim Rundenstart erhalten. Die Punkte reichen nicht, um alle vier Angriffe maximal aufzuwerten. Wir müssen also entscheiden, ob wir mit wenigen starken Angriffen auskommen oder unser Punktebudget lieber gleichmäßig verteilen, was uns im Kampf zwar flexibler macht, nur schlagen wir dann weniger hart zu. Unser Ziel im Hauptmodus »Jagd« ist es, Evolutionsstufe drei zu erreichen und dann einen Generator auf der Karte zu zerstören. Oder wir töten das komplette Jägerteam, was deutlich einfacher ist. Hier sollte Turtle Rock noch am Balancing schrauben.

Während sich die Jägerrolle wie ein klassischer Shooter anfühlt, nur eben mit eigenwilligen Waffen und Kampfrollen, erinnert uns die Monsterrolle eher an MOBA-Spiele oder Action-RPGs. Wir steuern unsere Kreatur aus der Außenperspektive, und während wir jederzeit durchaus starke, normale Angriffe verteilen, ist jede unserer Spezialfähigkeiten mit einem Cooldown versehen. Viele Skills, etwa Teleportationen, Felswürfe oder Blitzangriffe, erfordern außerdem manuelles Zielen. Das geht nach genügend Übung gut von der Hand und das Gefühl, bis zu vier andere Onlinespieler (leere Plätze werden von Bots aufgefüllt) an der Nase herumzuführen, ist fantastisch. Schade ist jedoch, dass unsere Perspektive als Alienriese dafür sorgt, dass die Jäger absolut winzig wirken. Sie stellen fordernde Gegner dar, der Kampf gegen sie macht Spaß. Allerdings dreschen wir im Endeffekt lediglich auf klitzekleine Pixelkleckse ein, die wir oft nur anhand der Lebensbalken erkennen.

Déjà-vu auf jeder Map

Und wenn wir schon unsere Meckerliste in der Hand haben: Warum dieses Map-Design? Klar, die Schlachtfelder befinden sich alle auf demselben Planeten. Doch warum sehen sie sich alle so ähnlich? Uns ist klar, dass das einzigartige Spielgefühl von Evolve auf jeder Map im Spiel ähnliche Bedingungen voraussetzt: genügend essbare Fauna fürs Monster, Höhenunterschiede, Gebäude, Wasserläufe und Felsnischen. Doch hätten die Macher den Schauplätzen mehr Charakter verliehen, sei es durch Farbgebung, Beleuchtung oder Architektur, täten wir uns leichter, die Layouts zu erlernen.

Der nächste Punkt auf unserer Meckerliste: Die Zusatzmodi wirken schwach. Wir beschreiben in unserem Testbericht deshalb,



Erst Vollbad, dann Monster

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Mensch, Evolve! Ich find dich ja grundsätzlich prima, aber du könntest dich echt noch ein bisschen mehr entwickeln. Wie viel cooler wäre es beispielsweise, wenn sich deine Maps so sehr voneinander unterscheiden würden, dass ich nicht das Gefühl habe, ständig durch die gleiche Pampa zu latschen? Wie viel cooler wäre es, wenn ich mich als Monster tatsächlich im Laufe einer Runde signifikant verändern würde? So mit komplett neuem Aussehen und anderen Skills? Wie viel cooler wäre es, wenn ich bis zum Start einer Partie nicht drei Vollbäder nehmen könnte? Gottchen, was das immer dauert! Aber hey, wenn ich es als Monster schaffe, dem Tod gleich mehrfach von der Schippe zu springen und schließlich als Stufe-3-Gigant diese lächerlichen Jägerzwerge genüsslich aufmische, dann ist mir das alles komplett egal. Zumindest bis zur nächsten Partie.



Als Geist haben wir uns einkesseln lassen und erstellen ein Trugbild (rechts), während wir selbst unsichtbar werden (links) und versuchen zu fliehen.

 Der Begriff »durch die Lappen gehen« stammt von einem Jagdkniff, bei dem aufgehängte Lappen das Wild in eine Richtung lenken.



Das Genre entwickelt sich!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich habe Evolve bereits auf Messen und Vorschau-Events anspielen können und wusste um die Qualitäten der kuriosen Mehrspieleridee. Doch ich wusste nicht, ob sie am Ende auch dauerhaft unterhält und mich zum Dranbleiben motiviert. Ich freue mich also, das Evolve ein wirklich rundes Spiel geworden ist, das eine absolut solide und neuartige Spielerfahrung bietet. Allerdings tut es nicht viel anderes. Der zentrale Spielmodus – »Jagd« – ist famos, der macht Evolve zum empfehlenswerten Spiel. Der ganze Rest wirkt etwas unausgegoren und lässt mich auf einen reiferen und raffinierteren Nachfolger hoffen. Und es wäre eine Schande, wenn es den nicht gäbe. Genau wie bei Titanfall traut sich ein Entwickler hier mal, Abwechslung im Genre-Einerlei auszuprobieren und in den Laden zu bringen. Dafür meine Hochachtung!

wie unterhaltsam, spannend und abwechslungsreich sich der zentrale Jagdmodus spielt, weil er einfach mit Abstand am besten funktioniert. Die weiteren Modi wirken wie Dreingaben, die anscheinend aus der Verlegenheit geboren wurden, mehr als nur eine Spielweise anbieten zu müssen. In »Nest« müssen wir als Jäger innerhalb eines Zeitlimits acht Eier zerstören, aus denen das Monster Gehilfen brüten kann. In »Rettung« reanimieren wir Zivilisten und eskortieren sie zu einem Abholpunkt, während der Monsterspieler die armen Teufel erlegen muss. Und in »Verteidigung« müssen wir ein Stufe-3-Monster daran hindern, sich zu unserem Raumschiff durchzukämpfen. Diese Modi sind keine totalen Reinfälle. Sie sind angenehm kurz und erfordern andere Taktiken und Spielweisen als der Jagdmodus – doch sie motivieren uns lange nicht so sehr, wie es »Jagd« tut.

Dass wir auch die öden Modi dennoch immer wieder spielen, ist der »Evakuierung« zu verdanken. Die fasst stets fünf Runden in unterschiedlichen Modi und auf mehreren Maps zu einer Minikampagne zusammen, in deren Verlauf zahlreiche kuriose Vorteile für die Gewinner einzelner Runden aktiv werden. So kann ein sonniger Tag dem Monster das Versteckspiel erschweren oder die Jäger werden von Wildtieren bedrängt. Mit etwa einer Stunde Spielzeit hat »Evakuierung« genau die richtige Länge, obendrein motiviert ein gehöriger Batzen Bonus-XP, sie bis zum Ende durchzustehen.

Solides Fundament, Patzer bei den Details

Evolve bietet uns vor allem eines: ein aufregendes und motivierendes Mehrspieler-Erlebnis, wie wir es in dieser Form noch nicht erlebt haben. Es ist komplex genug, um auch längerfristig Spaß daran zu haben. Allerdings wirkt das Konzept in manchen Details noch nicht ganz ausgereift. Es fordert unsere Geduld und Aufmerksamkeit gehörig, bevor es richtig aufblüht. Darüber hinaus steht und fällt es mit unseren Mitspielern. Verhalten die sich egoistisch oder unerfahren, dann nervt Evolve mehr als es unterhält. Dazu kommen zahlreiche Nuancen und Spieldetails, die vom Spiel selbst nur ungenügend erklärt werden. Die erlernen wir durch Zufall, von Mitspielern oder durch Recherche. Das ist aber nicht wirklich schlimm. Uns gefällt's, wie die Community derzeit Taktiken und Spielweisen diskutiert. Und immer wieder erleben wir richtig gute Runden, in denen Evolve wie ein Genretriumph wirkt.

Doch die nächste schwache Runde kommt bestimmt. Tatsache ist, dass Evolve eine fabelhafte Spielidee hat und dass wir dem Spiel absolute Hochgenüsse abringen können – wenn wir Zeit, Mühe und Geduld investieren. Den Turtle Rock Studios ist allemal eine beeindruckende Leistung gelungen. Sie haben mit Genrekonventionen gebrochen, Mut zur Innovation bewiesen und am Ende ein Spiel geschaffen, das uns auf eine Art und Weise unterhält, die sich einzigartig anfühlt. Eine Leistung, die wir in Zeiten ebenso jährlicher wie uninspirierter Serien-Updates gern mit einem Award für innovatives Spieldesign belohnen. SST



Im Verteidigungsmodus bekommt das Monster Hilfe von KI-Gehilfen und muss mit ihnen mehrere Generatoren zerstören, die das Jägerteam verteidigt.

TERMIN 10.2.2015 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

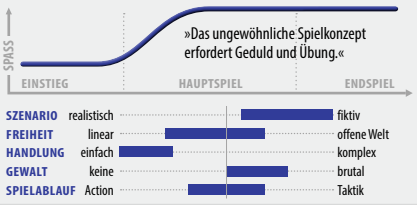
Evolve

Multiplayer-Shooter



Publisher	2K Games
Entwickler	Turtle Rock Studios
Sprache	Deutsch, Englisch, acht weitere
Ausstattung	– (Steam-Testversion)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



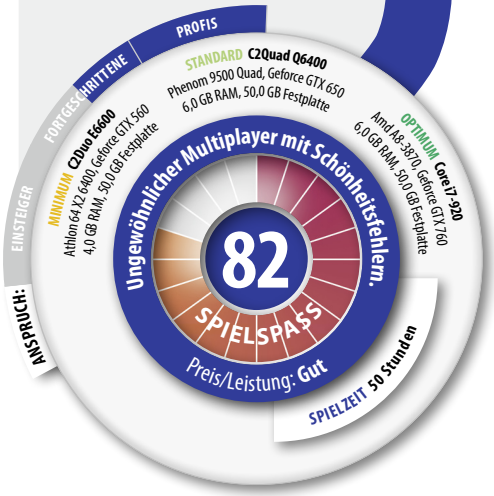
MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Jagd (5), Rettung (5), Nest (5), Verteidigung (5), Evakuierungskampagne (5) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja (lt. Entwickler) SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Packende Mischung aus ruhigen und actionreichen Passagen.«

GRAFIK	⊕ moderne Engine ⊕ detailreiche Charaktermodelle ⊕ weitläufige Schlachtfelder ⊖ kaum farbliche Abwechslung ⊖ Grafikoptionen etwas begrenzt	8/10
SOUND	⊕ gute Effekte ⊕ tolle Sprecher ⊕ gute räumliche Abmischung ⊕ Monster akustisch gut zu orten ⊖ belanglose Musikuntermalung	9/10
BALANCE	⊕ Loadouts geben Spielweise vor ⊕ nützliche Jägerhinweise ⊕ gute Monster-Jäger-Balance ⊖ spät freischaltbarer Geist verzögert Lernerfahrungen ⊖ Matchmaking verhindert Wunschrolle	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmungsvolle Alienwelt ⊕ passende Dialoge zwischen Jägern ⊕ hochspannend für Monster und Jäger ⊖ teils lange Laufwege ohne Action	9/10
BEDIENUNG	⊕ gut mit Maus und Tastatur spielbar ⊕ Tasten frei belegbar ⊕ gute Tutorials ⊖ Menüdesign für Konsolencontroller ⊖ Interface zu vollgestopft	8/10
UMFANG	⊕ 16 Maps, ⊕ Jäger- und Monsterauswahl sind ausreichend ⊕ motivierende Freischaltungen beschäftigen uns 20 Stunden ⊖ zu wenige, richtig gute Modi ⊖ Maps einander sehr ähnlich	8/10
LEVELDESIGN	⊕ weitläufige Karten ⊕ viele taktische Möglichkeiten ⊕ dynamische Fauna mit Auswirkungen auf Spielverlauf ⊕ Mutatoren verändern Bedingungen ⊖ Maps ohne Wiedererkennungswert	7/10
TEAMWORK	⊕ klar festgelegte, passende Jägerrollen ⊕ Markierungsfunktion hilft beim Teamplay ⊕ fast jeder Jäger hat Koop-Skills ⊕ Synergie-Effekte zwischen Klassen	10/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ neue Charakterfreischaltungen ⊕ abwechslungsreiche Loadouts ⊕ coole Spezialwaffen ⊖ Jäger nicht anpassbar ⊖ wenig befriedigende Boni ⊖ überteuerter Kosmetik-DLC	8/10
MP-MODI	⊕ Modus »Jagd« ist megaspaßig ⊕ »Evakuierung«-Minikampagne motiviert mit Bonus-XP ⊕ Privatrunden detailliert anpassbar ⊖ »Rettung« und »Nest« wirken unausgegoren	7/10



TEST

Im Mai 2014 wurde Josh Olin, Community Manager bei Turtle Rock Studios, aufgrund eines einzigen, kontroversen Tweets gefeuert.



Total War: Attila

Europa wird brennen!

GameStar für besondere Spieltiefe

87 GameStar Gold-Award

In Attila ziehen wir mit Barbarenhorden über den Kontinent. So weit, so viel versprechend. Bleibt zu klären, ob wir dabei nicht nur gegen die Römer, sondern auch gegen die serientypischen KI-Probleme kämpfen. Von Christian Weigel und Heiko KLinge

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **17.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Creative Assembly inszeniert ein Drama, das vor rund zehn Jahren schon einmal als Total-War-Spiel aufgeführt wurde: den Untergang des römischen Reichs und die Untaten des ruchlosen Hunnenkönigs Attila, genannt »die Geißel Gottes«. Damals hieß das Spiel noch Rome: Total War – Barbarian Invasion; dieses Mal lässt der Name Total War: Attila keine Zweifel mehr daran, wer die Hauptrolle spielt. Rom jedenfalls nicht, und dafür sorgen wir höchstpersönlich.

Die Reiter der Apokalypse

Der Titel stellt, ganz der Tradition von Creative Assembly folgend, eine Verfeinerung des Hauptspiels Total War: Rome 2 dar, das zum Spielen allerdings nicht benötigt wird: Attila ist alleine lauffähig. Genau wie Napoleon: Total War und Fall of the Samurai spielt Total War: Attila auf der großen Kampagnenkarte des Vorgängers. Zum Beginn des 5. Jahrhunderts nach Christus haben allerdings nicht die Römer, sondern die Barbaren die Oberhand, und entsprechend ungehobelt geht es zu. Städte, die wir bis auf die Grundmauern niederbrennen können, und Hordenarmeen auf Wanderschaft sind die augenfälligsten neuen Spielelemente des sehr viel düsterer daherkommenden neuen Total Wars. Die Entwickler haben sich merkbar ins Zeug gelegt, um die Endzeitstimmung der Spätantike spür- und greifbar umzusetzen. Düstere Lichtstimmung herrscht vor, die Landschaft und die Gebäude sehen nicht nach blitzendem Marmor, sondern nach Ruin und Verfall aus. Besonders stark wird in den Intro-Videos und den Texten der Questaufgaben das Bild der vier apokalyptischen Reiter bemüht, die in Gestalt der Hunnen über Westeuropa hereinbrechen: Tod, Hunger, Krieg und Pestilenz erhalten reiche Ernte. Eines ist klar: Die Menschen in Europa ahnen, dass große Umwälzungen und vielleicht sogar das Zeitenende bevorstehen, und Total War: Attila macht das über seine Optik und auch den düsteren Soundtrack deutlich. Wie ein Damoklesschwert hängt die Bedrohung aus dem Osten über der Welt. Und damit der Übergang von der Antike ins Mittelalter.



Der entscheidende Moment der Schlacht: Spätrömische Kohorten branden gegen den Schildwall des fränkischen Heerführers.

 Laut dem Chronisten Priscus starb Attila im Jahr 453 bei einem Trinkgelage anlässlich seiner Hochzeit an einem heftigen Nasenbluten.



Das Ende einer Völkerwanderung: Die XXII. Legion Primigenia ② hat eine kleine Horde marodierender Ostgoten gestellt, die »Baumzerstörer« ①. Frech zogen sie plündernd über den Balkan, doch eine zweite Legionsstreitmacht naht in Eilmärschen von Osten ③, erkennbar am »Rennen«-Symbol unter dem Armeebanner, um sie an der Flucht zu hindern. Die Ostgoten haben ihr Lager aufgeschlagen und werden daher wohl nicht weiterziehen. Im Hintergrund, weiter im Osten, nähert sich eine viel größere Horde eines anderen Stammes ④, der es wohl auf die kleine Stadt Siscia ⑤ abgesehen hat. Die Legionen müssen schnell mit den Baumzerstörern fertig werden, damit sie Siscia rechtzeitig beschützen können.

Rom hält stand

Je nach gewählter Fraktion ist die strategische Situation in der großen Kampagne, die wir mit zehn verschiedenen Fraktionen spielen dürfen, eine gänzlich andere. Die größte Herausforderung: Wer mit Ost- oder Westrom in die große Kampagne einsteigt, sollte sich darauf einstellen, an allen Ecken und Enden seines Reiches mit eingeschränkten Ressourcen zahlreiche Brandherde wie Aufstände, Hungersnöte und einfallende Barbaren zu bekämpfen und dabei schon zu Partiebeginn alle Hände voll zu tun zu haben. Im Quasi-Vorgänger Barbarian Invasion konnte dieser erschwerte Start mit den römischen Teilreichen noch schnell frustrieren. Unser Imperiums-Kartenhaus fiel zum Kampagnenbeginn quasi zwangsläufig in sich zusammen, weil wir schon beim allerersten Rundenwechsel viele Provinzen an meuternde Statthalter verloren, ohne etwas dagegen unternehmen zu können.

Was will das Volk? Steuersenkungen!

In Total War: Attila reicht uns eine Steuersenkung und der Einsatz von einem halben Dutzend Gouverneuren in den am meisten gefährdeten Provinzen, um den ersten Jahreswechsel 395/396 ohne Territorialverluste zu überstehen. Ein weiterer großer Unterschied zu Barbarian Invasion ist, dass alle Römer automatisch der christlichen Religion anhängen. Die Auswahl, ob wir christliche Kapellen oder Tempel für Sonnengott Sol Invictus bauen und so die religiöse Zukunft Europas verändern, ist nicht mehr gegeben. Das ist schade, da uns so eine interessante Eingriffsmöglichkeit fehlt. Böses Blut zwischen den unterschiedlichen Religionen bleibt aber natürlich weiterhin ein kritisches Element für die öffentliche Ordnung in unseren Provinzen und bei diplomatischen Verhandlungen.

Verwaltungsscheue Barbaren

Für eine etwas überschaubarere und damit auch einsteigerfreundlichere Startposition empfehlen sich die spielbaren Barbarenkönigreiche der Franken und Sachsen, die im Norden Europas mit bescheidenen Besitztümern beginnen und davon profitieren, dass Roms ehemals langer Arm nicht mehr stark genug ist, um die barbarischen Expansionspläne aufzuhalten. Im Schwierigkeitsgrad irgendwo zwischen Rom und den Nordbarbaren liegen die teilnomadischen Völker der Ostgoten, Westgoten, Alanen und Vandalen, die sich – eingekeilt zwischen dem aufziehenden Hunnensturm und dem oströmischen Reich – zum Partiebeginn gezwungenermaßen vor allem auf ihr diplomatisches Geschick verlassen müssen.

Am meisten strategischen Spaß haben uns aber die hunnischen Reiterhorden bereitet, vor allem weil sie sich spielerisch so signifikant von den anderen Völkern unterscheiden. Die Herren der Steppe scheren sich nämlich einen Dreck um den Aufbau von Städten und sind ganz darauf ausgelegt, zu plündern und zu brandschatzen. Wer die Hunnen spielt, sollte sich aber nicht darauf verlassen, sofort einen endlosen Strom von berittenen Bogenschützen zur Verfügung zu haben. So richtig zahlenmäßig überlegen sind die Steppenhorden zum



Aus dieser Perspektive haben wir in den Total-War-Schlachten den besten Überblick – die feinen Details und einzelnen Krieger schrumpfen dabei leider auf Ameisengröße.

Während der zwei Weltkriege wurden die Deutschen häufig »Hunnen« genannt, basierend auf der »Hunnenrede« von Kaiser Wilhelm.



Ist die Sonne hinter Wolken verschwunden – wie hier bei dieser Schlacht im Regen – sind die eigentlich farbenprächtig gekleideten Truppen nicht mehr gut voneinander zu unterscheiden.

Beginn des Spiels noch nicht, und jeder einzelne Reiterkrieger zählt. Attila selbst taucht erst später in der Kampagne auf – erst 400 nach Christus bekommen wir überhaupt eine Meldung, dass er geboren wurde. Sobald er das nötige Alter erreicht hat, um als Heerführer eingesetzt zu werden, erhalten wir den berühmten Hunnenkönig als Spielfigur und können ihn zum General einer unserer Hordes befördern – das ist der Wendepunkt der Kampagne. Bevor es soweit ist, sind die Hunnen nämlich noch nicht die allumfassende Bedrohung, die die Römer in ihren Chroniken beschrieben – das müssen wir uns selbst erst hart erarbeiten.

Die Horden und das liebe Geld

Mobilität ist nicht nur bei den Hunnen Trumpf: Im vierten Jahrhundert waren ganze Völker auf Wanderschaft. Auf der Flucht vor Reitervölkern aus dem Osten, auf der Suche nach saftigeren Weiden, angenehmerem Klima und vor allem gierig nach Kriegsbeute tingelten Goten, Vandalen, Sueben und viele andere Stämme mit all ihren Habseligkeiten mehr oder weniger friedlich durch Europa. In Total War: Attila haben alle barbarischen Fraktionen (also alle außer den Römern) die Möglichkeit, ihren nicht-transportablen Besitz aufzugeben und als Nomaden in den Horde-Modus zu wechseln.

Um zu einer Horde zu werden, muss ein Stamm seine letzte Siedlung entweder verlieren oder freiwillig verwüsten. Eine Horde-Fraktion besteht dann nur noch aus den Kriegern des Stammes, denen ihre Familien mit dem Zeltlager folgen. Sie sind genauso mobil wie reguläre Armeen. Da sie keinen festen Wohnsitz haben, können Horden aber kein Territorium besetzen und halten wie sesshafte Fraktionen. Trotzdem errichten sie unterwegs Gebäude und heben Truppen aus – das funktioniert nur ein wenig anders als bei Stadtbewohnern.

My home is my Zelt

Mit dem Befehl »Lager aufschlagen« stellt eine Horde ihre Jurten (mittelalterliche Rundzelte) auf und rastet. Damit gibt sie ihre Bewegungsmöglichkeit auf, dafür lassen sich so neue Kämpfer rekrutieren, dezimierte Einheiten wieder verstärken und vor allem Zeltbauten errichten oder aufrüsten. Eine Horde verfügt, auch wenn sie keinen Immobilienbesitz hat, über Infrastruktur – doch die ist eben transportabel. Zusätzliche Ziegenhirten, eine große Versammlungsjurte für den Clan-Chef oder mitreisende Handwerker sorgen einerseits für mehr Einkommen für den Stamm und ermöglichen andererseits die Rekrutierung besserer Einheiten.

Da jedoch auch die zähesten Schnauzbartträgerbataillone im Winter bibbern und Männer durch Kälte und Desertion verlieren, verfallen wir als Horde-Fraktion beinahe automatisch in einen Jahreszeitenrhythmus. In den kalten Monaten wird gerastet, geschont und gebaut, während der Sommer für lukrative Plünderungszüge da ist. Das ist nämlich das Hauptproblem der Horden und gleichzeitig eine interessante Spielmechanik: Die Zeltlager-Ökonomie wirft lange nicht so viel Geld ab wie gut ausgebaute Städte mit soliden Handelsbeziehungen. Ihren Lohn wollen unsere Stammeskrieger aber trotzdem in harten Solidi (so heißt die Währung in Total War: Attila) ausbezahlt haben. Daher sind wir als Horden-Anführer permanent gezwungen, plündernd und brandschatzend durch die Provinzen anderer Völker zu ziehen, um einen Staatsbankrott zu verhindern.

Erobert eine Horde-Fraktion eine Stadt und übernimmt sie, anstatt sie nur auszuplündern, wird diese Siedlung zum neuen stationären Zentrum des Volkes und alle Armeen verlieren ihren Horde-Status wieder. Das klappt mit allen Nomaden außer den Hunnen, die zu sehr an ihrem Nomadendasein hängen und ausschließlich als brandschatzende Campertruppe existieren möchten.

Feuer, Zerstörung, verbrannte Erde

Die Folgen unserer Brandschatzung auf der Strategiekarte sehen wir dank der neuen Belagerungs-Eskalation auch in den Echtzeitschlachten. Je länger die Umzingelung einer Stadt oder Siedlung andauert, desto mitgenommener sehen bei der Erstürmung das Gelände, die Häuser und die Mauern aus. Kadaver liegen herum, schwarz verkohlte Balken und Reste von Belagerungsmaschinen früherer Sturmangriffe sind zu sehen. Eventuell sind auch schon Breschen in die Verteidigungswälle geschlagen. Spielerisch wirkt sich das kaum bis gar nicht aus, es trägt aber schön zur düsteren Atmosphäre bei.

Fühlen wir uns besonders pyromanisch, lassen wir bei einem Angriff auf eine Stadt das Feuer für uns wüten. Brände springen jetzt von Gebäude zu Gebäude über, zerstören Wachtürme und Barrikaden und können sowohl für Angreifer als auch für Verteidiger brenzlige Situationen schaffen. Wir sollten nur daran denken, dass eine halb abgefackelte Stadt nicht mehr so viele Reichtümer zum Plündern hergibt oder für teuer Geld repariert werden muss.

Noch mehr Zerstörung richten wir an, wenn wir nach einer Eroberung die Auswahl haben, eine Siedlung oder Stadt ratzeputz auszumerzen und die ganze Region mit Feuer und Schwert auszulöschen. Dann rollt eine beeindruckende Feuerwalze durch das Gelände, und die Region zählt als »verwüstet«. Um dort eine neue Stadt zu gründen, müssen wir Teile einer Armee dort ansiedeln. Das Verwüsten lässt sich auch bei unseren eigenen Städten auslösen, falls sie zum Beispiel in Gefahr sind, Barbaren in die Hände zu fallen. Klasse: Auch die KI-Feldherren sind begeisterte Brandstifter, wenn es darum geht, unsere Siedlungen zu schleifen. Dass die Computergegner eine ihrer eige-



Als Horde lagert unser Stamm, um Gebäude zu errichten und Truppen zu rekrutieren.



Die hunnische Spezialtaktik in Aktion: vorwärts reiten und dabei nach hinten einen Pfeilhagel abfeuern. Mit dieser Manövrierfähigkeit und Feuerkraft waren die traditionellen Armeen Roms überfordert.

nen Städte zum Schutz verbrennen, haben wir hingegen nicht beobachten können.

Verschnaufpausen für den Sieg

Die Echtzeitschlachten spielen sich grundsätzlich genauso spannend und taktisch vielfältig wie in allen Total-War-Ablegern. Das Konzept Speer-schlägt-Pferd-schlägt-Schwert ist gut umgesetzt, alle Einheitentypen haben ihren Platz in der Schlachtreihe. Stärkere Truppen schalten wir über die Forschung frei und dürfen dann sofort für einen Geldbetrag auf den neuen Typus umrüsten – ein sehr komfortables System. Eine Verschlimmbesserung, die dagegen ganz und gar nach hinten losgeht, ist die enorm dürftige Ausdauer aller Truppen. Ja, auch in Rome 2 ermüden Einheiten beim Marschieren und Kämpfen nach einiger Zeit. In Total War: Attila sind die Soldaten aller Fraktionen aber von den Entwicklern absichtlich so unfit konditioniert, dass sie schon nach 200 Metern Dauerlauf oder ein paar wenigen Schwerthieben kurz vor dem Kollaps stehen und ihre Kampfkraft spürbar leidet. An sich eine interessante Idee, weil es uns dazu zwingt, die Frontkämpfer durchzutauschen.

Schön auch, dass die Kämpen nach ein paar Sekunden wieder bei Puste sind, wenn wir ihnen eine Verschnaufpause spendieren – die von den Entwicklern dazu ausgetüftelte Spielmechanik ist aber Murks. Die soll uns nämlich dazu bringen, ausgepowerte Einheiten aus der Frontlinie herauszurotieren und ihnen ein Päuschen zu gönnen, während andere Kameraden einspringen. Wie in jedem Total-War-Spiel ist es aber unmöglich, eine Einheit mit verschmerzbaren Verlusten aus einem Nahkampf herauszutrennen, da es keinen Befehl für das Manöver »Geordnet vom Feind lösen« gibt. Jeder Versuch, einen Trupp zurückzuziehen, endet damit, dass die Krieger dem Gegner den Rücken zudrehen und dabei höllisch verwundbar sind.

Ein Herz für die Ostgoten

Total War ist mittlerweile zu einem komplexen Ungetüm von einem Spiel geworden und erfordert einige Einarbeitungszeit, selbst bei Serienveteranen. Lobend erwähnen und allen ans Herz legen möchten wir daher die Prolog-Minikampagne. Die erzählt die Geschichte des ostgotischen Stammes und seiner Flucht über die Donau in die Territorien des oströmischen Reiches. Nebenbei wird jedes einzelne Spielsystem halbwegs gründlich erklärt – mal mit mehr Erfolg, mal mit weniger. Ein kleines Beispiel: Wir bekamen den Tipp, bei einer frisch eroberten Region Gnade vor Recht ergehen zu lassen und sie von der Steuerknute zu befreien, solange dort noch Aufruhr herrschte. Was das Spiel uns dabei nicht offenbarte: Eine nicht besteuerte Region liefert auch keine Nahrung in den gemeinsamen Vorratstopf, und so provozierten wir mehrere Runden lang einen durch Hungersnot aus-

Das Barbarenprinzip: Erst alles abfackeln, dann weiterziehen

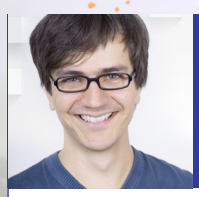


Unser Frankenstamm hält es in Nordgermanien nicht länger aus und fackelt seine beiden Siedlungen ab. Dadurch gerät die gesamte Provinz in Brand, alle Städte und Gebäudeausbauten sind verloren.



Traurig stehen Frankenkönig Faramund und sein Heer vor den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt. Dafür ist der Stamm jetzt mobil und kann hinziehen, wo die meiste Beute lockt.

Hunnenanführer Attila ist die gleiche Person wie König Etzel aus dem Nibelungenlied.



Immer alleinstehend

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

So wie Fall of the Samurai das bessere Shogun 2 war, ist Attila nun das bessere Rome 2. Creative Assembly hat mittlerweile den Bogen raus, wenn's darum geht, die Total-War-Spiele mit Addons zu verfeinern, zu polieren und um spannende Elemente zu ergänzen. Schon Napoleon erweiterte damals ja das Empire-Spielprinzip um interessante Facetten wie die Jahreszeiten. Das Problem ist nur: All das sind Standalone-Erweiterungen, die jeweiligen Mutterspiele profitieren nicht von den Neuerungen. Gut, Rome 2 hat dank des Upgrades zur Emperor Edition ebenfalls spürbar zugelegt, auch hier gibt's jetzt Jahreszeiten, das Politiksystem ist nicht mehr komplett wirr und selbst die KI ein bisschen schlauer geworden – und das Ganze komplett kostenlos, ein überaus feiner Zug!

Dennoch finde ich's schade, dass Attila mit Rome 2 nicht zu einem großen Spiel verschmilzt. Wie faszinierend wäre es, in einer gemeinsamen Kampagne wirklich die gesamte Geschichte des römischen Reichs nachspielen und -erleben zu können, von den Punischen Kriegen bis zum Einfall der Barbaren? Klar, zwischen dem Ende von Rome 2 und dem Beginn von Attila liegen knapp 360 Jahre, in denen die realen Römer hauptsächlich mit sich selbst, konkurrierenden Kaisern und dem aufkeimenden Christentum rangen. Doch selbst diese Übergangszeit böte ja spannende spielerische Herausforderungen ... Okay, man wird ja noch träumen dürfen, derart ambitionierte Zeitrahmen bleiben wohl Paradox-Spielen vorbehalten. Attila ist ja schon für sich genommen ein großes, ein vielfältiges und spaßiges Spiel, das ich garantiert mehrfach durchspielen werde. Denn es zementiert eine klassische Serienstärke: Die Fraktionen fühlen sich herrlich unterschiedlich an. Egal, ob ich sie 1.000 Jahre lange anführe oder »nur« ein paar hundert.



Atmosphärisch: Je länger eine Belagerung andauert, desto mitgenommener sieht die Stadt bei der Echtzeit-Erstürmung aus.

gelösten Aufstand, obwohl wir genau das doch eigentlich verhindern wollten. Lösen ließ sich das Malheur erst, als wir im Detailmenü der Region ebenso erschrocken wie überrascht feststellten, dass die gelieferte Nahrungsmenge der nicht besteuerten Region gleich »0« war – währenddessen hatten wir in anderen Regionen schon verzweifelt Weizenfelder und Ziegenherden in Auftrag gegeben, um den unerklärlichen Nahrungsengpass abzumildern.

Wie geht das? Keine Ahnung ...

Dieses kleine Debakel steht exemplarisch für viele andere Durchschaubarkeits-Probleme, die sich mit Total War: Attila ergeben. Oft ist es einfach nicht ersichtlich, wie sich quantifizierbare Werte wie der Nahrungsbestand im Spiel auswirken oder woraus sie sich überhaupt konkret berechnen, da es kein ausführliches Menü dazu gibt. Das Wachstum von Siedlungen oder die Handelskarawanen sind ähnliche Fälle: Für Ersteres gibt es genau so wenig eine Aufschlüsselung im Detail wie bei der Nahrungsproduktion, und die Kamele der Karawanen müssen wir mühsam mit dem Mauszeiger im Gebüsch suchen, da sie sonst nirgends angezeigt werden.

Das Politiksystem wurde zwar im Vergleich zu Total War: Rome 2 etwas plastischer und nachvollziehbarer ausgearbeitet und wirkt sich manchmal immerhin spürbar auf die Loyalität von Armeen und Anführern aus. Es führt aber selbst bei erfahrenen Spielern zu Verwirrung. Wozu eine Fraktion drei separate Werte für »Herrschaft«, »Macht« und »Kontrolle« braucht und was sie genau bewirken, wissen nur die Götter und Creative Assembly. Das Tutorial spricht nur die Empfehlung aus, die jeweiligen Werte nicht zu stark steigen und nicht zu schwach absinken zu lassen, da sonst angeblich politische Instabilität entsteht. Auch das integrierte Onlinelexikon des Spiels liefert zum Thema »Politik« nur Plattitüden und keine konkreten Erklärungen.

Nicht falsch verstehen – Total War: Attila ist unterm Strich nicht komplizierter als Rome 2 und führt an manchen Stellen clevere Lösungen ein: Auf Transportbooten eingeschiffte Landtruppen bekommen während der Überfahrt einen »Seekrank«-Malus und haben damit eine viel geringere Chance, gegen echte Seeleute auf Kriegsschiffen einen Stich zu machen. Eine echte Verbesserung, die verhindert, dass die Seegefechte wie in Rome 2 zur Farce wurden. Solche Lösungen verbessern das Spielerlebnis um ein gutes Stück. Die Kehrseite der Medaille ist hingegen, dass wir uns als Spieler all diese Spezialfälle, Ausnahmeregelungen und Features merken müssen.



Emelrich, Bruder des Königs (der Mann mit dem blonden Bart in der Mitte des Stammbaums) lebt in wilder Ehe mit seiner Frau zusammen, erkenntlich an dem roten Ehering.

Total doof, aber kein Totalausfall

Mit jedem neuen Teil der Reihe versprechen die KI-Programmierer von Creative Assembly, die künstliche Intelligenz des Spiels cleverer zu machen. Das tun sie vermutlich auch, ein kleines bisschen. Aber da die Reihe mit jedem neuen Teil komplexer wird und die KI mit all den neuen Systemen wie der stärkeren Erschöpfung, dem Horde-Modus oder den neuen Brandschatzungs-Regeln umgehen muss, treten sie damit effektiv auf der Stelle. Die Computergegner stehen jedenfalls auch in Total War: Attila am unteren Ende der Skala für Unterbelichtete, schrammen aber ganz knapp an der gewohnten Total-War-KI-Katastrophe vorbei. Auf der Strategiekarte schippern sie nach wie vor wie in Rome 2 am liebsten Zug für Zug mit ihren Transportflotten hin- und her, ohne je irgendwo anzukommen. An Land zeigen sie immerhin eine erfreuliche Ten-



Das bessere Rome 2

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Genau wie das römische Reich im Jahr 400 hat auch die Total-War-Reihe mittlerweile eine gewisse Ausdehnung erreicht. Auf der Kampagnekarte ist in Total War: Attila inzwischen beinahe so viel Verwaltungsaufwand und Dynastiepflege zu betreiben wie in einem Crusader Kings 2 – ein Fest für Strategen! Haben wir nur ein paar Provinzen und Heerführer angesammelt, dauert eine Runde eine kleine Ewigkeit, wenn wir uns in Planung und Taktik vertiefen und vielleicht noch eine oder zwei Schlachten schlagen.

Das macht großen Spaß, aber ein bisschen weniger von allem wäre durchaus auch in Ordnung gewesen, um den Spielfluss etwas anzukurbeln. Vor allem, da das Spiel zwar ein schönes, aber nicht unbedingt vollständig durchschaubares Interface bietet. Ein gutes Beispiel dafür ist die Kampagnenkarte: Die ist mittlerweile so wunderschön anzuschauen und strotzt nur so von Details und Animationen, dass sie für die strategische Planung fast unbrauchbar geworden ist. Zu leicht übersieht man Armeen, Charaktere, Handelsrouten oder wichtige Flussübergänge. Wer ein schlankeres Total War möchte, sollte zu Shogun 2 und dem exzellenten Fall of the Samurai greifen.

Positiv bemerkt werden muss aber auf jeden Fall, dass Total War: Attila ein atmosphärisches, rundes Strategieerlebnis bietet, das die Epoche des römischen Untergangs beeindruckend darstellt. Die verschiedenen Fraktionen spielen sich interessant und sehr unterschiedlich. Während die Römer gut gerüstete, aber lausig motivierte Truppen ins Feld führen und die Barbaren mit zähen Fußkämpfer-Raubautzen aufwarten, reiten die Hunnen mit ihrer überlegenen Kavallerie alles nieder. Das macht im wahrsten Sinne des Wortes einen Heidenspaß! Wenn nur nicht das leidige Verschnaufproblem wäre, das hoffentlich per Patch entschärft wird.

denz, mit mehreren großen Armeen massiert anzugreifen. Richtig nutzen zu können scheinen sie die neuen Spielsysteme – allen voran den Horden-Modus – aber nicht.

In den Echtzeitschlachten fühlt sich die KI dagegen an, als würde die gleiche Denkroutine verwendet wie in allen anderen Total-War-Teilen auch, egal ob nun Römer, Ritter oder Musketiere zum Einsatz kommen. In offenen Feldschlachten funktioniert das ganz gut, bis kurz vor dem Zusammenprall bildet der Computer ordentlich ausgerichtete Schlachtlinien und schafft es sogar, seine Plänkler und Fernkämpfer immer mit schwereren Einheiten zu schützen, was schnelle Kavallerievorstöße gegen Schleuderer und Bogenschützen damit angenehm knifflig macht.

Alle Mann in diese hohle Gasse

Bei Stadtbelagerungen und -verteidigungen bekleckert sich die KI hingegen weniger mit Ruhm und versucht meist, alle ihre Truppen in Rammbockmanier durch die engen Gassen der Siedlungen zu quetschen. Durch die neu ins Spiel gekommenen, an vorgefertigten Stellen aufbaubaren hölzernen Straßenbarrikaden haben wir dafür die perfekte Gegentaktik an der Hand und halten so auch mit vergleichsweise wenigen Kämpfern gegen größere Pulks aus. Auf der Angreiferseite ist es dagegen möglich, ganze Hundertschaften von KI-Truppen mit Fernkämpfern niederzumähen, da der Computergeneral offensichtlich noch nie etwas von Ausfällen gehört hat, um sich der Fernkampf-Peiniger zu erwehren. Immerhin: Vollständige Gehirnausfälle mit Einheiten, die nasebohrend in der Botanik standen und sich nicht rührten, haben wir zumindest in unseren Partien nicht erlebt.

Und so ist Total War: Attila unter dem Strich tatsächlich einen Tick besser als die Emperor Edition von Rome 2. Die Atmosphäre wirkt dichter, die Völker spielen sich abwechslungsreicher. Die Menüs sind nicht nur hübscher, sondern auch durchdachter, und die erfreulich zahlreichen Neuerungen funktionieren meist gut, von der nervig-niedrigen Ausdauer unserer Soldaten einmal abgesehen. Aber da kann und wird Creative Assembly hoffentlich nochmal nachbessern. Denn die Hunnen mögen zwar mit ihrer Europaeroberung letzten Endes gescheitert sein, aber das lag ganz sicher nicht an schlechter Kondition! Christian Weigel / HK



Nach größeren Schlachten ist der Boden mit Toten übersät. Ein Fest für Odins Raben.

TERMIN 17.2.2015 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Total War: Attila

Strategiespiel



Publisher	Sega
Entwickler	Creative Assembly
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, PDF-Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

»Viel Langzeitmotivation dank unterschiedlichster Völker.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut

»Die Multiplayer-Kampagne macht Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit.«

GRAFIK 9/10
⊕ malerische Kampagnenkarte ⊕ detaillierte Schlachtfelder ⊕ schicke Kampfanimationen ⊖ bei fehlendem Sonnenschein oft grau-braune Matschgrafik

SOUND 9/10
⊕ düsterer, atmosphärischer Soundtrack ⊕ Generals-Ansprachen vor der Schlacht ⊕ viele Einheiten-Gesprächsfetzen ⊖ Zusammenprall von Einheiten könnte wuchtiger klingen

BALANCE 7/10
⊕ fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ⊕ Online-Enzyklopädie ⊕ Tutorial-Kampagne erklärt viele Spielaspekte ... ⊖ ... verschweigt aber auch entscheidende

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ düstere Endzeit-Atmosphäre ⊕ hübsche Minivideos zu jedem Ereignis ⊕ ansprechendes Interface ⊕ Nomaden-Fraktionen im Horden-Modus spielen sich interessant

BEDIENUNG 8/10
⊕ Schlachten-Interface und -Icons besser lesbar als in Rome 2 ⊕ Kampagnenkarte weiter herauszoombar als in Rome 2 ⊖ einige Infos zu versteckt oder unzureichend aufgeschlüsselt

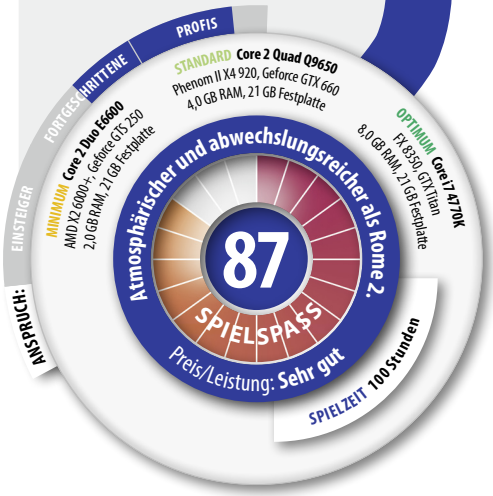
UMFANG 10/10
⊕ große Kampagne mit zehn Fraktionen spielbar ⊕ konfigurierbare Einzelgefechte aller Art gegen die KI ⊕ neun historische Bonusschlachten ⊕ gigantische Kampagnenkarte

STARTPOSITIONEN 10/10
⊕ jede Fraktion bietet interessante Herausforderungen ⊕ Expansion für die Barbaren-Königreiche ⊕ glorreiche Plünderzüge bei den Hunnen ⊕ eigene Zielvorgaben für jede Fraktion

KI 6/10
⊕ wenig Totalausfälle ⊕ grundsätzlich ordentlich in offenen Feldschlachten ... ⊖ ... aber unkoordiniert bei vielen gleichzeitigen Scharmützeln ⊖ schwächelt bei Belagerungen

EINHEITEN 9/10
⊕ Forschung schaltet bessere Varianten frei ⊕ Schere-Stein-Papier-Prinzip konsequent umgesetzt ⊖ zu viele exakt gleiche Einheiten, gerade bei den germanischen Fraktionen

KAMPAGNE 9/10
⊕ gigantischer Wiederspielwert ⊕ roter Faden durch die Kampagne dank Questsystem ⊕ zwei Forschungsbäume: militärisch und zivil ⊖ Politiksystem vernachlässigbar



TEST

Michael Graf reimte vor zehn Jahren zu Barbarian Invasion: Ein Römer trägt gern Sandalen, doch das hilft nichts gegen Vandalen.

So spielt sich Sunless Sea



In London fängt jedes Abenteuer an. Hier stocken wir Vorräte auf, nehmen Aufträge an, heuern neue Crewmitglieder an und arbeiten am Erreichen des Ziels, das wir uns am Spielanfang selbst aussuchen.



Unterwegs navigieren wir Hindernisse, bekämpfen Monster oder tuckern einfach lange Zeit durch die Leere und hoffen, dass die Vorräte reichen.



Wir landen auf einer Insel, die von wahnsinnigen Postboten bewohnt wird. Wenn wir wollen, können wir hier anheuern und weitere Abenteuer erleben. Die Insel scheint hohl zu sein. Was befindet sich im Keller des Postamts?

Sunless Sea

Geniale Erzählmaschine

Als Abenteurer entdecken wir auf großer Seefahrt nicht nur eine wahre Indie-Perle, sondern auch die Erkenntnis, dass sich die spannendsten Geschichten immer noch in unserem Kopf abspielen. Von Dennis Kogel

GameStar für herausragende Story

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Failbetter Games** Entwickler: **Failbetter Games** Termin: **6.2.2015** Sprache: **Englisch** Preis: **19 Euro**

Als GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge uns in dieses Abenteuer schickte, konnte er das Grauen nicht ahnen. Diese Schlacht, dieser »Test« sollte anders werden, noch Jahre später werden wir davon erzählen. Werden davon erzählen, wie wir kämpfen mussten in der Schlacht zwischen Ratten und Meerschweinchen. Und welche Verbrechen wir begingen. Aber so ist es passiert! Genau so ist es passiert in Sunless Sea an diesem schicksalshaften Tag, als unser Schiff anlegte an einer kleinen Insel und wir empfangen wurden von Lady Augusta Devereaux Swinch von den Blackwater Swinches, dem Seneschall König Gracegnaws (sie ist ein Meerschweinchen in einer Plattenrüstung, falls das noch nicht klargeworden ist). Sie glauben uns nicht? Das klingt nach einem dieser unsäglichen Mobile-Titel mit diesen eklig-niedlichen Tieren mit ihren toten Disney-Augen? Wie falsch Sie liegen. Oh, wie falsch Sie liegen! Aber gut, wir könnten Ihnen erzählen von Station III und was hinter ihren geschlossenen Türen passiert, könnten berichten, was (oder wen) die Priester in der Kapelle kochen, von den Straßen des Khanats oder dem, was in der Tiefe lauert.

Redakteursgarn

Die Sache ist die: All das ist nicht so ganz wahr. Erlebt haben wir das alles im »klassischen« Sinn nicht. Oder anders gesagt: Er-



Auf Pigmote Island treffen wir ein Meerschweinchen in Plattenrüstung und geraten in einen Krieg.

Sunless See spielt in der gleichen Welt wie das ebenfalls empfehlenswerte Browsergame Fallen London vom selben Entwickler.



Das Wort ist mächtiger

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Der beste Moment in Sunless Sea ist, wenn mein Schiff wieder in den Ausgangshafen, nach Fallen London, einläuft. Die Reise war lang, die Vorratskammer ist leer, aber dann fängt das Musikthema der Stadt an, dann darf ich von meinen Abenteuern erzählen in Hafenkneipen und in den Hinterzimmern von Admirälen, die Kriegspläne schmieden gegen die Flotte des Khans. Ich gerate in neue Verschwörungen, in neue Verpflichtungen. Wen kümmert's, dass das alles »nur« Worte sind. Was zählt ist, was ich damit anfange.

Und das ist: In einer absolut irrsinnigen Fantasy-Geschichte aufgehen, wie ich sie nicht mehr erlebt habe seit Planescape: Torment und anderen Klassikern wortgewaltiger Rollenspiele. In jedem Moment macht Sunless Sea klar, dass wirklich ... alles passieren könnte. Jeder Gegenstand hat irgendeine versteckte Bedeutung, jeder Ort Geheimnisse und das Entdecken dieser Geheimnisse empfinde ich umso bedeutender, weil sich jede Seereise wie ein gewaltiges Risiko anfühlt. Und ja, klar, Sunless Sea ist speziell, es ist nicht für jeden. Das ist okay. Es mindert die Chance, dass die Geschichten, die ich daraus erzähle werde, schon jeder kennt.

lebt haben wir das alles – die Schrecken der See, die Meerschweinchen, die Priester – in einem besonders klassischen Sinn: als Text-Adventure. Sunless Sea ist eine Mischung aus Piratensimulation (Pirates!) und interaktivem Spielbuch (Fighting Fantasy).

Als Kapitän eines kleinen Dampfschiffes fahren wir über ein unterirdisches Meer, die Zee, auf der Suche nach Abenteuer, Liebe und Reichtümern. Wir schauen aus der Vogelperspektive aufs Schiff und steuern es mit einfachen Befehlen (links, rechts, langsamer, schneller) übers dunkle Wasser. Wir handeln mit Gütern, achten auf Treibstoff (um nicht zu stranden) und Vorräte (um nicht zu verhungern). Geraten wir an Piraten oder Monster, gibt es kleine Echtzeitkämpfe, die ein wenig an Onlinerollenspiele erinnern: Waffen haben eine Cooldown-Phase, werden aus einer Hotkey-Leiste ausgelöst und selber zielen müssen wir nicht. Halten wir den Gegner lange genug in Reichweite unserer Waffen, trifft der Schuss automatisch. Wer schneller abdrückt, schießt gelegentlich daneben.

Wenn wir aber an einen der vielen Häfen anlegen, wechselt Sunless Sea in die (leider ausschließlich englischsprachige) Text-Adventure-Perspektive. Wir lesen über Meerschweine, Spione, Monster und müssen uns in fiesester Rollenspiel-Zwickmühlen-Tradition entscheiden: Welchen Nagern helfen wir denn jetzt? Wollen wir in die Taverne und mit den Einheimischen trinken oder im Mondschein über den Strand laufen?

Leben, lieben, von der Crew gefressen werden

Sunless Sea verknüpft die beiden Ebenen auf clevere Weise: Wir heuern eine Ingenieurin für den Maschinenraum an, damit unser Dampfer schneller wird. Bei einem privaten Abendessen in der Kapitänskajüte (serviert wird: Seemonster auf Fledermaus) finden wir raus, dass sie ihre verschollene Mutter sucht. Wir stechen also in See nach Osten, zum geheimnisvollen Khanat. Unterwegs geht der Sprit aus, wir müssen Matrosen an alte Götter opfern, was unseren Schreckenswert erhöht und unsere Optionen im Hafen von Khans Schatten verändert.

Die Schönheit von Sunless Sea sind seine Worte. Failbetter Games schaffen mit ihnen eine dichte, düstere, geheimnisvolle Welt zwischen britischer Schauerliteratur und moderner Fantasy. Die Frage, die Sunless Sea stellt, ist diese: Müssen Geschichten dreidimensional gerendert und »ge-normal-mapped« werden – oder reicht Text? Die Antwort darauf ist persönlich – da reden wir uns jetzt fein raus – aber eine Sache noch zum Schluss: So possierlich der Kampf zwischen Ratten und Meerschweinchen auch klingt, das Massaker von Pigmote Island waren zwar nur Worte, es wird uns so bald aber nicht verlassen. Dennis Kogel



Unterwegs werden wir angegriffen von Riesenquallen, Piraten und anderen Monstern.



Die Texte zählen zum Besten, was wir seit Jahren in PC-Spielen gelesen haben.

Termin 6.2.2015 **Preis** 19 Euro **USK** nicht geprüft

Sunless Sea

Rollenspiel



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

GRAFIK 5/10
- ⊕ atmosphärische Inselwelt ⊕ stimmiger Zeichenstil
- ⊖ farblich wenig Abwechslung
- ⊖ relativ wenige Schiffs- und Gegnermodelle

SOUND 8/10
- ⊕ fantastische, extrem stimmungsvolle Musik
- ⊖ außer dem Soundtrack klingt sonst nicht viel

BALANCE 10/10
- ⊕ faires, abstellbares Permadeath-System
- ⊕ Mitnahme von Belohnungen in den nächsten Versuch
- ⊕ Scheitern immer nachvollziehbar, nie plötzlich

ATMOSPHÄRE 10/10
- ⊕ Entdecker-Feeling kommt perfekt rüber
- ⊕ jede Insel birgt ein anderes Geheimnis
- ⊕ düstere, aber dennoch humorvolle Texte

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ ebenso simple wie durchdachte Maus- und Tastatursteuerung
- ⊕ stets alle Informationen im Blick
- ⊖ Schriftgröße klein und nicht verstellbar

UMFANG 10/10
- ⊕ große Spielwelt
- ⊕ viele Geheimnisse und gut versteckte Abenteuer
- ⊕ extrem hoher Wiederspielwert

QUESTS 7/10
- ⊕ es wird immer eine interessante Geschichte erzählt
- ⊖ mechanisch geht es meist darum, von Punkt A nach B zu tuckern ⊖ keine guten Einstiegsquests

CHARAKTERSYSTEM 9/10
- ⊕ leicht verständliche Charaktergenerierung dank Frage-und-Antwort-Spiel ⊕ nicht nur männliche oder weibliche Helden, sondern auch alles dazwischen ⊕ Tentakelmonster!

KAMPFSYSTEM 6/10
- ⊕ leicht verständlich und stets fair
- ⊖ simpel und nicht besonders abwechslungsreich
- ⊖ erfordert weder viel Geschick noch Strategie

ITEMS 8/10
- ⊕ viele, viele komische Dinge, die irgendwo irgendeinen Nutzen haben ⊕ unterschiedliche Schiffstypen geben Grund zum Sparen
- ⊖ Nutzen ist nicht immer klar erkennbar



TEST

Sunless Sea starterte als Kickstarter-Projekt und erlöste auf der Crowdfunding-Plattform 100.000 Pfund.



Stilvoll gelöst: Sämtliche Interaktionsmöglichkeiten werden als skizzierte Zeichnungen direkt in die 3D-Grafik hineinprojiziert.



Die Highschool ist in Bereiche unterteilt und frei begehbar, abseits der Handlung knipst Max dort Bonusfotos.

TEST

Life is Strange: Episode 1

Generation Selfie

Entwickler Dontnod (Remember Me) verquickt Zeitreisen, Jugenddrama und Indie-Flair zu einem erfreulich unaufgeregten Episoden-Abenteuer. Der gelungene Staffelauftakt im Test. Von Thorsten Küchler

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod**
Termin: **30.1.2015** Sprache: **Englisch** Preis: **5 Euro (Episode), 20 Euro (Staffel)**

Auf DVD: Test-Video

Warum keine Wertung?

Wie schon bei den beiden Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Denn erst wenn alle fünf Episoden der ersten Staffel von Life is Strange erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen – zumal die Auswirkungen der Story-Entscheidungen noch nicht absehbar sind.

Was Chaostheoretiker schon seit ewigen Zeiten behaupten, wird in Life is Strange zur digitalen Gewissheit: Der bloße Flügelschlag eines Schmetterlings kann tatsächlich einen Tornado auslösen! Doch zwischen dem ursächlichen Flattern und der katastrophalen Konsequenz liegen genau fünf Adventure-Episoden. Klingt verkopft? Ist es auch! Denn Life is Strange will mehr sein als nur ein Schmarotzer des lukrativen Telltale-Prinzips: Das Softwaredrama erzählt von Mobbing, Einsamkeit, Geltungssucht und dem Erwachsenwerden – wäre es ein Film, dann würde man also ganz trendbewusst Coming-of-Age dazu sagen. Als Adventure ist es aber vor allem eins: eigensinnig.

Soldaten, Helden, Monster: Gibt's woanders! Die Handlung dreht sich hier um eine ganz andere Art von Ungeheuer: Teenager. Genauer gesagt um Max Caulfield. Die Fotografie-Begeisterte zieht nach fünfjähriger Abstinenz wieder in ihre Heimatstadt Arcadia Bay – ein amerikanisch-kleinbürgerliches Nest. An der Highschool trifft sie auf ihre ehemals beste Freundin, die rebellische, vom plötzlichen Tod ihres Vaters traumatisierte Punkrock-Göre Chloe. Gemeinsam machen sich die ungleichen Mädchen auf die Suche nach einer verschwundenen Mitschülerin namens Rachel. Bald wird klar: Es ist was faul im Staate Oregon, Arcadia Bay hat ein dunkles Geheimnis.

Modernisiertes Schulsystem

Ein Großteil des Staffelauftakts von Life is Strange spielt auf dem Gelände der Highschool: Klassenräume, Pausenhof, Parkplatz und Studentenbuden sind frei begehbar – kurze Ladezeiten zwischen den Bereichen stö-



Wenn Max ihr Zeitreisetalent einsetzt, verschwimmt das Bild – die spiralförmige Anzeige oben links gibt an, wie lange zurückgespult werden kann.



Wendepunkt voraus. Ein rot aufglühender Bildschirm macht klar: Jetzt steht eine bedeutende Entscheidung an!

Wer sich durch die grobe Rahmenhandlung an einen Film erinnert fühlt, der denkt wahrscheinlich wie wir an Donnie Darko.





Die Freundschaft von Chloe und Max ist zwar langjährig, aber eben auch fragil. Eine frühe Story-Entscheidung stellt die Beziehung auf eine harte Probe.

ren nur dezent. Abseits der linearen Haupthandlung entdeckt man nicht nur optionale Aktivitäten, sondern auch zahlreiche Fotomotive: Max trägt stets ihre Polaroidkamera mit sich herum und macht Schnappschüsse, beispielsweise von einem Eichhörnchen. Den Fortschritt in Sachen Sammelobjekte zeigt das digitale Tagebuch an. Max sammelt dort nicht nur ihre Bilder, sondern notiert auch die aktuellen Story-Ereignisse und Infos zu allen wichtigen Charakteren – eine ebenso praktische wie stimmige Funktion. Im Kern ist Life is Strange aber eine Art Dialog-Simulator: Ständig wird gequasselt, gewitzelt und gefragt. Denn die herumstehenden Mitschüler sind erstaunlich mitteilsam.

Wer hat an der Uhr gedreht?

Entwickler Dontnod wertet das Fließband-Gelaber durch einen cleveren Kniff auf: Denn Max entdeckt zu Beginn des Spiels, dass sie die Zeit zurückdrehen kann! Und so wird jeder Dialog zum Minirätsel: Schließlich darf man beim wiederholten Versuch verbalen Fettnäpfchen ausweichen oder durch das Gespräch erlangte Informationen passend einsetzen. Ein Beispiel: Die nerdige Besitzerin einer Kameradrohne will ihr Spielzeug nur an jemanden verleihen, der sich mit der Technik auskennt. Bei der Erstbegegnung finden wir die komplizierte Modellbezeichnung des Geräts heraus, spulen dann zurück und geben mit unserem Wissen an – schon darf Max die Drohne selbst steuern. Auch bei genretypischen Gegenstand-Puzzles kommt die Zeitmanipulation zum Einsatz. Um die Stufenzicke zu ärgern (und damit den Weg ins Hauptgebäude freizumachen), dreht Max die Geschehnisse so weit zurück, bis der Hausmeister wieder von seiner Leiter vorm Eingang steigt. Denn nur so können wir ungestört seinen Farbeimer sabotieren. Bei der Wiederaufnahme der Renovierungsarbeiten fällt der Lack dann zu Boden und sorgt für einen ruinierten Kaschmirpullunder.

Einfach mal anders entscheiden

Wie es sich für ein Episoden-Adventure in der Telltale-Ära gehört, bietet auch Life is Strange eine flexible Handlung, die den Entscheidungen des Spielers Gewicht verleiht. Soll Max den Sicherheitsmann der Schule daran hindern, ein Mädchen zu bedrängen? Verpfeift sie den Drogendealer der Klasse beim Direktor? Der Spieler hat die Qual der Wahl. Kurzfristige Konsequenzen können jedoch durchgetestet werden, Max' Zeitreisefähigkeit sei Dank. Die Auswirkungen auf die vier folgenden Episoden bleiben noch unklar, Dontnod verspricht aber schockierende Ereignisse. Am Ende der knapp zweistündigen Folge zeigt eine Auflistung, welche Entscheidungen man getroffen, welche man ausgelassen hat. Wer unzufrieden ist, steigt an einer gewünschten Stelle wieder ins Geschehen ein und ändert – wahlweise mit oder ohne Auswirkung (Collectible Mode) auf den aktuellen Spielstand.

Eine Frage des Ausdrucks

Der malerische Stil kaschiert kleinere Ungereimtheiten in der Grafik, das Gesamtbild bleibt stimmungsvoll. Ärgerlich jedoch, dass die Mimik der Charaktere emotionslos wirkt – das stört die Atmosphäre empfindlich. Deutlich besser schneidet der Soundtrack ab: Die Mischung aus eigens komponierter Musik und lizenzierten Indietiteln passt prima zur Teenagerthematik. Aber Achtung: Sowohl die Sprachausgabe als auch die Bildschirmtexte sind komplett in Englisch. Eine deutsche Fassung wird es nicht geben. Die Episoden erscheinen übrigens in sechswöchigem Abstand zum Preis von je 4,99 Euro, für die komplette Staffel werden 20 Euro fällig. Ob sich das lohnt, hängt vom Mut der Entwickler ab: Gehen sie weiter ihren Weg, frei von Effekthascherei, dann kann Life is Strange ein echter Kulthit werden. Aber irgendwann, da kommt ja noch dieser gigantische Tornado, von dem Max immer träumt. Der, den ein kleiner Schmetterling verursacht hat. Thorsten Küchler



Die Entdeckung der Langsamkeit

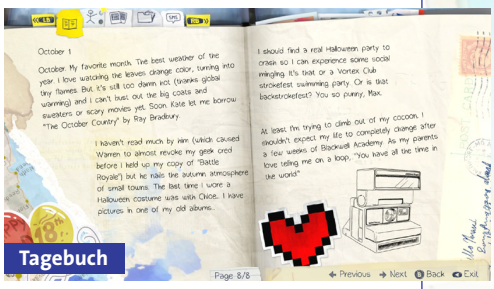
Thorsten Küchler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Keine Kämpfe, keine Action, keine QuickTime-Dummheiten: Life is Strange startet ebenso mutig wie eigensinnig. Ärgerlich jedoch, dass Dontnod oftmals Indiefaszination mit Dramolett verwechselt – Klischees wie den traurig vor sich hin philosophierenden Hausmeister hätte man sich und uns ersparen sollen. Solche Missgriffe ändern aber nichts daran, dass die Handlung auf emotionaler Ebene funktioniert und unterschwellige Spannung erzeugt. Größter Motivationsbringer ist aber das Zeitreise-Element: Denn es lädt zum Experimentieren ein, nimmt den Entscheidungen aber nichts von ihrer moralischen Bedeutung. Bleibt zu hoffen, dass die übersinnliche Seite von Life is Strange in den kommenden Folgen nicht zum Selbstzweck wird – ruhiges Drama steht dem Spiel viel besser als typischer Mystery-Krawall.



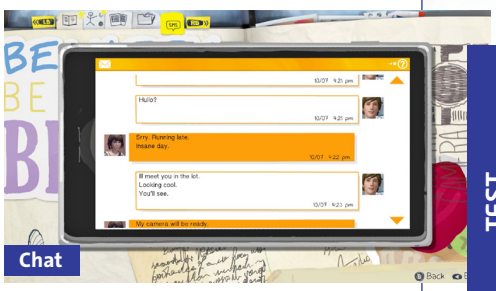
Konsequenzen

Trifft man eine relevante Entscheidung, so wird ein entsprechendes Schmetterlingsymbol eingeblendet und das Tagebuch aktualisiert.



Tagebuch

Die Details aller ihrer Taten hält Max sodann in ihrer herrlich oldschooligen Klatte fest – handschriftlich und mit witzigen Zeichnungen garniert.



Chat

Das Handy wird unterdessen nur als Chat-Werkzeug verwendet – SMS-Antworten und -Fragen lassen sich allerdings leider nicht beeinflussen.



Fotos

Auch die Bilder aller entdeckten Bonusmotive wandern ins virtuelle Tagebuch. Hier findet Chloe eine in den Tisch geritzte Liebesbekundung für die verschollene Rachel.

TEST

Zeitreise und Chaostheorie wird auch im Film Butterfly Effect thematisiert.



Suchtfaktor 1: Abfangjagden. Unten räubert ein violetter Held in unserem Gebiet, wir schicken Reckin Artemis auf Kollisionskurs. Die Strategische Karte nutzt das Widescreen-Format voll aus.

Heroes of Might & Magic 3 HD

2D + HD > 3D



Heroes 3 ist der Highlander der Strategiespiele: Es wird einfach nicht älter – und unsterblich ist es sowieso. Jetzt kriegt der Rundenrentner ein Facelifting. Von Martin Deppe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **New World Computing (Original) DotEmu (HD-Fassung)**
Termin: **29.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Autobauer haben bekanntlich Akustik-Designer, die das Geräusch beim Zuschlagen der Autotür optimieren, beim Blinkersetzen, beim Handschuhfachöffnen. So einen Sound-Designer hatte 1999 wohl auch New World Computing für ihren Rundenstrategie-Hit Heroes of Might & Magic 3 an Bord: Bis heute ist das satte Klack-Geräusch der angenehm großen Buttons so unverwechselbar, dass der Autor dieses Artikels es sich als Windows-Sound eingebaut hat.

Was das mit der Neuauflage zu tun hat? Nichts – und jede Menge. Denn der satte Klack-Sound ist nur einer von vielen Gründen, warum dieses Spiel so süchtig macht: Der Klick eröffnet uns eine Fantasy-Welt, die munter Nekromanten und Elfen, Ritter und Zwerge, Untote und Dämonen, Barbaren und Magier mischt (um mal eben elegant alle acht Fraktionen aufzuzählen).

Eine Welt voller Monster, Artefakte, befestigter Städte, Höhlen, noch mehr Monstern – und dazwischen herumgaloppierenden Konkurrenzhelden mit ihren Armeen. Schon von diesem ersten Klick an sind wir dem Runden-Epos ausgeliefert. Wir freuen uns über jeden Goldstapel (cool, schnell neue Truppen rekrutieren! Oder doch lieber die Hauptstadt ausbauen? Verdammt!). Wir jagen fremde Helden über die 2D-Weltkarte – oder retten uns vor ihnen in die nächste Stadt, die wir hoffentlich schon befestigt haben. Wir leveln unsere Recken hoch, stecken ihnen Artefakte in die Hände, an die Schultern, Finger, Füße, aufs Heldenhaupt. Wir bringen ihnen neue Zauber bei, mit denen sie weitere Strecken durch die Landschaft galoppeln – oder gleich fliegen oder teleportieren. Wir bringen ihnen erst magische Pfeile bei, dann grelle Blitze, schließlich Kettenblitze, die auf dem 2D-Kampfbildschirm fünf Truppenstapel hintereinander zerbritzeln.

Mehr Pixel, gleicher Spaß

Heroes 3 HD ändert an diesem famosen, zeitlosen Strategiespaß zum Glück nichts – außer die vorhandene 2D-Grafik höher aufzulösen und die Landschaftskarte auf Widescreen-Format zu vergrößern. In den übrigen Bildschirmen, etwa bei Kämpfen oder der Stadtansicht, pappt sie lediglich seitlich Streifen dran. Klar, ein paar Zaubereffekte hätten eindrucksvoller werden können, aber der altmodische 2D-Look ist immer noch hübsch anzusehen.

Völlig unabhängig vom HD-Lifting: Heroes 3 motiviert auch 16 Jahre nach Release noch unglaublich. Es gilt zu Recht als der beste Teil der altehrwürdigen Serie, die 1995 als Strategieableger der noch altehrwürdigeren Rollenspielserie Might and Magic begann und 2015 mit Heroes 7 fortgesetzt wird, das sich aus gutem Grund an diesem dritten Teil orientieren soll: Endlich wieder gescheite, hübsche Stadtbildschir-

Alle Cheatcodes für Heroes 3 sind Zitate aus dem Film Die Ritter der Kokosnuß – zum Beispiel nwccoconut.



Alte Liebe rastet nicht

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

So ungefähr alle zwei Jahre packt mich wieder das Heroes-3-Fieber, und für ein, zwei Monate abenteuere ich erneut durch Erathia. Und jetzt schon wieder – dabei sind eigentlich erst anderthalb Jahre rum. Denn beim Testen der HD-Version ist der Funke gleich erneut übergesprungen, die Jagen-Sammeln-Erobern-Ausbauen-Leveln-Spirale ist einfach unwiderstehlich. Dabei macht die HD-Version eigentlich nicht anders als ... HD einzuführen. Dadurch ist das schon vor 16 Jahren hübsche, wenn auch technisch veraltete Spiel heute umgerechnet auf dem optischen Stand von damals, und das ist gut so.

Denn ich brauche keinen 3D-Firlefanz – ich will gar nicht wissen, an wie vielen Ressourcenhäufchen ich in Heroes 5 und Heroes 6 vorbeigaloppiert bin, weil da ein dösiger 3D-Baum die Sicht verdeckt hat. Kleiner Wermutstropfen: Die beiden sehr guten Addons werden wohl nicht mehr in HD veröffentlicht. Großer Trost: Meine Töchter (4 und 6) finden Heroes auch klasse – solange ich keine Einhörner umhaue. Die nächste Spielergeneration ist also gesichert.

me. Endlich wieder sieben statt vier Ressourcen – das sind drei Gründe mehr, dem Gegner auf die Pelle zu rücken!

Nur... noch... eine... Runde

Heroes 3 HD besticht durch sein Gesamtpaket aus Helden- und Stadtausbau, Kämpfen und Erkunden, sodass wir wirklich immer etwas zu tun haben. Hier noch ein Artefakt aufklauben, da noch ein feindliches Heldenschiff abfangen, dort eine Stadt einnehmen. Es gibt nie Leerlauf! Gleichzeitig ist Heroes 3 sehr zugänglich, bietet aber genug Spieltiefe, ohne zu überfordern: Die Zauber werden immer mächtiger, die Truppen immer vielfältiger, ohne dass wir irgendwelche Kampfwerte auswendig lernen müssen. Dass ein Schwarzer Drache fliegen kann und brutaler angreift als ein schmächtiger Pikenpikser, kapiert auch jeder Strategie-Einsteiger. Dass so ein Drache sein Feuer über zwei Hexfelder spuckt, also auch einen dahinterstehenden Gegner mitgrillt, das lernen wir in der Praxis. Und dass der schwarze Flieger immun gegen sämtliche (!) Magie ist, finden wir spätestens dann raus, wenn wir ihm einen Heilzauber gönnen wollen. Und natürlich gibt es da ein Artefakt, das diese Immunität aufhebt. Aber wo steckt das Teil nur?

Viele Spielregeln erschließen sich so erst nach und nach, und alle sind nachvollziehbar. Zum Beispiel klingt eine Heldenarmee aus den besten Truppentypen aller Fraktionen, also voller Drachen, Erzengel, Titanen, Erzteufel und Hydren super – bis wir merken, dass die Truppenmoral dadurch total unsuper ist und Einheiten im Kampf immer wieder aussetzen, obwohl sie eigentlich an der Zugreihe sind. Wir lernen, dass der oben beschriebene Kettenblitz zwar gut Instant-Schaden austeilt, aber der Massen-Verlangsamungszauber auf Dauer viel mehr anrichtet, weil er nicht nur die Bewegungsreichweite aller (!) Feindeinheiten drastisch kürzt, sondern sie auch später ziehen lässt als unsere eigenen Kämpfer.

Addon-Dämpfer

Mit sieben langen Kampagnen, 48 Einzelszenarios, dem Multiplayer-Modus (inklusive Hotseat!) und einem Karteneditor sind Strategen sowieso schon monatelang beschäftigt. Wer danach immer noch nicht genug hat, was gut passieren kann, lädt sich Maps und Kampagnen anderer Spieler herunter. Solchen Gratis-Nachschub gibt's zuhauf, allein schon die Fanseite Drachenwald.net listet derzeit 210 selbstgebaute Karten und Feldzüge. Sämtliche Maps sind nämlich auch mit der HD-Neuauflage kompatibel.

Schade indes: Die beiden Addons Armageddon's Blade (1999) und Shadow of Death (2000) sind in Heroes of Might & Magic 3 HD nicht dabei. Dabei wäre die HD-Addons das Tüpfelchen auf dem i gewesen, denn vor allem die »Superartefakte« des zweiten Addons haben uns einen Extra-Motivationsschub gegeben: Diese zwölf Sets bestehen aus bis zu neun herkömmlichen Artefakten und bringen ihrem Trägerhelden heftige Boni. Die vierteilige »Rüstung der Verdammten« etwa haut allen Feindeinheiten bei Kampfbeginn fünf Schadenszauber um die Ohren, ohne Zauberpunkte zu verbraten. Nach diesem magischen Erstschlag eröffnen wir das Gefecht entspannt mit einem satten ... Button-Klick! Martin Deppe



Suchtfaktor 2: Kämpfe. Vor allem die Schlachten um befestigte Städte sind hochspannend. Hier pappt die HD-Version seitlich Streifen an, um das 16:9-Format zu halten.

TERMIN 29.1.2015 PREIS 15 Euro USK ab 12 Jahren

Heroes of Might & Magic 3 HD

Rundenstrategie



Publisher	Ubisoft
Entwickler	New World Computing / DotEmu
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Kurzanleitung
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (8), Koop gegen KI (7)
SPIELTYPEN Internet, Hotseat DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Lobby MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Allein schon der Hotseat-Modus macht das Epos zum Multiplayer-Hit.«

GRAFIK 6/10
⊕ farbenfrohe Optik ⊕ ganz eigener Grafikstil ⊕ schicke Stadtbildschirme ⊖ technisch veraltete Kampanimationen ⊖ kein Widescreen in Städten und Kämpfen

SOUND 7/10
⊕ hervorragende, stimmungsvolle Musik ⊕ satter Klicksound ⊕ ordentliche Kampfgeräusche ⊖ kein Einheiten-Feedback

BALANCE 10/10
⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ gutes Tutorial ⊕ ausgewogene Truppentypen ⊕ gute Lernkurve ⊕ nie unfair ⊕ Karten dank 2D übersichtlich

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ unschlagbares Heroes-Feeling ⊕ motivierende Wettrennen um Ressourcen und Städte ⊕ »nur noch eine Runde!«-Zeitfresser ⊖ unspektakulär präsentierte Geschichte

BEDIENUNG 9/10
⊕ perfekte Mausbedienung ⊕ übersichtliche Menüs ⊕ große Buttons ⊖ kein »rekrutiere alle Truppen«-Button

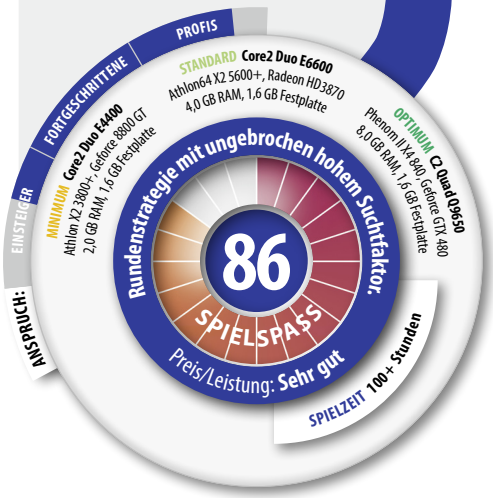
UMFANG 10/10
⊕ sieben Kampagnen ⊕ 48 Einzelszenarios ⊕ teils sehr große Karten auf zwei Ebenen ⊕ Editor ⊕ spielergenerierte Maps problemlos spielbar ... ⊕ ... und von denen gibt es hunderte

MISSIONSDESIGN 9/10
⊕ immer was zu tun ⊕ zum Teil abwechslungsreiche Missionsziele ⊕ Erkunden motiviert und wird belohnt ⊕ Nebenquests ⊕ Gralssuche

KI 8/10
⊕ greift gezielt schwache Helden und Städte an ⊕ KI-Helden fliehen auch mal ⊕ erkennt Verteidigungslücken auf dem Schlachtfeld ⊖ neigt beim Stadtverteidigen zu unnötigen Ausfällen

EINHEITEN 10/10
⊕ acht sehr unterschiedliche Völker ⊕ viele Einheiten mit Spezialfähigkeiten ⊕ Helden lassen sich spezialisieren ⊕ Artefakte

KAMPAGNE 9/10
⊕ sechs Kampagnen (plus eine freischaltbare) ⊕ Fraktionen wechseln durch ⊕ Haupthelden werden zur nächsten Mission übernommen ⊖ zu wenig XL-Karten



TEST

Das »nwc« steht dabei für New World Computing, die Erfinder der Rollenspielserie Might and Magic und ihrer Heroes-Ableger.

The Book of Unwritten Tales 2

Das Rätsel der unbefleckten Empfängnis

Schwangere Elfen, magische Tablets und Golems mit Nachttopfbeinen. Im Test brilliert The Book of Unwritten Tales 2 wieder mit zahlreichen (aber-)witzigen Ideen. Reicht das, um in die großen Fußstapfen der Vorgänger zu treten? Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **King Art Games**
Termin: **20.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Auf DVD: Pro&Contra-Videos

Schwanger? Wie soll Elfenprinzessin Ivo schwanger geworden sein? Dafür müsste sie doch mit Nate ... und das hat sie nicht. Auf keinen Fall! Tja, dann kann es sich nur um einen bösen Zauber handeln, der Ivo zu Beginn des Adventures The Book of Unwritten Tales 2 Heißhungerattacken und Morgenübelkeit einbrockt. Dagegen kann nur der Erzmagier etwas unternehmen. Also macht sich die Elfin auf den Weg nach Seefels, um den Zauberer um frauenärztlichen Rat zu fragen.

Alte Bekannte, neue Probleme

Nate und Ivo? Erzmagier? Seefels? Kennern von The Book of Unwritten Tales und dessen Prequel Die Vieh Chroniken sind diese Namen natürlich ein Begriff. Die Bremer Entwickler von King Art setzen die Geschichte um das abgedrehte Fantasiereich Aventasien einige Jahre nach der Handlung des ersten Teils fort.

Und nicht nur Ivo hat erneut ein Problem: Ihre Hassliebe Nate und sein treues Vieh haben sich beim Versuch, eine magische Lampe zu stibitzen, mal wieder gehörig in die Klemme manövriert. Und Wilbur hat es zwar zum Lehrer an der Zauberschule in Seefels gebracht, doch dort gerät er in einen mit allen Mitteln geführten Wahlkampf zwischen dem Erzmagier und der Ratsvorsitzenden Cybill van Buren, bis dem armen Wicht schließlich sogar ein Mord angehängt wird. Die Geschichte von The Book of Unwritten Tales 2 legt also an allen Schauplätzen, zwischen denen das Spiel immer wieder hin und her springt, mit ordentlich Tempo und interessanten Prämissen los.

Die – gemessen an aktuellen Adventuremaßstäben – geradezu epische Spielzeit von etwa zwanzig Stunden erkauft sich das Abenteuer aber mit Schwächen in der Dramaturgie Nach dem flotten Auftakt verbringen wir einige Spielstunden damit, ein Rätsel nach dem anderen zu lösen, bis die Handlung wieder in Fahrt kommt und sich uns eine neue Gefahr offenbart: das Pink. Ein mächtiger Zauber droht ganz Aventasien in eine rosa-plüschige Mädchenfantasie zu verwandeln. Trotz der teils langatmigen



Eine routinierte Fortsetzung

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Nachdem ich im September die erste Early-Access-Version von The Book of Unwritten Tales 2 gespielt hatte, war ich so begeistert, dass ich direkt wieder den Vorgänger aus dem Regal gekramt und durchgesuchtet habe. Das war vielleicht ein Fehler. Denn mit so geringem Abstand zwischen beiden Spielen fällt mir umso mehr auf, wie wenig neue Elemente der Nachfolger eigentlich mitbringt. Charaktere, Rätsel, Witze das alles kam mir nur allzu bekannt vor.

Trotzdem haben mich Aventasien und seine Bewohner wieder mit ihrem Charme gepackt. Auch wenn nicht jeder Spruch sitzt, gefällt mir einfach die lockere Art der King-Art-Spiele. Durch die relativ seichten Rätsel werde ich nur selten aus der Geschichte gerissen, weil ich partout nicht weiter weiß. Deshalb komme ich schnell in eine Art Flow und kann den Humor und die nette Geschichte voll auf mich wirken lassen. Damit liefern die Bremer zwar keine Adventure-Revolution, aber ein unterhaltsames Spiel für gemütliche Knobelabende ab.



Nachdem das Pink gewütet hat, ist die Hauptstraße von Seefels zuckersüßer als Disneyland. Das ist selbst für eine Elfenprinzessin zu viel.

 Van Buren war der Codename des 2003 eingestellten Fallout 3 der Black Isle Studios.



Vom affigen Barkeeper lässt sich das Vieh zeigen, wie man einen Anti-Kater-Shake mixt.



Optionale Nebenquests sind schwer zu entdecken, belohnen uns aber mit Kleidungsstücken oder witzigen Easthereggs.

Erzählweise hält uns die Geschichte bis zum Ende bei der Stange und überrascht sogar mit einigen plötzlichen Wendungen.

Golems bauen und Tablets basteln

Um ihre Welt vor der Zwangsverniedlichung zu retten, lösen wir mit Nate und Co. typische Kombinationsrätsel. Mal müssen wir Körperteile für einen Golem auftreiben, mal Untoten bei der Massenproduktion von magischen Tablets assistieren oder einen Anti-Kater-Shake mixen. Diese Aufgaben klingen zwar kreativ, weichen jedoch nicht vom bekannten Adventure-Schema ab. Häufig überkommt uns das Gefühl, ähnliche Rätsel schon zigmal gelöst zu haben. Beispiel Kater-Shake: Um dem Wachmacher ordentlich Pepp zu verleihen, müssen wir uns beim barkeependen Affen die richtigen Schüttelbewegungen abschauen. Das erinnert irgendwie stark an den Affenkampf in Monkey Island 4, ist aber nicht so kompliziert. Die gleiche Mechanik wird außerdem in einem weiteren Rätsel zweitverwertet.

Kopfnüsse für zwei

Interessant wird es immer dann, wenn wir mehrere Figuren gleichzeitig steuern. Das gab's zwar schon in den Vorgängern, spielt sich jetzt aber komfortabler: Mit einem Klick auf das Konterfei eines unserer Charaktere springen wir direkt zu ihm und müssen nicht erst darauf warten, dass sich unsere zuletzt kontrollierte Figur an die richtige Position bewegt. Die größte Neuerung versteckt sich indes sehr gut: Es gibt optionale Nebenquests. Wer die löst, wird mit neuen Kleidungsstücken belohnt.

Obwohl sich viele der Kopfnüsse in kleinere Rätsel verästeln, werden die Aufgaben nie übermäßig kompliziert. Das liegt vor allem daran, dass wir kaum mal mehr als eine Handvoll der sehr hübsch gestalteten Umgebungen gleichzeitig abklappern können. Selbst wenn wir gerade gar nicht weiter wissen, führt simples Ausprobieren also zwangsläufig und verhältnismäßig schnell zum Erfolg. Außerdem hilft eine optionale Hotspot-Anzeige. Frustrierende Hänger haben deshalb Seltenheitswert. Auf der anderen Seite stellt sich auch nur selten das Gefühl ein, wirklich etwas erreicht zu haben.



Erster Detektiv: Justus Jonas

Doch natürlich wird in The Book of Unwritten Tales 2 nicht nur gerätselt, sondern auch gequasselt. Zahlreiche herrlich skurrile Charaktere bevölkern die Schauplätze und bieten sich zum Plausch an – ein Angebot, das wir gerne annehmen, denn die Dialoge sind exzellent vertont. Immer wieder stoßen wir auf die vertrauten Stimmen bekannter deutscher Synchronsprecher wie Oliver Rohrbeck, der Stimme von Ben Stiller und Justus Jonas. Darüber hinaus stecken die Gespräche voller Humor. Die Qualität der Witze schwankt allerdings stark zwischen sehr platt und feinen Spitzen.

Für Kenner der Vorgänger sind die meisten Figuren aber schon alte Bekannte, weshalb auch ihre Sprüche nicht mehr taufrisch wirken. Streitereien zwischen den Häuptern eines zweiköpfigen Ogers sind immer noch nett, doch eben nichts Neues mehr.
Auch bei vielen der Anspielungen auf andere Fantasy-Universen, aus denen das deutsche Adventure erneut den Großteil seines Humors zieht, haben wir das Gefühl, sie schon gesehen oder gehört zu haben. Und dennoch: Das latente Déjà-vu, das uns beim Spielen verfolgte, hat unseren Spaß mit The Book of Unwritten Tales 2 kaum beeinträchtigt. Wenn es nach uns geht, kann King Art die Unwritten Tales noch lange fortführen. Das nächste Mal aber vielleicht mit etwas mehr Mut, Neues zu probieren. JO

TERMIN 20.2.2015 **PREIS** 30 Euro **USK** ab 12 Jahren

The Book of Unwritten Tales 2

Adventure



Publisher	Nordic Games
Entwickler	King Art Games
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	1 DVD, zusätzlicher Steam-Code, Handbuch
Kopierschutz	keiner/Steam

GRAFIK — 7/10
- ⊕ hübsche Hintergründe ⊕ viele Details
- ⊕ zahlreiche Umgebungen
- ⊖ Charaktere wirken wie Wachsfiguren ⊖ hässliche Effekte

SOUND — 9/10
- ⊕ Orchestersoundtrack zum Genießen
- ⊕ zahlreiche Bekannte Sprecher ⊕ erstklassig synchronisiert
- ⊖ seltene Soundaussetzer

BALANCE — 7/10
- ⊕ gelungenes Tutorial
- ⊕ nervige Hänger extrem selten
- ⊖ etwas zu seicht

ATMOSPHÄRE — 9/10
- ⊕ zahllose witzige Anspielungen
- ⊕ skurrile Figuren ⊕ sympathische Fantasywelt
- ⊖ Setting leicht abgenutzt

BEDIENUNG — 8/10
- ⊕ einfache Point&Click-Steuerung
- ⊕ schneller Charakterwechsel ⊕ Hotspot-Anzeige
- ⊖ seltene Schnellreisefunktion ⊖ kleines Inventar

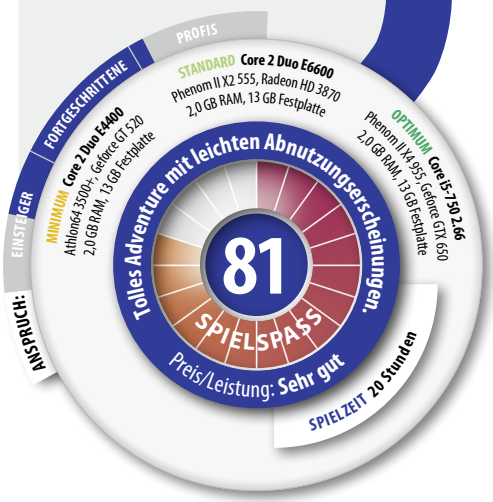
UMFANG — 9/10
- ⊕ fünf Akte ⊕ viele Schauplätze
- ⊕ 20 Stunden Spielzeit
- ⊕ mehrere Protagonisten

HANDLUNG — 8/10
- ⊕ gelungener Auftakt ⊕ zahlreiche Handlungsfäden
- ⊕ unerwartete Wendungen
- ⊖ zwischendurch ziemlich langatmig

RÄTSEL — 7/10
- ⊕ meist logisch ⊕ toll absurde Aufgaben ⊕ fordernde Rätsel für zwei Charaktere ⊕ Nebenaufgaben ⊖ Maschinenrätsel ist Trial & Error ⊖ Schema-F-Design ⊖ Lösung oft offensichtlich

DIALOGE — 9/10
- ⊕ ausufernde Gespräche
- ⊕ Dialograetsel ⊕ toller Humor
- ⊖ nicht jeder Witz zündet

CHARAKTERE — 8/10
- ⊕ drei unterschiedliche Helden
- ⊕ jeder auf seine Art liebenswert ⊕ viele alte Bekannte
- ⊖ wenige neue Figuren



TEST

Der Affenkampf in Monkey Island 4 hat viele Fans zur Verzweiflung getrieben. Auch den Autor dieser Zeilen.



Viele unterschiedliche Gebäude sorgen für ein abwechslungsreiches Stadtbild – wie schon in Cities XL Platinum.



Ab dieser Zoomstufe sind Autos nur noch graue Boxen. Aber auch das war schon immer so.

Cities XXL

Nur ein Patch XXS

Städtebausimulationen sind dank Simulationslügen und nicht gehaltener Versprechen ein schwer ramponiertes Genre. Mit dem »neuen« Cities XXL kommt nun ein weiteres, trauriges Kapitel dazu. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Focus Home Interactive** Termin: **27.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

TEST

Seitdem Ex-Cities-XL-Entwickler Monte Cristo im Jahre 2010 mit seinem Versuch, ein Städtebau-MMO zu bauen, kläglich gescheitert ist, geht die Geschichte des Spiels etwa so: Ein mehr oder weniger großer Patch wird als neue Version für Beinahe-Vollpreis verkauft – die Besitzer des jeweiligen Vorgängertitels werden mit einem 50%igen Rabatt »belohnt«. Während beim bisherigen Spielrecycling immerhin einige sichtbare Veränderungen am Spiel an sich festzustellen waren, ist Publisher Focus Home Interactive nun endlich auf dem Gipfel der Dreistigkeit angekommen: Cities XXL ist (nur ein klein wenig verkürzt ausgedrückt) Cities XL Platinum mit einer neuen Benutzeroberfläche. Entschuldigung, das war ungenau: mit einer neuen Benutzeroberflächenfarbe!

Fast nicht gelogen

In der Ökonomie besagt das Minimalprinzip, dass mit möglichst geringen Mitteln ein festgelegtes Ziel erreicht werden soll. Focus Home Interactive minimiert den Aufwand für spielerische Mehrwerte mit ihrem »neuen« Titel gegen Null. Immerhin lügen sie nicht, zumindest nicht in der Pressemitteilung, die von einer »Verbesserung der klassischen XL – Erfahrung« spricht und davon, dass alle Features der XL-Version enthalten sind.

Stimmt, sind sie. Liest man allerdings die offizielle Webseite, glaubt der potenzielle Kunde, eine neue Version des Städtebautitels kaufen zu können. Und auch auf Steam fehlt der Hinweis darauf, dass hiermit nur das XL-Erlebnis erweitert wird. Überall wird stattdessen mit den über 1.000 Gebäuden und Strukturen geworben – die es auch schon im Vorgänger gab. Verbesserte Performance durch eine verbesserte Engine, neue Maps und Landschaften sowie neue, ökologische Features sollen XXL angeblich zur umfangreichsten, größten Städtebausimulation machen, die die Grenzen der Stadt bis an die »Spitze der Vorstellungskraft« ausdehnt. Nun, maßlose Übertreibung ist in der Branche gang und gäbe und leider nicht strafbar. Und die Cities-Macher behaupten auch nirgends, ein völlig neues Spiel entwickelt zu haben. Aber sie betreiben Bauernfängerei, weshalb es völlig zu Recht negative User-Bewertungen hagelt. Schon der Name, der beim Mouse-Over über Cities XXL in der Taskleiste angezeigt wird, lässt vermuten, dass hier was faul ist: Da steht nämlich ganz frech Cities XL.

Maximalmarginal

Die Veränderungen am Spiel sind – das muss man deutlich sagen – marginal. Im Falle des User Interface wurde das Spiel sogar ver-



Das Interface sieht jetzt aus, wie von Amateuren gemacht: Schwarze Textkästen mit schlechter Formatierung sind ein deutlicher Rückschritt zum Vorgänger.

Der ursprüngliche Cities-Entwickler Monte Cristo musste bereits im Mai 2010 wegen finanzieller Schwierigkeiten schließen.



Das ist Wucher!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das Spiel ist bis auf wenige Änderungen das gleiche wie der Vorgänger. Die Veränderungen sind marginal, sodass man bei einem Preis von 40 Euro nicht anders kann, als von Wucher zu sprechen – denn das gleiche Spiel gibt's unter dem Namen XL-Platinum für die Hälfte. Jetzt bekomme ich eine Benutzeroberfläche, die schlimmer ist als die vorhergehende, immer noch Texte hat, die nicht in die Textfenster passen, und insgesamt absolut stümperhaft aussieht.

Sind eine neue Oberfläche, etwas bessere Performance und eine Handvoll neuer Gebäude 40 Euro wert? Auf keinen Fall, vor allem wenn es das beinahe gleiche Vorgängerspiel für die Hälfte gibt. Die Praxis von Focus Home Interactive, Patches der Kleidergröße XXS zu Beinahe-Vollpreisen zu verkaufen, darf nicht Schule machen. Lassen Sie sich nicht für dumm verkaufen, zumal mit Cities: Skyline bald ein neuer vielversprechender Hoffnungsträger am Horizont der Städtebausimulationen erscheint.

schlimmbessert: Anstelle der blauen, einigermaßen grafischen UI-Darstellung in XL-Platinum ist die Benutzeroberfläche jetzt durch flache, schwarze, konturlose Hintergründe ersetzt worden, nichts weiter als schlicht-hässliche Textfenster, die obendrein meistens aussehen wie von Amateuren programmiert. Es wurde sich nicht einmal die Mühe gemacht, den Text überall passend zu den Fenstern zu gestalten, teilweise steht der Text querbeet. Ja, das steigert die Performance!

Was uns zu der besseren Leistung führt. In unserem Test ließ sich im Vergleich zum Vorgänger eine zumindest gefühlte Verbesserung feststellen. Trotzdem dauert es eine Weile, bis die Autos geladen werden, wenn man schnell hereinzoomt. Ebenso werden die Autos wie im Vorgänger beim Herauszoomen zu hässlichen grauen Boxen, und das schon ziemlich früh. Und schon bei kleinen Städten um die 30.000 Einwohner registrieren wir ab der mittleren Zoomstufe immer noch Ruckler bei schnellen Kamerafahrten. Allerdings nicht ganz so stark wie noch in Cities XL Platinum. Laut unserem Taskmanager nutzt das Spiel mittlerweile mindestens zwei Kerne der CPU, es scheint also tatsächlich das entsprechende Multikern-Upgrade gegeben zu haben.

In Cities XXL nur wenig Neues

Spielerisch haben sich lediglich ein paar Details verändert, die nur langjährigen Serienkennern wirklich auffallen werden. So gibt's für Gebäude nun ein Filtermenü, das wir allerdings nie wirklich gebraucht haben. Im Infofenster von Schwerindustriefirmen können wir neuerdings ein Ökologie-Upgrade kaufen, das die Umweltbelastung verringern soll. Ob es das wirklich tut, lässt sich jedoch nicht nachvollziehen. Die Umgebungsfarbe der Umweltverschmutzungsanzeige und auch der Infotext der Firma verändern sich jedenfalls überhaupt nicht. Immerhin: Es wurden ein paar neue Gebäude spendiert (wie beispielsweise einen Händler für Elektrofahrzeuge, einen neuen Hafen und einen Frachtflughafen) – allerdings wäre das selbst für ein Addon deutlich zu wenig.

Ja, es gibt ein paar zusätzliche Maps. Man kann aber immer noch nicht nach Beschaffenheit der Karte (beispielsweise eben oder hügelig) filtern. Und das sogenannte Feintuning des Verkehrs besteht darin, dass (immer noch) keine Simulation vorhanden ist: Autos erscheinen hinter Kreuzungen oder verschwinden an solchen, ploppen auf und ploppen weg. An Kreisverkehren staut sich das fahrende Volk immer noch wie an einer Kreuzung – das ist beim Zusehen schon mehr als absurd! Der Verkehr ist genauso so beliebig wie sinnlos geblieben, denn er funktioniert nur nach irgendwelchen versteckten Variablen, die für den Stadtplaner kaum nachvollziehbar sind. Da gilt ein kleines Straßenstück mit drei Autos als verstopft, eine kilometerlange Schnellstraße, die komplett mit Fahrzeugen gefüllt ist, wird aber nur als »mittel verstopft« angezeigt? Und warum sollen wir die Straße verbreitern (was sich übrigens immer noch nur durch Komplettabriss der gesamten Straße samt anliegender Gebäude machen lässt), wenn die Autos sowieso nach einiger Zeit verschwinden? Betätigen wir die Pause oder drehen die Spielgeschwindigkeit hoch, beeinflusst das den Verkehr auch im neuen Teil nicht – die Autos fahren gemütlich mit immer derselben Geschwindigkeit weiter. Simulation? Fehlanzeige. Und als abschließender Running Gag für alle langjährigen Cities-Spieler: Das Riesenrad dreht sich immer noch nicht. Benjamin Danneberg



Im Baumenü Lebensumfeld gibt es sechs neue Gebäude, darunter dieser Elektroautohändler. Allerdings passiert hier gar nichts.

TERMIN 27.1.2015 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 0 Jahren

Cities XXL

Aufbaustrategie



Publisher	Focus Home Interactive
Entwickler	Focus Home Interactive
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 6/10
⊕ bunte Spielwelt ⊕ viele verschiedene Hausmodelle
⊖ kaum Animationsvarianten (Bewohner, Fahrzeuge)
⊖ viele Bauten nicht animiert (Riesenrad!)

SOUND 3/10
⊕ unaufdringliche Musik ... ⊖ ... die gern pausiert
⊖ kaum Soundeffekte (nur beim Klick auf manche Gebäude)
⊖ Sound insgesamt spartanisch

BALANCE 7/10
⊕ nachvollziehbare Zusammenhänge ⊕ viele Vorgehensweisen
⊖ schwer einschätzbar, wie viele Gebäude eines Typs man errichten sollte ⊖ oft zu wenig Informationen

ATMOSPHÄRE 5/10
⊕ lebendige Nahansicht ⊕ aus der Distanz wuselige Städte (Straßenverkehr!) ⊖ Feedback nur in Textfenstern
⊖ Fahrzeuge und Sims erscheinen und verschwinden ständig

BEDIENUNG 6/10
⊕ auch große Flächen leicht zu bebauen ⊖ teils fehlerhaftes Feedback ⊖ Brücken- und Tunnelbau etwas fummelig
⊖ neues UI mit Text- und Formatierungsfehlern

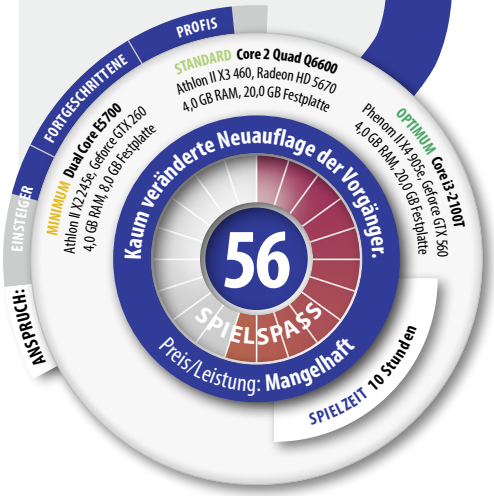
UMFANG 5/10
⊕ verschiedene Exportgüter ⊕ viele abwechslungsreiche Gebäudetypen ... ⊖ ... die es im Vorgänger schon gab
⊖ eine Handvoll neue Gebäude sind zu wenig für Fast-Vollpreis

STARTPOSITIONEN 6/10
⊕ unterschiedliche Ressourcen ⊕ verschiedene Landschaftstypen ⊕ einige neue Maps ⊖ ansonsten keine Unterschiede
⊖ Startphase immer gleich

KI 5/10
⊕ Bevölkerungsgruppen reagieren auf Änderungen ⊕ realistische Auswirkungen Ihrer Entscheidungen ⊖ kein Eigenleben einzelner Bewohner ⊖ der Verkehr ist keine Simulation

EINHEITEN 7/10
⊕ viele Spezial- und Bonusgebäude ⊕ Wohngebäude in unterschiedlicher Qualität und Dichte ⊖ unterschiedliche Produktionsstätten wirken sich nicht aus (Landwirtschaft!)

ENDLOSSPIEL 6/10
⊕ riesige Städte möglich ⊕ ideal für Optimierer
⊖ keine Abwechslung durch besondere Ereignisse
⊖ keine Zwischenziele



TEST

Kurios: Neben Cities XXL wird auch Cities: Skylines in Deutschland von Koch Media vertrieben.



Im Nahkampf haben die Menschen gegen unseren Sentinel nichts zu lachen. Der piekst mit seinen Flügeln Löcher in die Gegner.



Während unser Kollege schon brennt, versuchen wir dem Feuer auszuweichen und noch ein paar Treffer beim Gegner zu landen.

Nosgoth

Wir haben Blut geleckt

In Nosgoth ziehen wir entweder auf Seiten der Vampire oder der Menschen in Multiplayer-Gefechte. Im Test der Open Beta erleben wir asymetrischen Spielspaß und ein faires Free2Play-Modell. Von Jonas Gössling

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Psyonix** Termin: **21.1.2015** Sprache: **Deutsch** Preis: **Free2Play**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Das Multiplayer-Spiel Nosgoth ist nichts für Solisten, sondern setzt voll auf Teamplay. Einsame Wölfe sterben in Nullkommanix, sei es nun als Vampir oder Mensch. Ah, der aktuell beliebte asynchrone Ansatz! Vampire und Menschen steuern sich nämlich komplett anders. Das klappt, wie sich im Test zeigt, auch hervorragend und sorgt für jede Menge kurzweilige Kämpfe. Nur auf lange Sicht geht den schnellen Blutsauger-gegen-Nachwuchs-Van-Hellsing-Schlachten die Luft aus.

Sterben ist vampirisch

Wir steuern die Geschöpfe der Nacht aus der Third-Person-Perspektive. Laufen wir auf ein



Wenn der Jäger uns mit seiner Kette erwischt, sieht es nicht gut für uns aus. Deswegen preschen wir mit dem Tyrann einfach durch die Gegner.

Kostenlose Blutbank

Nosgoth ist Free2Play und somit für jeden kostenlos verfügbar. Zu beziehen ist eine Version des Multiplayershooters über Valves Vertriebsplattform Steam oder über die offizielle Seite der Entwickler (www.nosgoth.com). Ein Steam-Account wird aber in jedem Fall vorausgesetzt. Zusätzlich muss Nosgoth an einen Square-Enix-Account gebunden werden, den man ohne Probleme auf der Seite des Spiels einrichten kann.

Gebäude zu und halten die Shift-Taste gedrückt, klettert unser untotes Alter Ego die Wände rauf. Das gilt für alle der vier Klassen, mit dem Sentinel gleiten wir sogar dank ledriger Schwingen frei über die Karte. In der Fortbewegung sind wir den Menschen somit haushoch überlegen. Allerdings hat die Sache auch einen Haken: Die kleinen Draculas sind, ausgenommen kleinerer Spezialfähigkeiten, Nahkämpfer und halten Dauerbeschuss nicht lange stand. Alleine anzugreifen ist also purer Selbstmord. Was hilft, sind gezielte Attacken im Verbund. Wenn sich zum Beispiel die Feinde an einem Ort sammeln, preschen wir mit dem durchschlagekräftigen Tyrann vor und setzen dann mit den schwachen, aber schnellen Reavern und Täuschern nach. Die Sentinels pflücken derweil unvorsichtige Gegner vom Boden und lassen sie aus großer Höhe runterfallen. Keine Klasse ist dabei überflüssig und alle sind gut ausbalanciert. Neue Lebensenergie saugen wir danach, wie es sich für waschechte Vampire gehört, aus erledigten Gegnern.

Sterben ist menschlich

Die Menschen steuern sich indes recht klassisch. Dank hohem Tempo und flüssiger Bedienung erinnert das Spielgefühl hier an klassische Ego-Shooter. Übernehmen wir diese Fraktion, müssen wir zunächst einmal unser Denken umstellen. Auf Häuser klettern und fliegen, das bleibt uns logischerweise vorenthalten. Dafür sind alle Klassen für den Fernkampf bestens ausgerüstet. Der Späher erledigt mit seinem Bogen Feinde auf lange, die Alchemistin schießt mit ihrer Handkanone auf mittlere und der Prophet auf kurze Distanzen besonders gut. Der Jäger ist der Allrounder.

Faires Free2Play

Damit die Gefechte nicht langweilig werden, greift jede Klasse auf spezielle Angriffe und Fähigkeiten zurück. Der vampirische Sentinel fliegt etwa im Sturzflug auf die Feinde zu, der menschliche Späher macht sich für ein paar Sekunden unsichtbar. Diese Eigenschaften lassen sich im Menü nach Belieben mit Alternativen austauschen, vorausgesetzt man besitzt solche. Soll der Späher etwa statt eines Flächenangriffs einen Greifhaken bekommen, um auf Dächer zu klettern? Dann muss der Haken erst einmal freigeschaltet werden.

Im Shop kauft man sich neue Fertigkeiten für Gold, das man für gewonnene Partien



Blutspende mal anders

Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auch wenn es heute nicht mehr so schlimm ist, löst der Begriff Free2Play bei mir immer noch Argwohn aus. Dann kommt da dieser Shooter vorbei und soll im Legacy-of-Kain-Universum spielen? Die Skepsis ist aber vollkommen unangebracht. Nosgoth spielt sich flott und vor allem anders. Die asymetrischen Teams machen jede Partie spannend und die unterschiedlichen Klassen sind prima ausbalanciert. Ich kann nicht sagen, welches meine Lieblingsklasse ist, weil alle irgendwas haben, was mir gefällt. Der Sentinel ist super für Überraschungsangriffe, der Tyrann perfekt zum Ausrasten. Am besten gefällt mir aber, dass die Entwickler ein faires Free2Play-Modell anbieten, das niemandem wehtut.

Auf der Schattenseite steht in erster Linie die mangelnde Vielfalt. Lediglich zwei Spielmodi sind auf Dauer einfach zu wenig. Darunter leidet vor allem die Langzeitmotivation, die auch die freischaltbaren Perks und Fähigkeiten nicht kompensieren können. Immerhin sind neue Karten und Klassen geplant. Neue Spielmodi hätten wir aber auch mehr als gerne.

Das Matchmaking könnte auch noch einmal verfeinert werden. Da Nosgoth nichts kostet, spare ich mir aber jede weitere Kritik und lecke weiter Blut.



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 U12S mit 12cm 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 € 1.469,–
oder ab 54,60 €/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)]



PC Welt 03/2015

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light 6.1 Air", fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike" die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Noctua NH U12S 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 € 1089,–
oder ab 38,60 €/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



Im Shop kaufen wir für erspieltes oder echtes Geld Boni und Fähigkeiten. Pay2Win ist das Spiel dabei nicht.



Nosgoth mangelt es an Vielfalt. Aktuell gibt es nur zwei verschiedene Spielmodi, die zudem alles andere als innovativ sind.

TEST

erhält. Zur Auswahl steht immer eine zeitbegrenzte oder, für deutlich mehr Ingame-Währung, eine dauerhafte Lizenz der Fähigkeit. Optional kaufen wir sie uns für echtes Geld. Aber keine Sorge, dadurch gerät die Balance nicht ins Wanken. Der größte Vorteil für Bezahlkunden ist Zeitersparnis. Anderes Beispiel: Von den fraktionsübergreifend acht verschiedenen Klassen sind etwa zu Beginn nur vier verfügbar. Wer den Geldbeutel zu locker sitzen hat oder einfach nur reich geerbt hat, kauft sich die restlichen einfach dazu. Alle anderen schalten sie nach und nach durchs Spielen frei. Einzig neue Outfits und besondere Exekutionsanimationen der Vampire bleiben echtgeld-exklusiv.

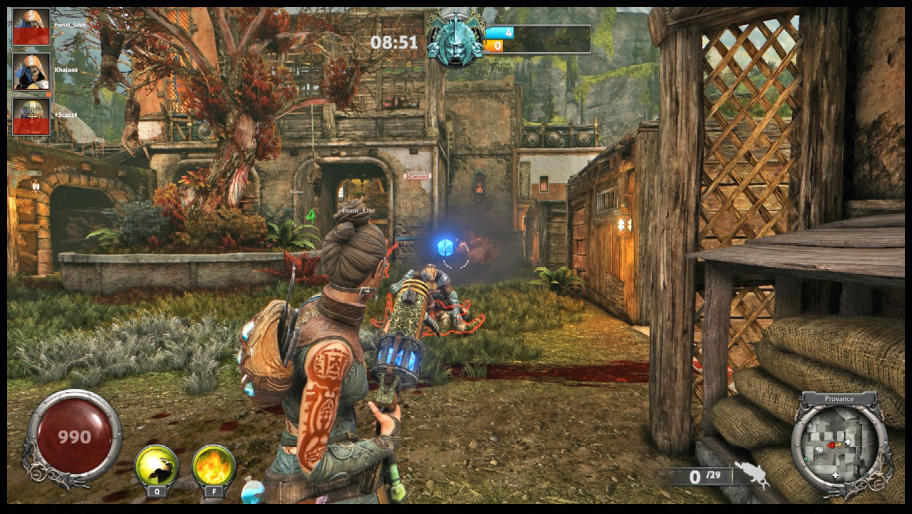
Vielfalt? Ist nicht!

Nosgoth leidet aktuell immer noch unter zwei Problemen. Zum einen das Matchmaking und zum anderen die mangelnde Vielfalt. Wer online spielen möchte, wird automatisch einer Partie zugewiesen. Blöd nur, wenn man so auf einem Server landet, auf dem ausnahmslos alle Spieler höherklassig sind als man selbst. Auch wenn dieses Problem nicht mehr so oft auftritt wie noch in der Closed Beta, ärgern wir uns immer mal wieder über unausgeglichene Teams. Auch der neue Anfängermodus bis Stufe 15 ändert daran nicht viel, weil danach alle Spieler in den gleichen Pott geworfen werden.

Der größte Kritikpunkt sind aber die Modi an sich, denn davon gibt es genau zwei. Team-Deathmatch (einmal für Anfänger und einmal für Fortgeschrittene) und Spannungsgebiet, eine Conquest-Variante, in der die Menschen Flaggenpunkte einnehmen müssen und die Vampire das zu verhindern versuchen. Die Modi machen zwar Spaß, trotzdem müssen die Entwickler hier noch nachlegen. Zwei neue Klassen und eine neue Karte sind schon in Planung. Die benötigt das Spiel auch dringend. Aktuell geht dem Shooter wegen der mangelnden Vielfalt auf der Zielgeraden die Puste aus. Da helfen auch die freischaltbaren Fähigkeiten nicht viel.

Plastikvampire

Auf der technischen Seite zeigt sich Nosgoth ganz solide. Für ein Spiel, das nichts kostet, sieht es sogar echt gut aus. Vor allem das Artdesign, die knalligen Effekte und die dezent eingestreute, düstere Musik zeichnen eine stimmige Welt. Allerdings merkt man dem Spiel auch seine Engine an. Es fußt auf der Unreal Engine 3 und dementsprechend wirkt alles ein wenig plastikhaft. Zudem laden immer mal wieder Texturen nach, kleinere Objekte ploppen bei einer gewissen Entfernung aus dem Nichts auf und die eigentlichen Karten sind bei genauerem Betrachten sehr statisch. Das ist aber durchaus zu verschmerzen, vor allem weil das Spiel ohne größere Bugs oder schwerwiegenden Fehler läuft. Nosgoth ist zunächst einmal ein gelungenes Experiment, das sich jeder Fan von Left 4 Dead anschauen sollte. Allerdings bremst uns der kleine Umfang schnell aus, die wenigen Maps und Spielmodi können nicht ewig fesseln. Das sollten die Entwickler vor allem im Hinblick auf ihr Finanzierungsmodell bedenken. Sonst ist schnell das Blut raus. Jonas Gössling

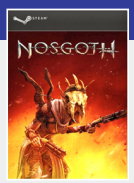


Unser Kamerad wird grade von einem Reaver angefallen. Also befreien wir in mit ein paar gezielten Schüssen von dem Blutsauger.

TERMIN 21.1.2015 **PREIS** Free2Play **USK** ab 18 Jahren

Nosgoth

Multiplayer-Shooter



Publisher	Square Enix
Entwickler	Psyonix
Sprache	Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 7/10
+ ansehnliche Effekte + scharfe Texturen + gelungene Animationen + schönes Artdesign − Texturen laden nach − Details ploppen auf − plastikhafter Look

SOUND 9/10
+ stimmige Geräuschkulisse + gelungene Angriffs- und Waffensounds + stimmungsvolle Musikuntermalung ... − ... die selten zum Einsatz kommt

BALANCE 8/10
+ gut ausbalancierte Klassen
+ Tutorials und Anfängermodus helfen Neulingen
− Matchmaking ausbaufähig

ATMOSPHÄRE 9/10
+ Dark-Fantasy- und Legacy-of-Kain-Stimmung
+ durchs Spieldesign immer adrenaltreibend
− Welt wirkt statisch und leblos

BEDIENUNG 10/10
+ altbekannte und bewährte Steuerung der Menschen
+ intuitive Bedienung der Vampire + übersichtlicher Shop
+ Teammitglieder werden sichtbar hervorgehoben

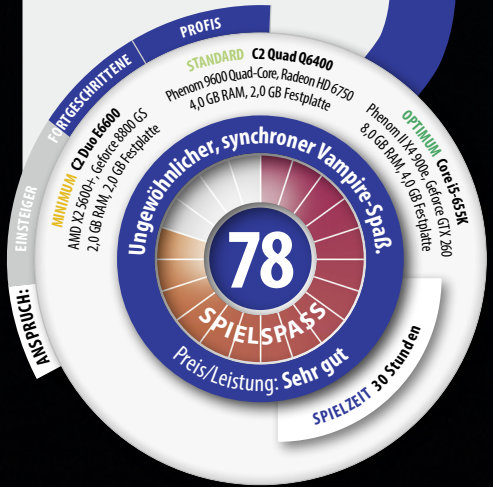
UMFANG 6/10
+ Achievements + acht unterschiedliche Klassen
− nur fünf Karten und zwei Modi
− fehlende Langzeitmotivation

LEVELDESIGN 7/10
+ Vor- und Nachteile für beide Fraktionen
+ viele Höhenunterschiede
− einige Karten ähneln sich stark

TEAMWORK 8/10
+ Spielprinzip drängt zum Teamwork
+ Punkte für »Kill-Assists«
− alleine hat man kaum eine Chance

WAFFEN & EXTRAS 10/10
+ umfangreiches, nach Klassen sortiertes Arsenal
+ neue Waffen bringen Vor- und Nachteile mit sich
+ große Auswahl an Spezialfähigkeiten und Perks

MULTIPLAYER-MODI 4/10
+ eigener Modus für Anfänger + Team-Deathmatch und eine Conquest-Variante ... − ... aber keine weiteren Modi
− wenig Abwechslung



 Es gibt eine Orchideengattung namens Dracula. Man findet die Pflanzen in Mittel- und Südamerika.



Vampire in Spielen

Spiele mit Biss

Sie sind Gestalten des Grauens und der Begierde, sie verkörpern die Sehnsucht nach dem ewigen Leben: Vampire begleiten die Menschheit seit Jahrhunderten. Wir beleuchten ihre Wurzeln, ihre Wandlung – und ihre Rolle in Spielen. Von Michael Förtsch

Der Mensch ist die am höchsten entwickelte Lebensform, die wir kennen. Wir sind zivilisiert, leben in Städten, entwickeln unglaubliche Technologien, verehren Kunst und Kultur. Wir sind imstande, unsere eigene Existenz, die Funktionalität des Universums und das Sein zu hinterfragen. Doch was ist der Mensch sonst noch? Letztlich nur ein Sack aus Haut, angefüllt mit Fleisch, Knochen und Flüssigkeit. Wir sind verletzlich, schwach, kränklich und derart ineffizient konstruiert, dass wir sterben und zerfallen, wenn wir gerade beginnen, die Welt und unser Dasein zu begreifen. Aber was, wenn wir einige unserer Schwächen ausmerzen könnten? Wenn wir ein Leben im Sonnenschein gegen ein Leben ohne Krankheit und Schmerz und mit einer unbegrenzten Lebensspanne tauschen könnten? Unendliche Möglichkeiten täten sich auf, eine berauschende Versuchung. Aber würden wir so nicht auch verlieren, was uns ausmacht? Denn wir wären kein Mensch mehr, sondern – ein Vampir! Auch in Spielen begegnen uns die Halsnuckler immer wieder, als Gegner oder gar als spielbare Charaktere. Doch woher kommt der Blutsaugermythos, und was macht seinen Reiz aus?

Der erste Vampir?

Um zu verstehen, was an Vampiren faszinieren kann, müssen wir zunächst ihre geschichtlichen Wurzeln ergründen. Der Ursprung der Spitzzähne ist so faszinierend wie profan. Hinter dem aus dem Slawischen stammenden Wort »Upir«, auch »Lapir«, »Upyr«, »Vapir« und »Vampyr«, verbirgt sich eine Kreatur aus dem Volksglauben. Nämlich ein Verstorbener, der, so munkeln die damaligen Bewohner des heutigen Serbien, Rumänien und Bulgarien, des Nachts seinem Grab entsteige. Es heißt, der bleiche Leichnam irre umher, suche seine Familie heim und vergifte mit dem Hauch des Todes Tiere und Äcker. Ein Aberglaube, der mindestens 600 Jahre zurückreicht. Doch erst 1732 soll der »Vampyr« auch die westliche Welt erreichen. Verantwortlich dafür ist Arnold Paole aus dem serbischen Dorf Medvedga, der nach einem unglücklichen Sturz von einem Heuwagen stirbt. Den Hals bricht er sich und wird sodann begraben. Dennoch sehen ihn Dörfler nachts durch die Straßen torkeln. Einige werden sogar von ihm angefallen, erkranken und sterben ebenfalls. Auch von Bissen und Blut ist die Rede. Angst und Panik gehen um, die ein österreichisches Ärzteteam als Hinterwäldlerspinnerei zu enttarnen versucht. Als die Mediziner jedoch den Leichnam des Bauern



Der moderne Vampir hockt nur noch selten auf seinem Schloss in der Walachei (hier in Castlevania: Lords of Shadow 2), sondern lebt unter uns. Des Tags verbirgt er sich hinter den hohen Mauern nobler Stadthäuser, des Nachts stellt er jungen Schulmädchen wie Buffy nach.

Seine Strigoi-Vampire erklärte Guillermo del Toro mit den Worten »hässliche Viecher, denen etwas aus dem Mund wächst.«



Vampir, Vampyr, Upir – in Videospielen wie Kinofilmen und Büchern kennzeichnet die Schreibung gerne separate Arten der Blutsauger. Rayne aus Blood Rayne 2 beispielsweise ist eindeutig ein Dhampir, also das Kind eines Vampirs und eines Menschen.

wieder ausbuddeln, trauen sie ihren Augen nicht. Der bleiche Kadaver ist 40 Tage nach dem Unfall nicht verwest, die Fingernägel scheinen weiter gewachsen, und an den Lippen von Arnold entdecken sie Blut. »Ein würcklicher Vampir«, schreibt Stabsarzt Johann Flückinger damals in seinem Bericht nach Wien, der prompt für Zeitungsmeldungen und eine wahre Vampireuphorie sorgt.

Homines nocturnae

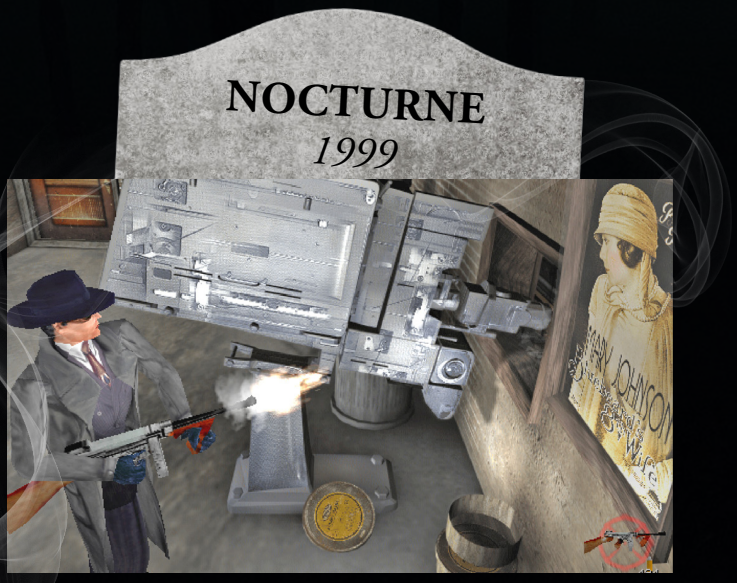
Für Dichter, Reporter und Autoren ist die Sage vom toten Beißer seinerzeit wie eine Leinwand, die es zu bemalen gilt. Der alte Glaube an den Wiedergänger wird freizügig für eigene Geschichten genutzt, fantasievoll ausgeschmückt, mit Wünschen und Ängsten ausstaffiert. So wird binnen nicht mal 16 Jahren aus dem bleichen Paole ein elegantes Geschöpf der Nacht. Schon im 1748 veröffentlichten Gedicht »Der Vampir« von August Ossenfelder ist der Langzahn ein finsterer Liebhaber, der zu später Stunde Mädchen mit seinem Biss verführt. In John Polidoris Prosawerk »The Vampyre« von 1819 tritt der Blutsauger gar als nobler Edelherr auf. Der Schritt zu Bram Stokers »Dracula« von 1897 ist da nicht weit. »Stoker wird gerne als Erfinder der Vampire gesehen«, weiß Meredith Woerner, die Autorin von »Vampire Taxonomy«, einem Ratgeber zum Umgang mit den Untoten. »In Wahrheit hat er jedoch nur bereits Bekanntes zusammengetragen und clever kombiniert.« Schlafsärge, die Abscheu vor Licht, der Pflock ins Herz, die Verwandlung in eine Fledermaus, das fehlende Spiegelbild und die Furcht vor dem Kruzifix: ein Mischmasch aus alten Legenden und Erfindungen anderer Schreiberlinge. Allerdings verbindet der irische Autor all dies auf elegante Art und Weise mit der realen Figur Vlads III. Der rumänische Fürst aus dem 15. Jahrhundert trug den Beinamen »Drăculea«, was wahlweise »Sohn des Drachen« oder »Sohn des Teufels« bedeutet. Außerdem nannte man ihn »Țepeș«, also Pfähler, weil er seine Lande mit brutaler Gewalt gegen osmanische Invasoren verteidigte und seine Feinde als Warnung auf Pfähle spießen lassen. Bei Stoker wird aus dem grausamen Kriegsfürst ein aristokratischer Graf samt Schloss im abgelegenen Transsylvanien. Dracula ist nobel und gebildet, aber ebenso ein Monstrum, dem es nach Lebenssaft dürstet – weswegen er ins unbedarfte London gelangen will. Stoker erschafft damit den Archetyp des Vampirs. Da ist es fast unnötig zu erwähnen, dass Dracula auch im wohl allerersten Vampirspiel die Rolle des Bösewichts mimt: Im Text-Adventure The Count von 1981 erwacht man als Gast ohne Gedächtnis in der Burg des Fürsten, die es zu erkunden gilt. Dabei muss man auch versuchen wach zu bleiben: Wer unterwegs einnickt, findet sich am nächsten Morgen stets im Bett des allerersten Zimmers wieder, ohne gesammelte Gegenstände, dafür mit Bissspuren am Hals. Das bekannteste Schlossabenteuer bleibt aber Konamis langlebige Castlevania-Reihe, seit 1986 hüpft man darin durch das Gruselgemäuer und bekämpft die Schergen des – im Serienverlauf mehrfach wiederbelebten – Dracula, meist in der Rolle eines peitschenbewehrten Mitglieds der Monsterjägersippe Belmont. Selbst der Film Bram Stoker's Dracula aus dem Jahr 1992 bekommt seine Versoftung, auf den Konsolen kämpft man sich als Vampirjäger durch einen Sidescroller, auf dem PC – ganz zeitgemäß – durch einen Shooter à la Doom.

Vampirspiel-Highlights

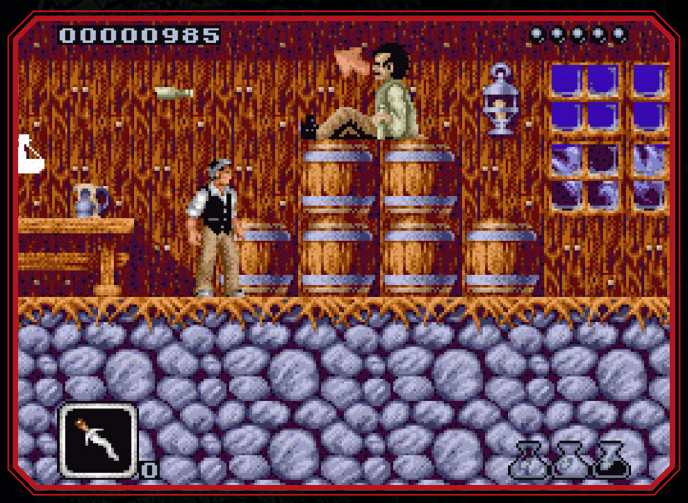
Spiele mit Hämoglobindieben gibt's zuhauf. Alleine Castlevanie umfasst über 40 Teile. Doch nur wenige Vampirspiele sind wirklich spielenswert, witzig oder besonders. Einige Empfehlungen.



Das erste Castlevania ist einer der besten Teile der Reihe. Mit Peitsche in der Hand geht's im 2D-Sidescroller durch Draculas Schloss, wo auch der Sensenmann, Frankensteins Monster und Igor geplättet werden wollen. Zu bekommen ist das Retrowerk als Download für Wii, Wii U und 3DS.



Das hier ist ein echter PC-Geheimtipp! In den 1930er-Jahren geht's in Resident-Evil-Manier als Agent Stranger auf die Jagd nach Vampiren, Werwölfen und der Untotenarmee von Al Capone. Irrsinnig düster und toll inszeniert. Zu finden auf Amazon und Ebay.





Das offizielle Spiel zum Film Bram Stoker's Dracula (1992) gab's doppelt: Auf den Konsolen (hier dem SNES, links) war's ein Jump&Run, auf dem PC ein Shooter. Gut waren beide Ausführung nicht wirklich.

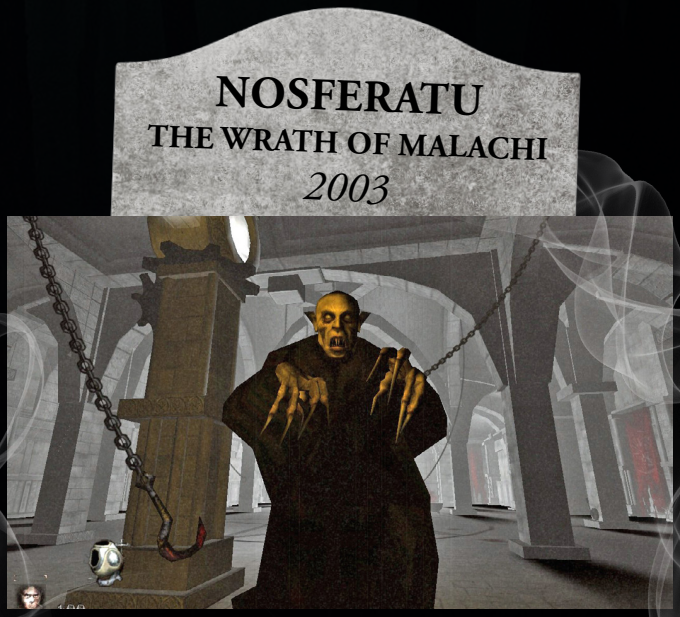
Dracula fasziniert

Doch was genau fasziniert uns denn nun am blutsaugenden Grafen? Dass Stokers Abenteuer-, Liebes- und Schauerroman, wenn auch nicht sofort, ein Welterfolg und Klassiker wird, ist ja bekannt. Doch woran liegt's? »Es war nicht wirklich die Geschichte und Gestalt des Dracula, die den Erfolg ausmachten«, erörtert Dr. Curt Herr, Literaturwissenschaftler und Vampirexperte der amerikanischen Kutztown University in einem Gespräch. »Viel wichtiger ist, was er repräsentiert.« Schon Psychologen wie Sigmund Freud sehen im Grafen die Personifikation der Todesangst, unserer dunklen Gelüste, des Reizes des Verbotenen und unseres Wunschs nach zwang- und folgenlosen Ausschweifungen, nach einem Ausbruch aus unserem von Moral und Normen geprägten Alltag. Anders gesagt: Dracula genießt ein unendliches Leben voller Sex, Orgien und Rebellion, das uns nicht vergönnt ist. »Er lässt seinen Trieben freien Lauf, wenn er das Blut Unschuldiger trinkt. Er ist niemandem verpflichtet, tut, was er will, bricht die Regeln«, führt Meredith Woerner aus. »Das würde doch jeder gerne mal ausprobieren. Allerdings ist der Vampir dadurch auch ein Ungeheuer, das skrupellos mordet und bekämpft werden muss, da es die ihm unterlegene Menschheit sonst in den Abgrund reißt.«

Die Waffen der Vampirjäger Jonathan Harker und Abraham Van Helsing sind die aufklärende Wissenschaft und der christliche Glaube. »Er (Dracula) steht der Kirche entgegen, denn er hat Kräfte, die ein Mensch nicht haben sollte«, erklärt Curt Herr. »Mit all jenen Facetten verströmt diese Figur eine besondere Faszination.« Wie sonst wäre zu erklären, dass zahllose Bücher und später Filme die Geschichte des Grafen fortschreiben? In Freda Warringtons Roman »Dracula kehrt zurück« etwa ist er ein Schüler des Teufels, in Friedrich Wilhelm Murnaus Filmklassiker Nosferatu heißt der Vampirfürst mangels Buchlizenz zwar »Graf Orlok«, darf aber trotzdem durch eine transsilvanische Burg spuken. Doch auch wenn Dracula in den meisten Romanen, Filmen und Spielen nur als Bösewicht und Gegenspieler des mutigen Vampirjägers auftritt, ist er doch meist die wahre Hauptfigur. Wer begeistert sich schon für den lahmen Van Helsing? Und was läge angesichts dessen näher, als den Blutsauger auch mal selbst zum Protagonisten zu machen? Als erstes Spiel lässt uns 1988 Ubisofts Sidescroller Night Hunter ins Cape des spitzzahnigen Aristokraten schlüpfen und weihwasserbewehrte Priester vertrimmen. Und im zweiteiligen Castlevania: Lords of Shadow (2010/2014) spielen wir die surreale Wandlung des Monsterjägers Gabriel Belmont zum Vampirfürsten nach. Gabriel ist nicht der erste Blutsauger, den wir in der Castlevania-Geschichte selbst verkörpern, bereits im dritten Serienteil Dracula's Curse steuern wir 1990 den halbmenschlichen Grafensohn Alucard (bitte rückwärts lesen), der gegen seinen Vater aufbegehrt. Viele Spiele mit spielbaren Halsbeißern gibt's aber nicht, und auch das hat seine Gründe – siehe unser Kasten zum »Fluch der Vampirspiele« auf Seite 88.

Vom Übermenschen zum Zweifler

Nun haben die Karpaten, die Bergdörfer und das viktorianische London ja Tradition. Doch



Im Jahre 1912 reist James Patterson nach Rumänien, um der Hochzeit seiner Schwester auf Schloss Malachi beizuwohnen. Als er ankommt, wird er jedoch von blutdürstigen Vampiren begrüßt. Kein Meisterwerk, jedoch ein oft übersehener PC- Shooter. Gibt's auf Steam für 8,99 Euro.



Der Polizist Keith Snyder soll eigentlich nur in einem Casino einige VIPs beschützen. Doch plötzlich verwandelt eine schwarze Plörre alle Menschen in Vampire. Der PlayStation-Titel aus dem Jahr 2000 ist eine dreiste, aber unterhaltsame Resident-Evil-Kopie, die zu Unrecht keiner kennt.

Der britische Thronfolger Prinz Charles ist laut Adelsforschern wohl ein entfernter Verwandter Vlads III.

Das Kreuz der Vampirspiele

Der Vampir scheint der ewige Gegenspieler, das Böse, das es zu bekämpfen gilt. Eigentlich. Denn viel faszinierender ist es doch, selbst in die Rolle des Blutsaugers zu schlüpfen. Wer würde schließlich nicht gerne mal die Kräfte eines Vampirs austesten, als düsteres, aber verführerisches Geschöpf im Schatten leben, die Chance erhalten, Jahrhunderte an Zeitgeschichte mitzuerleben. Das ist in Büchern und Filmen kaum möglich– in Videospielen theoretisch aber umso mehr. Oder auch nicht. Es existieren erstaunlich wenige Titel mit einem Vampir in der Hauptrolle. Noch weniger davon können begeistern. Dabei wollen wir erst gar nicht von blutleeren Enttäuschungen wie dem 2013 erschienen Beiß-und-Schleichabenteuer Dark anfangen, das pauschal sämtliche Faszination der Vampirfigur abtötet.

Leider tot

Geradezu kläglich gescheitert ist eines der meisterwarteten Vampirspiele überhaupt. Seit November 2006 hat der Eve-Online-Macher CCP an einem Online-Rollenspiel zum Pen&Paper-Universum World of Darkness gearbeitet. Ohne klaren Plan war das US-Studio CCP Atlanta an das Projekt herangegangen und unterschätzte den Aufwand: Eine riesige Stadt, Vampirclans, eine von Assassin's Creed inspirierte Klettermechanik und mehr sollte es geben. Doch verzettelte und verrannte sich das Team immer wieder. In der insgesamt fast neunjährigen Entwicklungszeit erreicht World of Darkness drei Mal den Alphastatus – alle wesentlichen Spielelemente sind eingebaut –, nur um jedes Mal wieder komplett von vorne begonne zu werden. Nachdem 2013 lediglich ein karger Prototyp existiert, wird die Unternehmung im April 2014 offiziell eingestellt. Schade. Hier wäre Großes möglich gewesen.



Die Zukunft der Spitzzähne

Deutlich besser scheint's bei den Entwicklern des Science-Fiction-Abenteuers Remember Me zu laufen. Das französische Team des Studios Dontnod arbeitet nämlich gerade an Vampyr. Im Rollenspiel übernimmt der Spieler einen Arzt, der nach dem Ersten Weltkrieg nach Hause reist. Auf dem Weg wird er jedoch von einem Vampir überfallen, der ihn anzapft und zu seinesgleichen macht. Die Entwickler mögen sonst bisher nicht allzu viel verraten, jedoch sollen wir stets zwischen dem Blutdurst und dem Samariterherz des Arztes hin- und hergerissen sein. Das klingt nach einem Moralsystem – und sehr spannend!



Saugen in Skyrim

Für eine authentische Vampirerfahrung muss nicht immer ein reinrassiges Blutsaugerspiel her. Schließlich können wir auch in manchen Rollenspielen gewollt und ungewollt zum Spitzzahn werden. Vor allem in der Elder-Scrolls-Reihe hat der Vampirismus Tradition. Im ersten Teil Arena von 1994 gibt's Vampire nur als Gegner, doch schon der Nachfolger Daggerfall (1996) macht Spieler nach Bisskontakt selbst zu Untoten. Das sorgt nicht nur für blasse Haut, sondern macht mit jedem Tag, an dem kein Blut getrunken wurde, verwundbarer für Sonnenlicht und Feuer. Zugleich wird man jedoch stärker, schneller, klüger, kann schweben und Menschen hypnotisieren. Auch in den folgenden Serienteilen Morrowind, Oblivion und Skyrim ist die Vampirkarriere fester Bestandteil. Skyrim bekommt mit Dawnguard sogar ein eigenes Blutsauger-Addon samt der Möglichkeit, zum geflügelten, mächtigen Vampirlord zu mutieren.





Echtes Leben?

Selten nahmen Entwickler bisher die Herausforderung an, Vampire mit realistischen Stärken und Schwächen zu gestalten. Nihilistic versucht es zumindest mit dem vom gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel inspirierten Vampire: The Masquerade – Redemption. Das Actionspiel lässt uns das Dasein des Vampirs Christophe Romuald etappenweise in mehreren Jahrhunderten durchleben. Der gläubige Christ hadert mit seiner Identität. Trinkt er Blut von Lebenden, riskiert er seine Menschlichkeit. Das Studio Troika will all das mit dem im modernen Los Angeles angesiedelten Nachfolger Bloodlines toppen. Verschiedene Vampirrassen, die jeweils eigene Fähigkeiten und Macken haben, eine detailreich gezeichnete Gesellschaft und etliche Variablen, die die Pen&Paper-Vorlage vorsieht. »Wir wollten eine glaubhafte Welt schaffen, alles machen, was möglich ist«, verrät der ehemalige Bloodlines-Autor Brian Mitsoda. »Das war zu viel zu komplex, wir haben uns übernommen.« Letztlich schafft es vieles nicht in das fertige Spiel, werden etliche Ideen nicht umgesetzt. Nach einer chaotischen Entwicklung erscheint Bloodlines fehlerhaft und unfertig, wird mit seiner düster-stimmigen Atmosphäre aber dennoch Kult.





Scheinuntote

Tatsächlich trauen sich nur wenige Spieleentwickler, einen Untoten in die Hauptrolle zu heben. »Vampire sind geheimnisvoll und stark, aber vielen trotzdem unsympathisch«, meint Curt Herr. Alleine das ist schon ein Ausschlussargument. Viel schwerer wiegt jedoch, dass Vampire als Helden etliche Designherausforderungen mit sich bringen: Sie sind theoretisch unsterblich, verfügen über übermenschliche Kräfte und sollten daher jeden Feind mit Leichtigkeit zerfetzen. Daher geht selbst die großartige Schnetzelreihe Legacy of Kain (zunächst Blood Omen) erzählerische Kompromisse ein. Das Vampirsein spielt hier eine untergeordnete Rolle; es dient vielmehr als Storyaufhänger und zeichnet die Motivation und Psychologie der Helden nach, des Blutsaugers Kain und des Seelenfressers Raziel: Beide wurden gegen ihren Willen in Vampire verwandelt, beide wollen Rache. Das kennt man ja aus Geschichten mit Menschen in den Hauptrollen. Im durchaus spielenswerten Castlevania-Zweiteiler Lords of Shadow macht der Held Gabriel Belmont hingegen eine düstere Wandlung vom Monsterjäger zum Obervampir durch und muss seine Fähigkeiten erst ergründen und verstehen lernen. Clever.

selbst Unsterbliche sind nicht gegen den Lauf der Zeit gefeit. Immer mehr Autoren reizt die Frage, wie die Blutsauger sich wohl in einer zunehmend von Technik, Verstädterung und Wissenschaft geprägten Welt zurechtfinden und wandeln würden. Ein Thema, das vor allem die gefeierte Romanverfilmung Interview mit einem Vampir erörtert. Beginnend im Jahre 1791 verfolgt die Geschichte die beiden gegensätzlichen Grabflüchtlinge Lestat und Louis; der eine ein ruchloses Raubtier, der andere ein Feingeist, der seiner Natur widerstehen will. Beide hadern auf ihre jeweils eigene Art mit dem Blutsaugerdasein. Während Louis über 200 Jahre lang den Sinn seines Seins hinterfragt und die Unsterblichkeit allmählich als ermüdende Bürde betrachtet, ist Lestat schlicht zunehmend von der Welt überfordert. Diese Vampire sind Wesen, mit denen wir mitfühlen, sie hinterfragen die Romantisierung des Vampirs: Ist die Unsterblichkeit vielleicht doch nicht so toll? Diese Frage wirft auch Vampire: Redemption von Nihilistic auf. Das Actionspiel lässt uns anno 2000 als Vampir Christophe Romuald mehrere Jahrhunderte durchleben. Blöd nur: Christophe ist ehemaliger Kreuzritter und gläubiger Christ – wie kann er da Blut trinken? Hier ist der Vampir kein skrupelloser Übermensch, sondern ein zerrissener Zweifler, der um seine Menschlichkeit kämpft.

Die Comic- und Filmreihe Blade zeichnet die Untoten der Moderne dagegen als mächtige Parallelgesellschaft, die große Konzerne und die Finanzwelt kontrollieren. Im Kultrollenspiel Vampire: Bloodlines, das wie Vampire: The Masquerade – Redemption auf der Pen&Paper-Vorlage Vampire: The Masquerade basiert, sind die Kindern der Nacht nicht so geeint. In zersplitterten Clans leben sie ein ewiges und überaus gefährliches Versteckspiel mit den Menschen. Einige von ihnen gleichen uns, andere sind entstellte Monstren, insgesamt sieben spielbare Blutsaugerrassen gibt es in Bloodlines. Unvergessen ist vor allem der Clan der Malkavianer, die allesamt irre sind, was sich im Spiel dadurch äußert, dass man ständig Stimmen hört – eine großartige Idee! Gemeinsam bilden die Bloodlines-Vampire eine geschwächte und verfluchte Rasse, für die gilt: »Es gibt Vampire nur noch, weil einfach niemand glaubt, dass es welche gibt.« Bloodlines fängt diese düstere Stimmung hervorragend ein, in den Gossen und Hinterhöfen des modernen Los Angeles muss man sich als frisch gebissener Nachwuchs-Kinderschreck durchschlagen, stets auf der Hut vor Mensch, Monster und Mitvampir.



Auch der Serienklassiker Buffy wurde natürlich versoftet, hier absolviert die vampirjagende Teenagerin ihren Erstauftritt auf dem Gameboy Color.

Sexy Rebellen

Ein anderes Bild der Vampirgesellschaft zeichnet die Actionsaga Underworld mit Kate Bekinsale, hier organisieren sich die Hämoglobindiebe des 20. und 21. Jahrhunderts in mafiagleichen Zirkeln und verdingen sich als Superkiller in hautenger Lederkluft, die einen ewigen Kampf gegen die Werwölfe ausfechten. Sie sind verglichen mit Dracula emotionslos, kalt und pragmatisch, aber dafür auch cool, stilvoll und überstark. Ein Dreh, den auch die Third-Person-Shooter-Serie Blood Rayne zelebriert, in der die Lack-und-Leder-Vampirette Rayne gegen Nazi-Schergen zu Felde zieht. Dem Jugendschutz missfiel das allerdings: Das erste Blood Rayne von 2002 ist in Deutschland indiziert, das zweite bekommt eine Freigabe ab 18 Jahren, allerdings erst anderthalb Jahre nach seiner Veröffentlichung im Oktober 2004. Weil die USK diverse Entschärfungen gefordert hat, mussten erst mal unter anderem Bluteffekte sowie Todesschreie entfernt werden, außerdem lösten sich Leichen



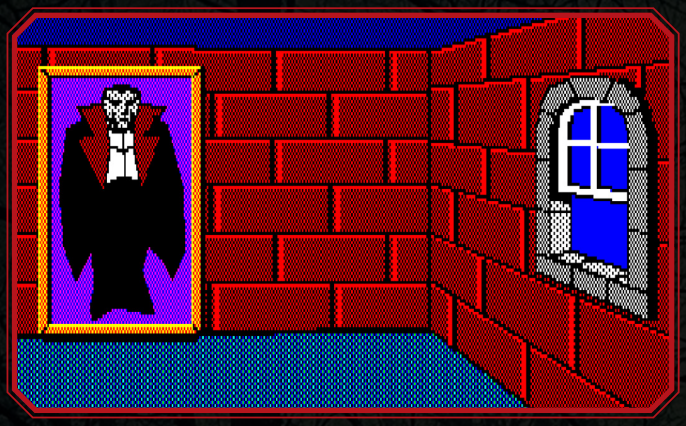
Das hier ist ein echtes Retrowerk. In dem Mix aus Point&Click- und Action-Rollenspiel wird ein Pilot über Rumänien zur Bruchlandung gezwungen. Schuld daran ist der Vampirgraf Kairn, den es zu besiegen gilt. Zu finden ist der DOS-Klassiker derzeit nur auf Abandonware-Seiten.



Zu seinem Erscheinen war Bloodlines dank etlicher Fehler fast unspielbar. Dennoch ist's mit coolen Charakteren und cooler Story (sowie umfassenden Community-Patches) eines der atmosphärischsten und vielfältigsten Vampirabenteuer überhaupt. Zu haben ist Bloodlines auf Steam.



In Dark schleichen wir als Vampir nach Thief-Manier durch Levels. Die verkorkste Technik und die müde Story zogen dem Spiel aber den Zahn.



The Count ist 1981 das wohl erste Vampirspiel, ein reines Text-Adventure. Grafik bietet nur die Version für den japanischen Computer FM-7.

schneller auf. Ach ja, und Uwe Boll hat Blood Rayne verfilmt. Natürlich.

Einen kuriosen Schwenk der Vampirexistenz liefert die 90er-Jahre-Kultserie Buffy: Im Bann der Dämonen dar. Hier werden die Spitzzähne plötzlich nicht mehr als adelig-blasse Kreaturen porträtiert, sondern schauen aus wie normale Teenager, die im Getümmel gar nicht auffallen. Das Gleiche gilt für das schnulzige Vampire Diaries und die 2014 ausgelaufene Serie True Blood, in der bisher inkognito lebende Vampire sich dank synthetisch herstellbaren Blutes outen können. »Hier verschiebt sich der Fokus. Die Vampire sind keine fremdartigen Entitäten der Angst und des Schreckens mehr«, urteilt Margaret Carter, Autorin des Fachwerks »The Vampire As Alien«. »Stattdessen fallen sie in die Rolle des Exoten oder geheimnisvollen Außenseiters, der dadurch eine gefährlich-romantische Anziehungskraft entwickelt.« Und Tatsache, in Buffy werden Vampire wie Spike und Angel, in Vampire Diaries Stefan und Damon mit ihren Lederjacken und flapsigen Sprüchen als sexy Rebellen inszeniert. Vampire dienen hier nicht nur als Gegenspieler, sondern ebenso als Parabel auf jene bösen Jungs und Mädels, mit denen Papa und Mama ihre Tochter oder ihren Sohn lieber nicht sehen wollen.

Kastrationsvampir

Fast ekelerregend brav geht's bekannterweise in der berüchtigten Twilight-Saga zu. Hier verliebt sich die junge Bella in den Vampir Edward, der recht wenig mit seinen Artgenossen gemein hat. Er ist ein zölibatärer Vegetarier-Vampir. Heißt: Er will kein Blut trinken, und auch von Sex hält er nicht so viel. Ganz anders Bella, die's nur zu gerne hätte, wenn er sie mal bisse. So verkörpert Edward die Umkehrung des ursprünglichen Vampirprinzips, prüder als ein ganzer Nonnenkongress. Doch er ist auch eine Figur zum Mitleiden, ein Opfer seiner Natur. Wenn das der alte Dracula wüsste! Es hat den Anschein, als würden die Vampire allmählich domestiziert, kastriert und zu braven Popstars erzogen. »Vampire haben sich schon vor Jahrzehnten von der reinen Horrorikone zur universellen Popkulturfigur entwickelt«, erklärt Margaret Carter. »Auch haben über die Zeit bestimmte Elemente eine Degradierung erfahren.« Sprich: Die Blutsauger sind längst nicht mehr auf die Rolle des Bösewichts festgelegt; was einst schaurig war, ist nun albern, lustig oder süß. Bester Beweis dafür sind Parodien wie Mel Brooks' Dracula: Tot aber glücklich, der die todernste Bram-Stoker's-Dracula-Verfilmung von 1992 aufs Korn nimmt, oder aber auch das herzige Point&Click-Adventure A Vampyre Story, das in kunterbunter Grafik den klischeehaften Stil des unfreiwillig komischen Dracula karikiert, den der Schauspieler Belá Lugosi in den 1930er-Jahren prägte. Und schon seit den 70ern erzählt die Autorin Angela Sommer-Bodenburg mit »Der Kleine Vampir« von der Freundschaft des jungen Anton mit dem Vampirkind Rüdiger, womit sie für das friedliche Zusammenleben unterschiedlicher Kulturen und Gesellschaften wirbt. Dracula hat seine Zähne verloren. Oder doch nicht?

Erst beißen, dann kuscheln

Kuschelvampire mit Beißhemmung und Tränchen im Auge. Pfui! Aber keine Angst, der Vampir ist keineswegs auf dem Pfad zum Schmusezahn. Denn auch wenn phasenweise immer wieder arglose Interpretatio-



Nicht blutig, sondern knuffig ist das Point&Click-Adventure um Vampirdame Mona De Lafitte, die aus dem Schloss eines garstigen Blutfürsten in Draxylvanien fliehen muss. Eine süße und optisch hübsche Parodie auf etliche Klischees des Gruselgenres. Gibt's auf Steam für 19,99 Euro.



Rayne ist ein Vampir-Mensch-Hybrid mit einem Faible für Dominaklamotten und scharfen Klingen. Da ist auch egal, wieso sie sich durch Nazi-Schergen und Kultisten ballert und schneidet – und dann und wann an einen Hals springt. Blood Rayne 2 gibt's auf Steam für 9,99 Euro.

nen hervorstechen, wie einst Béla Lugosis Klamaukdracula oder nun der Romantikvamp, so ist und bleibt der Blutsauger doch ein Geschöpf der Nacht. Der südkoreanische Film Durst etwa zeigt 2009, wie der, na ja, Durst nach Blut zwei frisch Verwandelte allmählich in die Welt der Gewalt und des Mordes zieht und dabei nach und nach ihre Menschlichkeit ausmerzt. In 30 Days of Night zeigen sich die Bleichgesichter anno 2007 als sadistisch mordende Horde, die während der Polarnacht über das frostige Städtchen Barrow in Alaska herfällt. Modern und brutal. Und passend zu unserer Zeit, die durch Angst vor Ebola, Vogelgrippe und anderen Pandemien geprägt ist, wird der Vampir auch zunehmend stärker als biologistische Abnormität und virale Bedrohung interpretiert. In der Roman-, Comic- und TV-Serie The Strain vom Pacific-Rim-Regisseur Guillermo del Toro sind die Vampire, oder Strigoi, das Produkt wurmartiger Parasiten, die durch Wunden in den Körper gelangen und ihren Wirt auf genetischer Basis in ein Ungeheuer mit Schnappzunge degenerieren – herrlich widerlich. In der 2009 veröffentlichten Dystopie Daybreakers wiederum ist ein Großteil der Weltbevölkerung durch eine Seuche mal ausnahmsweise nicht zu Zombies, sondern zu vampirgleichen Wesen mutiert, die ohne Blutzufuhr zu Fledermauskreaturen verkommen. »Das sind erste Versuche, Vampire deutlich realistischer und nachvollziehbarer zu gestalten«, erklärt die Vampirkennerin Meredith Woerner. »Indem wir sie mit unserem Wissen in Einklang bringen, werden sie für unsere aufgeklärte Gesellschaft und neue Generationen wieder nahbarer und damit furchteinflößender.« Das wäre auch ein möglicher Ansatzpunkt für neue Spiele. Zombies gibt's doch inzwischen mehr als genug, oder?

Im Wandel in die Zukunft

Mindestens 600 Jahre soll der Vampir mittlerweile auf dem Buckel haben. Dennoch ist er heute so populär wie nie zuvor. Einst nur Angstmacher und Schauergestalt, wandelte er sich zur Personifikation unserer Wünsche und Gelüste. Heute ist er sowohl das Ziel von Verlangen und Leidenschaft als auch ein finsterer Verschwörer, heimtückischer Strippenzieher und Inkarnation unserer Ängste vor Krankheit und Zivilisationsverfall. Er ist ein wandelbarer Überlebenskünstler, der wahrlich unsterblich ist und eine der komplexesten und psychologisch interessantesten Erfindungen der Kultur- und Literaturgeschichte überhaupt. »Der Vampir ist flexibel. Er kann so vieles sein, so vieles verkörpern«, schreibt Margaret Carter. »Er passt sich stets dem an, was die Menschen gerade begehren, fürchten oder wünschen.« So können wir sicher sein: Es wird immer Vampirgeschichten geben, und damit auch Vampirspiele. Der Blutsauger wird sich niemals dauerhaft in eine Ecke drängen lassen und verstauben. Es sei denn, jemand hat einen Pflock dabei. Michael Förtsch

So tötet man einen Vampir

Jeder weiß, wie man sich für den Kampf gegen einen Vampir zu wappnen hat. Knoblauch um den Hals, einen Holzpflock in der einen Hand, das Kruzifix in der anderen. Und auch ein Fläschchen Weihwasser kann nicht schaden. So kennt man das aus alten wie neuen Dracula-Verfilmungen, aus Buffy, aber auch aus expliziten Vampirkiller-Streifen wie John Carpenter's Vampire (Bild links unten) und natürlich From Dusk Till Dawn. »Hirngespinste, mein Freund«, sagt dazu Vampir Louis im Film Interview mit einem Vampir. »Die geschmacklose Erfindung eines verrückt gewordenen Iren.« Doch da irrt Louis.

Fest vernagelt

»Das heutige Bild des Vampirs ist ein Flickwerk«, weiß der Vampirexperte Dr. Curt Herr. »Entsprechend entspringen auch die Möglichkeiten, das Ungetüm abzuhalten, unterschiedlichsten Quellen.« Tatsächlich wird ein Pflock direkt ins Herz so ziemlich jedes Wesen töten. Klar. Der Ursprung und Zweck war einst jedoch ein anderer. Vermuteten Dorfbewohner, ein Verstorbener sei ein Vampir, wurde dieser mit einem spitzen Holzstück am Sargboden festgenagelt. Ebenso war es gang und gäbe, Wiedergänger mit Steinen oder Ketten in ihrer Holzkiste zu verankern. Will man einen Vampir hingegen vergraulen, dann zückt man den Knoblauch. Woher diese Methode stammt, ist nicht gänzlich geklärt. Jedoch werden seit Jahrhunderten Fenster, Türen und sogar Nutztiere mit Knoblauch eingerieben, um das Böse fernzuhalten. Ursache ist wohl die schon im Mittelalter bekannte heilsame und antibakterielle Wirkung der stinkenden Zehen.

Ich segne dich

Steht ein Vampir des Nachts plötzlich vor einem, so zückt man selbstverständlich das Kruzifix oder besprenkelt ihn mit einigen Tropfen Weihwasser. Schon sucht der Langzahn fauchend das Weite! »Dracula fürchtet das Kreuz und Weihwasser, weil er im Hier und Jetzt genießt, was eigentlich erst durch Erlösung im Paradies gewährt werden soll«, meint Literaturwissenschaftler Curt Herr. Diese Ansicht ist recht jung. Erst Autoren wie Bram Stoker erklären den Vampir zum unheiligen Geschöpf erklärten, das von den christlichen Zeichen abgeschreckt wird. Diese Werbung war der Kirche wohl auch ganz recht. Und das funktioniert sogar in Spielen wie Nosferatu: The Wrath of Malachi (Bild rechts unten).







In Ubisofts Night Hunter mimen wir 1988 erstmals den Grafen Dracula. Meist sind Blutsauger jedoch Schurken, die es zu besiegen gilt.



Ein Pirat wie aus einem Groschenroman: Raven ist ebenso beliebig wie unberechenbar.

Raven's Cry

Trash der Karibik

Nach einem verkorsten Release schieben die Entwickler einen großen Patch hinterher. Ist das Piratenspiel nun gesund? Und macht's Spaß? Von Benjamin Danneberg

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware Interactive** Entwickler: **Reality Pump**
Termin: **30.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

TEST

Wenn wir als Christopher Raven durch die Hafenstädte der Karibik flanieren, bekommen wir häufig das bekannte Lied The Wild Rover zu hören. Nach vielen Stunden in der Release-Fassung von Raven's Cry (in der uns Soundmassaker und Plotstopper gequält haben) hatten wir den Refrain bereits unserem Fazit angepasst: »And it's no, nay, never, no, nay, never, no more will I play Raven's Cry no, never, no more.« Und kurz bevor wir fertig waren, kam dieser Gigabyte große Patch, der alles durcheinander wirbelte. Wir entschieden uns also für einen erneuten Durchlauf, denn die Patch-Änderungen traten nur in neuen Spielständen in Kraft. Um es vorwegzunehmen: Ja, es hat was gebracht – ein besseres Spiel ist Raven's Cry aber nicht geworden.

Jagd auf das Klischee

Christopher Raven ist Pirat und als solcher lässt er nun mal gern fremde Schiffe untergehen. Gleich zu Beginn dürfen wir einer seiner Auftragsversenkungen beiwohnen, ein Spanier zahlt für eines anderen Spaniers Seebestattung. Was bei jedem anderen die Alarmglocken klingeln hätte lassen, schert Raven nicht: Als der Auftraggeber ihn übers Ohr haut und wegen Mordes verhaften will, muss er aus der Hafenstadt San Juan fliehen. Raven fährt mit seinem Mentor, dem alten schwarzen Rumbrenner Marcus nach Saint Lucia, um dort neue Pläne zu schmieden. Wie der Zufall es will, sitzt da grad eine Mannschaft mit einem vollkommen hirnbefreiten Kapitän fest – und den wollen sie gern loswerden. Raven kommt also wie gerufen, wir meucheln den alten Kapitän und übernehmen den Segeleimer. Bei der Jungfernfahrt entdeckt die Crew ein überfallenes und geplündertes Schiff. Die Inspektion wird zu einer Begegnung mit Ravens Vergangenheit; der Kapitän des Potts wurde genauso aufgespießt wie vor langer Zeit Ravens Vater. Das kann nur eines bedeuten: Der schreckliche Pirat Neville ist zurück. Und der wird von nun an von Raven gejagt.

Mehr gibt die Geschichte um Raven einfach nicht her, denn die folgenden Missionen bestehen aus Zickzackfahrten durch die Karibik, um für irgendwelche Leute Aufträge zu erledigen. Dafür bekommen wir neue Namen von Zielpersonen, die wir entweder foltern und umlegen oder für die wir erneut Aufträge erledigen. Und so weiter und so fort. Die Schlichtheit der klischeebeladenen Story würde nicht weiter stören – wenn sie denn vernünftig geschrieben und inszeniert worden wäre.

So schlecht, dass es fast wieder gut ist

Filme wie die Tanz-der-Teufel-Reihe sind nicht deshalb zu Klassikern geworden, weil sie Meisterstücke der Film- und Erzählkunst sind. Sie werden auch heute noch als Trash gefeiert, insbesondere der dritte Teil, Armee der Finsternis, ist ein Genuss für Freunde kultigen Unsinns. Auch Raven's Cry driftet in diese Richtung. Unser Piratenkapitän stolziert wie ein eitler Pfau durch die Karibik, besitzt in Gesprächen eine ständige halbrechte Halssteife – was cool wirken soll, aber unfreiwillig komisch ist. Auf See beleidigt er seine Crew im Stakkato: Landraten, Weicheier, Schwuchteln ... Raven steigert sich, aber leider nur im negativen Sinne.

Die Autoren schaffen es nicht, die Balance zwischen derb und peinlich zu bewahren, sodass dem Spieler irgendwann nichts anderes übrig bleibt, als darüber zu lachen – oder auszuschalten. Auch das Frauenbild im Spiel ist schlichtweg indiskutabel. Es ist eine Sache, eine frauenfeindliche Gesellschaft von versoffenen Freibeutern darzustellen, aber etwas gänzlich anderes, mit plattesten Beschimpfungen die Weiblichkeit zu Fußabtretern zu degradieren.

Die Charakterzeichnung bleibt belanglos, was in Anbetracht der Fülle (viel zu) langer Dialoge eine Kunst darstellt. Ist Raven ein von Dämonen gejagter Rächer? Ein chauvinistischer Maulheld mit sanftem Kern? Ein skrupelloser Killer? Keine Ahnung, denn er hat eigentlich keinen Charakter. Er beschimpft jeden, macht auf harten Mann und bringt alles um, was ihm in die Quere



Die Hafenstädte sind bildschön gestaltet

kommt. Dann, plötzlich, ist er wieder handzahm und brav – das ist inkonsequent und lässt keine Persönlichkeit zu. Außer natürlich, Raven soll ein impulsgesteuerter Soziopath mit anarchistischem Einschlag sein. Um das überzeugend hinzukriegen, hätten die Autoren allerdings vielleicht bei Trevor in GTA 5 in die Lehre gehen sollen.

Überhaupt ist die Geschichte voller abstruser Herleitungen und Sprünge: Da soll ein gewisser Santorio Informationen besitzen, die Raven nützlich sind. Bordellchefin Maria warnt Raven davor, den gnadenlosesten Piratenjäger der Karibik aufzusuchen, sein Hass auf Freibeuter sei legendär. Was macht Santorio im ersten Gespräch mit Raven? Verrät ihm direkt den geheimen Zugang zu seiner Insel. Die heiße Nonne (!), die Raven später in seiner Kajüte trotz Gegenwehr hernimmt, passt obendrein in die krude Geschichte als fantasielose Befriedigung hochpubertärer Sexträume.

Allerdings bietet das alles in Verbindung mit den teilweise unglaublich schlecht geschriebenen Dialogen einen gewissen Trash-Charme, eine etwas hämische Vorfreude auf den nächsten Dialog, die nächste dumme Handlung, den nächsten beknackten Wutausbruch. Kein Witz, das macht auf eine ganz verrückte Weise Spaß und motiviert sogar.

Spielerisch heftiger Seegang

Die mangelhafte Designlinie zieht sich auch durch die spielerischen Aspekte. Zwar gibt es einen Skillbaum, bis auf einige passive Fertigkeiten nutzen wir aber kaum je eine davon, weil wir sie schlicht nicht brauchen. Der im Design-Wellental befindliche Kampf kann zwar durch vier Fertigkeiten unterstützt werden, die sind aber nicht intuitiv ins Spiel integriert – was auch an der suboptimalen Technik liegt. Wann ein Skill bereit ist, erkennen wir nur durch einen Blick auf unsere Skills unten rechts. Und wenn wir die Fähigkeit dann auslösen, kann es gut sein, dass nichts passiert oder sie nicht trifft. Die Chance zu verfehlen als Spielelement in allen Ehren, allerdings hauen wir auch mit den normalen, fast völlig feedbacklosen Säbelattacken ständig daneben: Das passiert besonders häufig nach dem ziemlich schlechten Zielwechsel, der mal klappt und mal wieder nicht. Mit einer ordentlichen Waffe jedenfalls sind wir viel schneller mit Gegnern fertig. Warum also Skills nutzen, wenn wir den Feind einfach totklicken können? Stecken wir unsere Klinge ein, können wir zudem mitten im Kampf regenerieren. Tränke brauchen wir nicht, wir laufen solange im Kreis, bis unsere Gesundheit wieder bei 60 Prozent ist. Ächz!

Was an Land langweilig bis nervig ist, macht die Seefahrt zu einem großen Teil wieder wett. In unserem Kahn (vom Schoner über Galeone und Fregatte bis hin zum Kriegsschiff) fechten wir regelmäßig Kämpfe aus. Zwar ist die Schiffsführung nicht so dynamisch wie in Assassin's Creed: Black Flag, aber trotzdem sehr gut gemacht: Mit Schrotladungen dünnen wir die gegnerische Besatzung aus, Kettenkugeln reißen Segel und Masten herunter und dann löchern wir den Rumpf des glücklosen Feindschiffs mit normalem Beschuss, bis das Seemannsgrab neue Dauergäste begrüßt.

Das macht richtig Laune, und das jeweils letzte Schiff einer Begegnung dürfen wir sogar entern. Allerdings läuft das nur in einem Menü ab und ist nur spannend, wenn die Chancen halbwegs ausgeglichen sind. Dann müssen wir uns entscheiden, wie viele Leute wir entern lassen, oder ob wir doch lieber eine entscheidende letzte Salve in den gegnerischen Schiffsbauch feuern. Entern wir das Schiff erfolgreich, können wir die Ladung kapern und später verkaufen.

Besonders gelungen ist Entwickler Reality Pump das Schadensmodell der Schiffe: zer-



No, nay, never

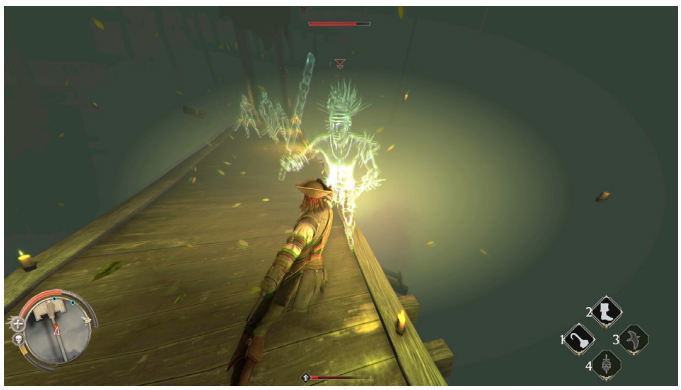
Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nehme ich Raven's Cry als ernsthaftes Rollenspiel, ist es eine Katastrophe: Eimerweise Klischeefiguren werden mit ausufernden idiotischen Dialogen und zusammengeschusterten Handlungsversätzen über mir ausgeschüttet. Charaktere haben durch die Bank keine Persönlichkeit, das Maß an Beleidigungen sprengt die Peinlichkeitsskala mit einem Schulterzucken, und wie hier mit Frauen umgegangen wird, hat mich – bei allem Verständnis für Real-Historismus – entsetzt. Dazu kommt ein Skill-System, das keiner braucht, ein Kampfsystem, das nervt, und ein Handelssystem, das ein Anschlag auf meine Gesundheit ist – Stichwort: Sehnenscheidenentzündung. Da holen die Schiffskämpfe und die tolle Atmosphäre die Kohlen auch nicht mehr aus dem Feuer. Nein, Reality Pump, unter diesem Aspekt »... no, nay, never, no more will I play Raven's Cry no, never, no more.«

Und dann ist da die andere Seite, wenn man das Spiel nämlich augenzwinkernd als trashiges Piratenabenteuer betrachtet. Dann ist es witzig, verrückt, die absurden Wendungen machen Spaß, ich freue mich auf die nächsten doofen Sätze, die der testosteronvergiftete Raven von sich gibt. Wer gerne »Ja, ne, ist klar« denkt, der wird mit diesem Trash der Karibik Spaß haben. Alle anderen halten es wie die Seeräuber der alten Zeit mit dem Kap Horn – und segeln weit, weit dran vorbei.



Ein Schuss aus der Pistole kann das nervige Kampfklicken ohne gescheites Trefferfeedback erheblich abkürzen.



So wie Christopher redet, wollen wir eigentlich nicht tiefer in seine Gedankenwelt eintauchen. Müssen wir aber.

Die Bezeichnung Bukanier kommt vom französischen Wort »boucanier«, was so viel wie »Fleischräucherer« bedeutet.

fetzte Segel, große Löcher in der Bordwand, fallende Masten – da kommt Atmosphäre auf. Die wird aber dadurch wieder gemindert, dass wir nur als Punkt über die Seekarte navigieren können und bloß zu Kampfbegegnungen wirklich aufs Wasser dürfen. Die Besatzung mit ihren Offizieren ist zwar eine gute Idee, aber belanglos umgesetzt. Neue Offiziere anzuheuern, ist gut und schön – aber auch egal, wir kommen ohne zurecht. Viel besser sind die Schiffs-Upgrades gelungen, denn es motiviert ungemein, eine neue Reihe Kanonen freizuschalten und die Aufwertung gleich mal an einem unglückseligen Schoner zu testen.

Belohnung als Motivation? Pustekuchen!

Das überaus schlichte Missionsdesign mit jeder Menge Hol-, Bring- und Töte-Aufgaben wollen wir nicht übermäßig kritisieren – das kann durchaus funktionieren, wenn der Rest stimmt. Hier haben es die Entwickler aber in puncto Belohnung vermasselt. Waffen oder Ausrüstung gibt's fast ausschließlich bei Händlern – und davon auch nur eine knappe Handvoll im gesamten Spiel. Während der Hauptmissionen bekommen wir so gut wie gar keine Belohnungen – nicht mal Knete. Die Nebenmissionen sind – wenn sie überhaupt funktionieren – auch nicht sonderlich lukrativ. Schatzsuche und Aztekenjagd bieten sich an, das reicht aber auch nicht, um sich das fette Kriegsschiff samt Upgrades leisten zu können.

Haben wir ein entsprechend starkes Schiff unterm Hintern, können wir auf lukrative Kaperfahrt gehen. Dabei sollten wir uns immer ähnlich starke Gegner aussuchen (Mouse-Over auf die gekreuzten Schwerter auf der Seekarte für Infos, Linksklick zum Überfallen), denn sonst enden wir ganz fix als Fischfutter. Hier zieht Raven's Cry seine Register, hier kommt Freude auf.

Oder wir machen Handelsfahrten: Das geht in fast jedem Hafen, wir kaufen günstig und verkaufen woanders teuer. Das System funktioniert gut, die Preise passen sich auch an, sodass ständiges Pendeln zwischen den gleichen Häfen bald nichts mehr bringt. Wir müssen also neue Routen bedienen. Was ein gutes Konzept ist, um nebenbei Kohle zu scheffeln, wird durch die Technik zur Qual: Es gibt keine Schieberegler, kein Eingabefeld – für jede einzelne Ware müssen wir einmal klicken. Wenn wir jetzt 200 Einheiten Ware kaufen oder verkaufen müssen ...

Da gehen wir lieber Würfelpoker spielen, denn damit machen wir gefahrlos viel schneller Kohle. Würfeln können wir in Tavernen an bestimmten Tischen. Speichern, würfeln, gewinnen, speichern. Und wiederholen. Im Falle eines Verlustes laden wir den Spielstand neu. Pro Runde können wir bis zu 2.000 Reales gewinnen. Das bringt uns schneller Geld als die Handelsklickfolter. Ist aber so spannend, wie dem Kontinentaldrift zuzuschauen.

Zwischen hübsch und hässlich

Die Technik von Raven's Cry wirkt stark angestaubt und so viele Clippingfehler wie hier haben wir schon lange nicht mehr in einem einzigen Spiel gesehen. Allerdings haben die Entwickler aus der limitierten Engine einiges herausgeholt: Die Hafenstädte sind bildschön, und die vielen NPCs verbreiten eine geschäftige Atmosphäre. Leider sind die Animationen durchwachsen, und gerade wenn wir näher hinschauen, finden wir jede Menge Klonkrieger mit Skriptfehlern. Während der Tag- und Nachtwechsel noch super gemacht ist (nachts sind viel weniger Leute unterwegs), haben Wetterumschwünge keine Auswirkungen: Der besenschwingende Pirat kehrt auch bei Regen fleißig weiter – inklusive Staubwolke.

Vor allem beim Sound hat der große Patch stark geholfen, denn die anfangs grausame Soundabmischung wurde sehr verbessert. Viel zu laute Zwischenrufe von NPCs in Gesprächen sind seltener geworden, kommen aber leider immer noch vor. Die Umgebungsgeräusche wurden angepasst und verbreiten eine viel bessere Atmosphäre – wenn man nicht zu genau hinhört: Eine allgegenwärtige Ziege mit Dauergemecker ist häufig zu hören, aber nicht immer auch zu finden. Tipp: Im Bordell steht sie hinterm Tresen neben der Empfangsdame.

Immerhin: Das Spiel läuft weitgehend flüssig, trotzdem nerven Abstürze vor allem dann, wenn wir in den letzten Minuten vergessen haben, zu speichern. Und die Chance auf Plotstopper ist immer noch hoch. In unserem zweiten Durchgang fehlte mal eben ein Charakter, mit dem wir reden sollten. Und sowas geht gar nicht. Benjamin Danneberg



Der Schiffskampf ist das Highlight von Raven's Cry: Spannend und spaßig.

TERMIN 30.1.2015 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

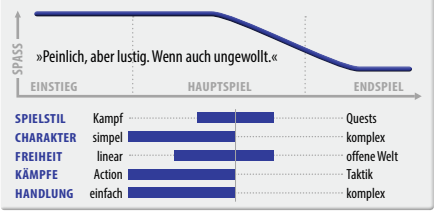
Raven's Cry

Rollenspiel



Publisher	Topware Interactive
Entwickler	Reality Pump
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK 6/10
+ schöne Hafenstädte + gute Schadensmodelle bei Schiffen
+ großteils ordentliche Animationen – insgesamt veraltet
– viele Clippingfehler – Welt außerhalb der Städte oft leer

SOUND 5/10
+ atmosphärische Musik + lebendige Umgebungsgeräusche
+ meist ordentliche deutsche Sprecher – viele Sound-Loops
– mäßige Abmischung – teilweise schlechte Sounds

BALANCE 3/10
+ gute Schiffsupgrades und -skills + drei Schwierigkeitsgrade
– kaum Belohnungen – Gegner nur durch Masse gefährlich
– Nahkampf-Skills sinnlos – Tränke und Crafting unnütz

ATMOSPHÄRE 4/10
+ Schiffskämpfe spannend + Piratenflair gut eingefangen
– peinliche Beleidigungen und Dialoge – Frauen werden wie Dreck behandelt – außerhalb der Städte gibt es nichts zu sehen

BEDIENUNG 5/10
+ sehr einfache Menüs
– verbuggtes Questbuch – statische Kameraperspektive
– Zielwechsel im Kampf ungenau und zufällig

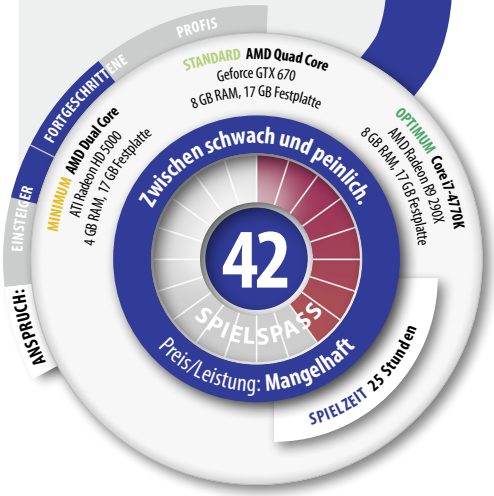
UMFANG 7/10
+ lange Spielzeit + Kaperfahrten motivieren
– wenige Nebenaufgaben, die gern mal verbuggt sind
– Handwerk sinnlos

QUESTS/HANDLUNG 3/10
+ lange Haupthandlung + einige Entscheidungen
– konstruierte Klischee-Rachegeschichte
– komplett persönlichkeitsbefreite Charaktere

CHARAKTERSYSTEM 3/10
+ vier Fähigkeiten ...
– ... die wir eigentlich nicht brauchen – Respektsystem wirkt aufgesetzt – keinerlei Entwicklung des Helden

KAMPFSYSTEM 3/10
+ Schiffskampf gut gelungen + Hiebkombination flüssig
– Gegner totklicken – kaum Trefferfeedback – Skills verfehlen oft ohne nachvollziehbaren Grund oder lösen oft nicht aus

ITEMS 3/10
+ vier verschiedene Schiffe mit eigenen Upgrades – so gut wie keine Belohnungen – so gut wie keine Ausrüstungsvariationen
– absolut keine anderen Kleidungsstücke



Die strauchelnden Rebellen

Kein DRM-Zwang, keine dubiosen Bezahlkonzepte – Daedalic steht als Verfechter »ehrlicher« Vertriebskanäle bisher wie ein Fels in der Industriebrandung. Doch 2015 könnte ein hartes Jahr werden. Von Dimitry Halley

Laut Sigmund Freud musste die Menschheit im Lauf ihrer Geschichte drei große Kränkungen hinnehmen. Die erste war die Tatsache, dass die Erde nicht der Mittelpunkt des Weltalls ist. Die zweite, dass der Mensch von haarigen Affen abstammt. Und die dritte große Kränkung sind unfaire Bezahlmodelle in Computerspielen sowie übertriebene Kopierschutzmaßnahmen. Und natürlich Always-on, schlimmer geht's kaum. Na gut, das hat Freud natürlich nicht gesagt, für ihn war Nummer drei die Tatsache, dass wir im eigenen Oberstübchen nicht alles kontrollieren können. Aber vielleicht hätte er zumindest neugierig die Stirn gerunzelt, wenn Twitter und Reddit schon vor 100 Jahren so heiß gelaufen wären wie heute. Denn zumindest in der Welt der Spiele sind Pay2-Win, nervige Onlinezwänge und andere Publisher-Gängeleien eine der größten Kränkungen der Verbraucher. Kein Wunder, dass die Gaming-Community selten so geschlossen beisammen steht wie im Protest gegen diese dubiosen Verkaufsmodelle. Für viele Publisher ist so ein Widerstand natürlich ein Desaster. Aber ab und an schafft's dann doch ein Spieleproduzent, die Anklagebank zu umgehen und sich mitten ins Herz der Spielerschaft zu katapultieren. So wie Daedalic, die sich 2008 mit dem Adventure-Erstling Edna große Indie-Lorbeeren errangen und sich seitdem zur Publisher- und Entwicklergröße gemausert haben. Der Weg Daedalics ist allein schon deshalb spannend, weil er uns Einblicke gewährt in die Widrigkeiten, denen sich eine Spieleschmiede heutzutage stellen muss. Er zeigt den Kampf zwischen kreativer Integrität



Carsten Fichtelmann: »Wir wollen weiterhin eine starke Geschichte erzählen.«

und finanzieller Realität, der durch ebendiesen Aufstieg entfacht wird. Und das ist kein Einzelfall, Daedalic illustriert die Herausforderungen aller Studios, die vom Indie zum Unternehmen heranwachsen – ein Einblick in die Pubertät eines Spieleentwicklers.

Image ist alles

Dass Indie-Wurzeln heutzutage ja fast schon prinzipiell für ein positives Image sorgen, mag eine solide Basis für den guten Ruf des Hamburger Studios sein. Wenn Firmengründer Casten Fichtelmann dann noch im Oktober 2014 gegenüber dem Branchenmagazin GamesMarkt davon spricht, dass ein Großteil der Mitarbeiter von Daedalic »lieber tot am Zaunpfahl hängen würde, bevor er sinnfreie Onlinedienste [sprich: Free2Play] entwickelt, die sich dreist als Games bezeichnen«, dann haut er natürlich doppelt und dreifach in die Kerbe zwischen profitorientierten Publishern und lautstarken Kritikern. Nun ging's im Kontext des Zitats zwar eher um die Hamburger Entwicklerszene als um eine formulierte Kritik an Free2Play, blinder Profitgier und Online-Vertriebsmodellen. Daedalics Entscheidungen unterstützen eine solche Position aber: DRM-freie Versionen ihrer Spiele, Support aller Vertriebsplattformen von der Ladentheke bis zu Steam und Gog, kreative Freiräume für Autoren sowie eine mainstreamunabhängige Genrewahl. Schließlich sichern sich klassische Point&Click-Adventures und Hexfeld-Rollenspiele finanziell eher durch eingeschworene Fangemeinden ab als durch die breite Masse. Die Jungs und Mädels von Daedalic machen also, was sie wollen, erzählen die Geschichten, die sie für wichtig halten, in dem spielerischen Gewand, das sie bevorzugen. Im Vergleich mit den »bösen« großen Publishern erscheinen sie wie die Guten, die zeigen, wie es auch gehen kann. Ihr Image steht vor allem für kreative Integrität, die sie so gut wie möglich gegen Marktzwänge verteidigen. Aber wie lange kann das gut gehen? Während der hauseigenen »Daedalic Days«, einer Presseveranstaltung, haben wir uns die kommenden Spiele angeschaut und mit CEO Carsten Fichtelmann gesprochen. Und im Nachhinein sind wir mit einem lachenden und einem weinenden Auge verblieben. Lachend, weil Daedalic seine Linie auch in Zukunft halten und sogar verstärken will. Weinend, weil am Horizont so einige dunkle Wolken lauern, die das hehre Vorhaben verregnen könnten. Die Hamburger mögen sich – wie auch die Schweden von Paradox – als Rebellen unter den Publishern inszenieren,



Die Welt von Aer erinnert an die Konsolenspiele Journey und Zelda.



Gekämpft wird nicht, Auk verlässt sich auf behutsames Vorgehen.

Daedalics Name kommt vom Künstler Dädalus, der in der griechischen Mythologie für seine lebensechten Skulpturen bekannt ist.



Silence ist das erste Daedalic-Spiel für Next-Gen-Konsolen.



Die Daedalic Days fanden in Hamburg statt und stellten neue Titel vor.

aber in Zukunft können sie gerade deshalb ganz schön ins Straucheln geraten.

Je größer sie sind, desto tiefer fallen sie

»Wir gehen dieses Jahr ein hohes Risiko ein«, erzählt uns Carsten Fichtelmann, der Daedalic 2007 mit seinem Writer-Kollegen Jan »Poki« Müller-Michaelis gegründet hat. »Insbesondere unsere beiden großen Adventures The Devil's Men und Silence sind deutlich teurer als unsere klassischen Adventures. Der digitale Markt rund um Portale wie Steam oder jetzt Gog steht schon ganz schön unter Druck, was den Durchschnittspreis und Verkäufe auf Vollpreisstufe angeht. Es lässt sich zwar einiges über Sale-Rabattschlachten machen, aber es kommen immer mehr Titel aufs Portal. Das ist irre schwierig.« Nicht zuletzt veröffentlich Daedalic seine größten Projekte The Devil's Men und Silence zeitgleich auf den Konsolen. »Wie die Konsolen digital funktionieren, lässt sich aber natürlich noch gar nicht prognostizieren.«

Nun sind neue Spiele ja immer ein finanzielles Wagnis, das ist kein Alleinstellungsmerkmal – der spannende Konflikt bei einem Produzenten wie Daedalic ergibt sich vielmehr aus zwei Umständen: der massiven Expansion des einstigen Indie-Unternehmens als Publisher und Entwickler sowie dem Kampf mit den eigenen Firmenidealen. Denn wo man als kleines Boot bequem den Kurs anpassen kann, ohne dabei hohe Wellen zu schlagen, wird's mit einer mittlerweile großen Mannschaft und einem schweren Kahn immer schwieriger, flexibel zu manövrieren. Und einen falschen Kurs rechtzeitig zu ändern, gerade wenn man gegen den Strom schwimmt. Ein Zeichen für das Ende der Indie-Tage ist der Anschluss an die Bastei-Lübbe-Verlagsgruppe. Der Vertriebsgigant hat im Mai 2014 die Anteilsmehrheit erworben, um sich multimedial breiter aufzustellen – und das geht eben nur, wenn die neue Firmentochter Gewinn abwirft. Umgekehrt verspricht sich natürlich auch Daedalic Expansionsmöglichkeiten. Und die fallen für 2015 üppig aus: ein zweites Studio in Düsseldorf, das sich auf neue Genres konzentriert, diverse Indie-Finanzierungen, der Anschluss an neue Plattformen wie PS4 und Xbox One sowie Partnerschaften mit Marken wie Ken Folletts Säulen der Erde.

Dunkle Wolken am Horizont

Aber mit größeren Investitionen sind auch größere Risiken verbunden. »Wenn das alles nicht funktioniert, dann haben wir ein Problem«, erklärt Fichtelmann. »Wir haben beispielsweise mit Blackguards das Problem, dass das Spiel schon fünf Tage vor Release im Netz steht«, berichtet Fichtelmann, »und so etwas lässt sich auch in Zukunft schwierig verhindern. Außer wir setzen noch stärker auf Steam, aber wir müssen in der DRM-Frage auch eine Lösung anbieten, die denen entgegenkommt, die Steam nicht haben wollen. Und ja, auch dieser graue Markt mit dem Weiterverkauf von Steam-Keys ist ein Problem.« Gebrauchthandel und die Angst vor Raubkopien sägen am Standbein der Idealisten, man kennt dieses Klagelied von anderen Publishern. Immerhin verspricht Fichtelmann nach wie vor, seinen Kunden beim Kopierschutz entgegenzukommen. Aber er ist auch ein gebranntes Kind: Beim ersten Blackguards hat Daedalic konsequent auf Steam gesetzt und dabei einen Fehler gemacht. Mehr als einen Tag nach Veröffentlichung im Laden war das Spiel auf der digitalen Plattform noch nicht freigeschaltet und damit auch für Ladenkäufer unspielbar. Das schlägt Wellen in der Fanbasis. »Das sind sicherlich nicht irre viele Leute, aber sie sind nach wie vor sehr laut. Deshalb ist es uns wichtig, das positive Image zu pflegen.« Es ist eine schwankende Balance zwischen dem Wohlwollen der Fans und den Vorteilen kontengebundener Releases, die Daedalic in Zukunft können sie gerade deshalb ganz schön ins Straucheln geraten.

Daedalics Neuankündigungen



Blackguards 2

Blackguards 2 steht ja schon in den Läden, wir führen das düstere Hexfeld-Rollenspiel hier in erster Linie der Vollständigkeit halber auf. Allerdings ist es ohnehin sehr wahrscheinlich, dass zumindest ein größerer DLC für das Spiel erscheinen wird.



Oh my Gore!

Eines der wenigen von Daedalic finanzierten Spiele, die ihre Story eher vernachlässigen. Oh my Gore! ist ein Tower-Defense-Spiel, bei dem wir sowohl angreifen als auch verteidigen. In einem blutigen Krieg erobern wir ein Land Schloss für Schloss, sichern Rohstoffe und Verteidigungsanlagen und erringen den Titel Fürst der Finsternis. Im Februar 2015 startet das Spiel in Steams Early-Access.



Decay – The Mare

In Decay sind wir als Drogensüchtiger in einem niemals endenden Albtraum gefangen und rätseln uns durch insgesamt drei düstere Episoden. Zwei Folgen des Psycho-Adventures sind bereits erhältlich, die dritte erscheint voraussichtlich im Februar 2015.



Dead Synchronicity – Tomorrow Comes Today

Diese bissige Dystopie stammt von einem spanischen Entwickler, wird aber von Daedalic vertrieben. Als Amnesie-Opfer Michael rätseln wir uns durch eine totalitäre Zukunftsvision und gehen unseren übernatürlichen Fähigkeiten auf den Grund. Denn in der Welt von Dead Synchronicity endet die Reise für übersinnlich Begabte stets in einem grausamen Tod.



Fire

Bei all den düsteren Adventures ist Fire leichtherzig, mit seinen knackigen Rätseln aber auch für Erwachsene interessant: Als Neandertaler Ugh müssen wir das Feuer wiederfinden und uns deshalb durch eine prähistorische 2D-Welt rätseln.

dalic mit dem Ausweichen auf den Konsolenmarkt stabilisieren will. In dieselbe Richtung gingen bereits Ports von eigenen Spielen auf mobile Plattformen. So erlebte das Erstlingswerk Edna bricht aus im August 2012 seinen zweiten Frühling auf iOS – und avancierte binnen eines Tages zur damals umsatzstärksten iPad-App.

Let's Play ist nicht immer gut

Überrascht haben uns im Gespräch vor allem die teils negativen Auswirkungen, die Fichtelmann Let's-Play-Videos zuschreibt. Zwar verhelfen gerade prominente Youtuber den Daedalic-Adventures zu Bekanntheit, allerdings sollen sie bei linearen Spielen bisweilen schädigend fürs Geschäft sein: »Gerade jüngere Leute sind durch die Let's-Play-Welle auf uns aufmerksam geworden, das ist gut. Aber es gibt auch viele, die sich sagen: Ich habe zwar die ersten beiden Deponia-Teile gekauft, den dritten schaue ich mir aber nur als Let's Play an. Und das geht auch gut, weil sich ein Deponia natürlich wie eine TV-Show gucken lässt. Deshalb schauen wir, dass unsere Spiele non-linearer werden, sofern das eben möglich ist.« Das ist allerdings bei Adventures ein ambitioniertes, wenn nicht unrealistisches Ziel. Die große Herausforderung für Daedalic besteht in der Suche nach neuen Absatzmöglichkeiten, die der Piraterie den Wind aus den Segeln nehmen und gleichzeitig das gute Image intakt lassen. Es ist die Suche nach einer dritten Option, denn als Unternehmen mit Dutzenden Mitarbeitern hat Daedalic weder die Flexibilität eines Indie-Studios, noch kann es sich dem Vertriebsmodell großer Publisher angliedern, ohne die Fanbasis zu gefährden. Die Erschließung des Konsolenmarktes käme dafür infrage, das Vorwagen in neue Genres mit dem Studio in Düsseldorf ebenso. Aber wäre nicht auch ein neues Geschäftsmodell wie Free2Play eine Möglichkeit? Schließlich sind die Hamburger jüngst eine Partnerschaft mit dem Entwickler Funatics eingegangen, der sich zwar früher mit Spielen wie Cultures einen Namen gemacht hat, sich heutzutage aber vor allem mit Onlinespielen wie Cultures Online über Wasser hält. Denkt Daedalic über einen Kurswechsel nach?



Für jedes Spiel stand ein Mitglied des Daedalic-Teams bereit, um Fragen zu beantworten.

Wird Daedalic Free2Play?

»Also, ich kann echt nicht sagen, was wir in den nächsten fünf Jahren machen werden«, erklärt uns Carsten Fichtelmann und reagiert damit eher neutral auf die Frage nach Free2Play, ganz anders als noch vor vier Monaten im GamesMarkt-Interview. »Man muss schon sagen, dass die Probleme, mit denen sich ein klassischer Hersteller im Core-Bereich herumschlagen muss, wie zum Beispiel DRM und das ganze Metacritic-System, für den F2P-Markt weit weniger schlimm sind.« Also doch eine gute Alternative? »Ich will das nicht komplett ausschließen, aber gerade unsere Designer wollen einfach andere Spiele entwickeln. Das ganze Geschäftsmodell hinter unseren Spielen funktioniert gegensätzlich zu dem von Free2Play. Unsere Sachen leben weniger von ihrer Aktualität und werden auch nicht eingestampft, sobald sie kein Geld mehr bringen. Wenn wir ein Adventure machen, dann ist das wie ein Film. Wir wollen das 15 bis 20 Jahre lang verkaufen.« Für 2015 bleibt es also beim Konsoleneinstieg und dem Versprechen, dass Daedalic seiner Philosophie treu bleibt – so gut es geht. Wo Free2Play als Alternative zum klassischen Vertrieb eher aus handwerklichen und kreativen Gründen als aus ideellen durchfällt, tut sich gegen Ende unseres Gesprächs eine spannende neue Möglichkeit auf: Transmedialität. Denn hier hört man dem Daedalic-Chef Fichtelmann wirklich die Passion an. Die Vorstellung, die erzählerischen Stärken eines Whispered World auf Comics, Bücher, Filme und Serien auszuweiten, kristallisiert sich als langfristiges Ziel heraus: »Wir wollen das gerne in neue Themenfelder übertragen, zwar nicht in neuen Spielformen wie Free2Play, aber in anderen Medien. Es ist viel wahrscheinlicher, dass es einen Edna-bricht-aus-Roman gibt oder eine Deponia-TV-Serie.« Ein Schritt in diese Richtung ist die Zusammenarbeit mit dem Mutterverlag Bastei Lübbe im Hinblick auf ein Säulen-der-Erde-Spiel. Klar, derzeit sind das noch Träume, aber zumindest handeln sie in erster Linie von großen Geschichten – und dann erst von großen Profiten. Wir hoffen, dass es so bleiben kann. DH



Anna's Quest

Als kleines Mädchen Anna rätseln wir uns durch eine grimmsche Märchenwelt, verfügen nach einem Experiment über übernatürliche Fähigkeiten und nutzen diese, um in einer Welt aus Hexen, Geistern, Trollen und Drachen zu überleben.



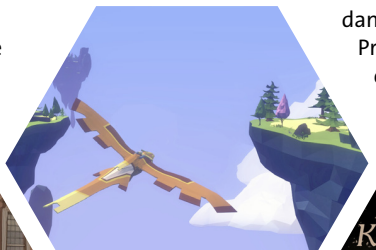
Silence - The Whispered World 2

Sicherlich das größte Pferd in Daedalics Stall: Der Nachfolger zum malerischen, aber zynischen The Whispered World versetzt uns in die Rolle des Jungen Noah, der seine Schwester Renie in einer Märchenwelt sucht. Besonderes Merkmal ist das aufwendige Technikgerüst des Spiels, das 2D-Zeichnungen mit 3D-Räumen verbindet. Erscheinungstermin ist das dritte oder vierte Quartal 2015.



The Devil's Men

Als Streunerin Adelaide begeben wir uns in einem beschaulichen englischen Küstenstädtchen des späten 19. Jahrhunderts auf die Suche nach unserem Vater. Dabei gibt's mehrere Wege zum Ziel, die Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben.



Aer

Das schwedische Indie-Spiel Aer wurde bereits 2013 als Kickstarter-Projekt angekündigt, wird jetzt aber von Daedalic finanziert. Als Priesterin Auk bewegen wir uns durch eine Welt aus fliegenden Inseln. Aer wird ein rätsellastiger Mix aus Oberwelt- und Dungeon-Erkundung. Die Optik kann mit ihrem Comic-Look jetzt schon überzeugen. Als Erscheinungstermin ist das erste Quartal 2016 angepeilt.



Die Säulen der Erde

Daedalics große Kooperation mit Ken Follett wird eine Point&Click-Adaption dessen Weltbestsellers Die Säulen der Erde. Außer einigen Konzeptgrafiken gibt's allerdings noch nichts zu sehen – erscheinen wird das Spiel aber ohnehin frühestens 2017.

Der Verlagsgigant Bastei Lübbe errang seinen ersten Durchbruch mit den Jerry-Cotton-Groschenromanen in den 1950er-Jahren.



Es ist schwer zu glauben, dass Arnos fehlendes Gesicht in Assassin's Creed Unity während der internen QA-Tests nicht aufgefallen ist.

So funktioniert QA

Wer hat's verbuggt?

In vielen Entwicklerteams gibt's eine Abteilung, die sich ganz auf das Beseitigen von Bugs, Glitches und andere Spaßbremsen spezialisiert: die Quality Assurance, kurz QA. Im Report blicken wir hinter die Kulissen und klären, warum der Kampf gegen die fiesen Käfer manchmal kaum zu gewinnen ist. Von Dimitry Halley

Wenn hierzulande irgendwo etwas Ungewolltes passiert, stellen deutsche Journalisten in der Regel zuerst eine alles entscheidende Frage: Wer hat's verbockt? Zumindest ist das ein Running Gag, den man gerade an den Journalistenakademien immer mal wieder zu hören bekommt. Winterchaos bei der Deutschen Bahn: Wer hat das Salz vergessen? In der Stadt fällt ein Baum um: Feuert den Stadtplaner! Und daran, dass die Deutschen zunehmend unpolitischer werden, muss doch auch irgendwer schuld sein. Das ist deshalb ein Gag, weil die tatsächliche Ursache oder gar Lösung eines Problems oft gar nicht so wichtig zu sein scheint, wie das Gesicht des Sündenbocks, dessen Kopf für den Missstand rollen muss. Die Welt hält das Gleichgewicht ja nicht durch komplizierte Verbesserungsansätze, sondern dadurch, dass irgendwer die gerechte Quittung kriegt. Die Lektion hinter diesem Witz ist, dass guter Journalismus sich einer Angelegenheit differenzierter nähern und mehr sein muss als ein reißerischer Fingerzeig auf den Schuldigen. Außer natürlich bei Computerspielen, da darf es keine Gnade geben, wenn ein Entwickler mal wieder die Release-Version versaut, weil er Bugs übersieht! Hier muss der Schuldige gefunden werden, damit er seinen verdienten »Shitstorm« einfahren kann.

»Danke, Ubischrott«

Das war natürlich nur ein Spaß, aber durchaus mit einem Körnchen Wahrheit: Natürlich gibt es auch im Spielejournalismus genügend Anlass, mit dem Finger auf jemanden zu zeigen – gerade weil die Frage nach denen, die es verbockt haben, auch vielen Lesern unter den Nägeln brennt. Beispielsweise, wenn wieder einmal das ärgerlichste Ereignis stattfindet, das es neben einem unfairen Bezahlmodell gibt: ein völlig fehlerhafter Release eines eigentlich guten Spiels. Da kommt die PC-Version eines Assassin's Creed Unity auf den Markt, in das Millionen investiert wurden, um das revolutionäre Paris minutiös genau zu rekonstruieren, mit Leben zu füllen und, und, und ... und dann fehlt Held Arno Dorian plötzlich das Gesicht. Oder wir verfolgen einen Feind, bis der schnurstracks in der Wand verschwindet. Und es hilft auch kein realistischer NPC-Tagesablauf, wenn die Pariser den Kehrbesen vier Meter über dem Boden schwingen. Kein Wunder, dass das Internet mit einem Mix aus Entrüstung, Aufschrei und Galgenhumor reagierte. Da stehen Funny-Bug-Videos Seite an Seite mit wüsten Beschimpfungen, die sich gegen geldgierige Publisher, faule Entwickler und fahrlässige Spieler richten, die die falschen Spiele mit falschen Käufen unterstützen. »Danke, Ubischrott«, kommentiert ein Nutzer auf GameStar.de. »Hier sieht man mal wieder, dass es den Publishern weder um Fanservice noch um Qualität geht.« Ein anderer zieht den Schluss: »Und an jeden, der meint, der Shitstorm sei übertrieben: Ubisoft erntet nur, was es gesät hat.«

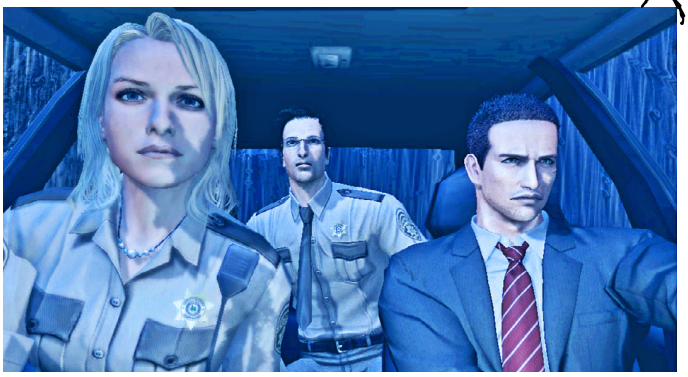
Hier haken wir ein: Natürlich geht's den Publishern auch um Qualität. Wie könnte es denn anders sein, man hat einen Ruf zu verlieren. Nicht umsonst gibt es in nahezu jedem größeren Entwicklerstudio ein eigenes Team, das sich diesen Begriff neben die Tür schreibt – die Quality Assurance, kurz: QA. Gerade die großen Entwickler eines Assassin's Creed oder Dragon Age verfügen über umfangreiche Departements, die eigens dafür zuständig sind, Fehler auszusieben und den Qualitätsanspruch der Spiele zu bewahren. Zumindest steht es so in deren Selbstbeschreibungen, zum Beispiel auf der Bioware-Website: »QA hat zum Ziel, Probleme zu erkennen, bevor sie es ins fertige Spiel



Insbesondere offene Spielwelten sind mit ihrer Unvorhersehbarkeit problematisch..



Wenn eine Adventure-Schmiede wie Deck 13 plötzlich Rollenspiele macht, sichert gerade die QA einen reibungslosen Wechsel.



Der Japano-Thriller Deadly Premonition nutzt Bugs und fehlenden Feinschliff bewusst als Stilmittel.

schaffen.« Die Fingerzeiger mögen hier aufhorchend fragen: Sind die jetzt schuld, wenn ein Spiel mit Bugs auf den Markt kommt? Die werden doch bezahlt, damit das nicht passiert! Immerhin twittert der ehemalige Epic-Frontmann Cliff Bleszinski sicherlich nicht grundlos: »QA-Abteilungen dieser Welt, macht euch keinen Stress. Wenn ihr einen Bug übersieht, erfährt's ja nur die ganze Welt über die Startseite von Reddit und so ziemlich jede Spiele-Website.« Klar, das schreibt er mit einem Augenzwinkern, aber wir nehmen diese Äußerung mal ganz bewusst als Ausgangspunkt, um der Frage nachzugehen, wie Bugs und Performance-Probleme in ein Spiel gelangen können, wenn es doch eigentlich einen Haufen Leute gibt, die das verhindern sollten. Dabei geht es uns gar nicht um Schuldzuweisungen, sondern darum, wie man sich den Kampf gegen die fiesen Software-Käfer überhaupt vorstellen muss. Wie die QA hinter den Kulissen aussieht. Und warum die Frage nach einem Sündenbock am Ende vielleicht gar nicht die interessanteste ist.



Tulay McNally, Bioware: »QA gewährleistet, dass ein Spiel aus Sicht der Spieler Spaß macht und funktioniert.«

Last Line of Defense

»QA ist die letzte Verteidigungslinie eines jeden Entwicklers«, erzählt uns Jim Boone, Senior Producer bei Volition (Saints Row 4). Auf diese kämpferische Metapher stößt man oft, wenn man im Netz nach Qualitätssicherung in Spielen sucht. Auch Tulay McNally, QA-Direktorin bei Bioware, spricht von »QA als Disziplin, als proaktive Qualitätssicherung und letzte Verteidigungslinie«. Dabei mag man auf den ersten Blick denken: Klar, diese Abwehrmetapher ist halt griffig, klingt spektakulär und wird deshalb häufig benutzt. Aber es steckt tatsächlich weit mehr dahinter. Dass die Quality Assurance als letzte Verteidigungsinstanz auf den Plan tritt, offenbart all ihre Stärken, Herausforderungen, aber auch ihre Grenzen. Denn die beiden entscheidenden Fragen, die man an in diesem Zusammenhang stellen muss, sind: Gegen wen oder was kämpft die QA und was verteidigt sie?

Natürlich gibt's für beides naheliegende erste Antworten. QA kämpft offensichtlich gegen Bugs und ungeplante Performanceprobleme. Sie schützt das Spiel davor, fehlerhaft auf den Markt zu kommen. Und ja, das stimmt natürlich. Jan Klose, Geschäftsführer von Deck 13 (Lords of the Fallen) beschreibt den Alltag eines QA-Mitarbeiters als zielgerichtete Fehlersuche: »Die meisten Tester haben genaue Vorgaben, welche Arten von Bugs sie an einem Tag finden müssen, und verbringen viel Zeit damit, die entsprechenden Stellen des Spiels zu spielen, Fehler zu suchen und dann zu berichten. Vor allem gegen Ende des Projektes kann so etwas sehr lange dauern.« Allerdings wird hier auch deutlich, dass man die letzte Verteidigungslinie nicht nur zeitlich interpretieren sollte – QA beginnt nicht am Ende einer



Battlefield 4 hatte beim Release große Probleme mit Bugs und Performance – vor allem im Onlinemodus.



Sims 4 geht gegenüber dem Vorgänger bewusst einen technischen Schritt zurück, um auf Entwicklerseite pflegeleicht und auf Spielerseite performant zu bleiben. Viele Serienfans fanden's trotzdem doof.

Spieleentwicklung (quasi als erste Testinstanz vor der Presse), sondern ganz zu Beginn. »Bei uns erstreckt sich das Testen über die gesamte Entwicklungsphase und gilt nicht nur für das Kernteam der QA. Jeder blickt mit einem wachen Auge über das Projekt, das gilt auch für die Entwickler. Trotzdem ist natürlich besonders das QA-Team bereits ab dem ersten Prototypen mit Testen beschäftigt«, erzählt uns Tulay McNally über die Arbeitsabläufe bei Bioware. Dort sind die »Endtester«, die das Spiel kurz vor Release in die Finger bekommen, nur ein kleiner Teil des QA-Prozesses. Als sogenannte Black-Box-Tester nehmen sie die Rolle des Verbrauchers ein und prüfen beispielsweise Dragon Age: Inquisition auf Fehler. Die Bezeichnung »Black Box« rührt daher, dass sie ganz bewusst keine tieferen Einblicke in die Entstehung und Programmstruktur eines Spiels haben. So nehmen sie gezielt die Rolle des unbeteiligten Spielers ein, der ein Spiel nur nach dem bewertet, was er auf dem Bildschirm zu sehen bekommt.



Jan Klose, Deck 13: »Jedes Mal, wenn man den Code anfasst, um einen Bug zu beseitigen, besteht die Gefahr, dass man unwissentlich einen neuen erzeugt.«

Black Box und White Box

Den Gegenpart dazu bilden die – Überraschung! – White-Box-Tester, die über profunde Kenntnisse von Arbeitsabläufen, Engine und Entwicklung verfügen müssen und monatelang eng verzahnt mit den Programmieren, Grafikern und Producern zusammenarbeiten. Diese Begrifflichkeiten sind zwar mehr oder minder bioware-exklusiv, die Arbeitsweise der QA hingegen nicht. So arbeiten beispielsweise auch Volition und Deck 13 während der gesamten Entwicklungszeit mit Qualitätstestern zusammen. Und diese wiederum sprechen mit dem ganzen Team – vom Programmierer bis zum Produzenten. »Die QA-Abteilung kann die Qualität nur dann sichern, wenn ihr ein Producer zur Seite steht, der mit den von ihr gefundenen Problemen auch eine Lösung umsetzt. Die Sicherung der Qualität obliegt allen Abteilungen eines Spieleentwicklers und seines Publishers, die QA unterstützt, je nach Firma, diesen Prozess stärker oder weniger stark«, erklärt Jan Klose. »Eine starke QA-Abteilung mit direktem Draht zum Producer kann schon sehr viel zur Verbesserung der Qualität beitragen.« Das setzt voraus, dass QA mehr ist als reine Bug-Suche: Neben der Performance prüfen viele QA-Departments auch den Spielspaß, klopfen die Story auf Logiklöcher ab, überprüfen Questdesign und Balance. Und das alles melden sie an die entsprechenden Verantwortlichen.

Hier wird deutlich – und das greift die Metapher der letzten Verteidigungslinie auf –, dass eine ausgereifte QA nicht nur gegen Bugs kämpft. Sie kämpft gegen Ressourcenknappheit, gegen Designfehler und um ein möglichst fertiges Spiel, das seiner kreativen Vision so gerecht wird wie möglich. Die spielbegleitende Qualitätssicherung hakt bei allem ein, was den Spielspaß bremst, allerdings hängt die Suche und Beseitigung dieser Blockaden maßgeblich von den finanziellen und menschlichen Mitteln ab.

Der Kampf gegen sich selbst

Und hier verbirgt sich eine weitere Herausforderung der letzten Verteidigungslinie: der Kampf gegen sich selbst. Als Spieler stellt man sich QA oft als Traumjob vor: lange vor Veröffentlichung den ganzen Tag lang Dragon Age Inquisition spielen, die eigene Meinung notieren und dafür bezahlt werden. In Wahrheit ist QA bisweilen ein zäher, monotoner und belastender Prozess. »Der Tester muss fortdauernd die gleichen Stellen eines Spiels immer und immer wieder spielen«, erläutert Jim Boone von Volition. »Bei den ersten Durchläufen dürfte das Spiel darüber hinaus noch in einer sehr rohen Fassung und kaum spielbar sein. Trotzdem muss der Tester damit klarkommen und detailliert und fundiert über Fehler berichten. Das ist eine anstrengende Arbeit, die gleichzeitig immens wichtig für das ganze Projekt ist.« Aufgezeichnet werden solche Fehler entweder ganz pragmatisch über Excel oder über spezielle Verwaltungs-Tools wie Jira oder Mantis. Im Anschluss gibt die QA jedem Meldung, der über bestimmte Probleme Bescheid wissen muss – Entwickler, Artists, Writer, aber auch Produzenten und Geldgeber. Dabei müssen die Bugs beständig reproduziert und aus verschiedenen Blickwinkeln erspielt werden, damit Programmierer und Co. ausreichend Daten erhalten. Schließlich kann jeder unachtsam gefixte Bug seinerseits neue Fehler auslösen. Wo zu Beginn der Entwicklung noch der Rohzustand des Spiels ein Problem sein mag, stehen kurz vor Release »Crunch Times« auf der Agenda. Dann mag ein Dragon Age zwar gut spielbar sein, dafür erhöht sich die Arbeitsbelastung durch den Termindruck enorm. »Und als Belohnung für einen gefundenen Bug gibt es natürlich oft nur lange Gesichter von den Schuldigen



Auch die Spielbalance wird durch die QA überwacht – wenn beispielsweise rund ein Viertel der Spieler das Tutorial nicht schafft, wie bei Driver.

und selten ein Dankeschön«, illustriert Jan Klose von Deck 13 die Reaktion der Entwickler auf gemeldete Fehler. »Man muss für diesen Job sehr geduldig und strukturiert sein. Nicht zuletzt der richtige Umgang mit den Teammitgliedern ist eine besondere Herausforderung. Flapsige Antworten, selbst Großbuchstaben oder Ausrufezeichen an den falschen Stellen können da zum Problem werden.«

Zigtausend Durchläufe

Neben den Belastungen ist auch die Suche nach den Fehlern selbst ein Kampf, bei dem die QA an ihre Grenzen stößt. So erklärt uns Jan Klose, dass gerade das repetitive Überprüfen häufig zur Betriebsblindheit führen kann. »Wer hundertmal durch den gleichen Spielabschnitt rennt, dem fallen einige Dinge einfach nicht mehr auf. Dann macht es Sinn, sich abzuwechseln.« Und selbst wenn ein QA-Department Zuständigkeiten rotiert, gibt es gerade bei komplexen Spielen einfach Grenzen, wie Jim Boone darlegt: »Man stelle sich die zigtausend Stunden vor, die die QA in einem Spiel verbringt. Das ist trotzdem nichts im Vergleich zu der Zeit, die alle Spieler insgesamt investieren. Die schiere Anzahl an Fans übertrifft die der Tester um ein Vielfaches, das lässt sich nicht ändern. Deshalb wird es immer Fehler geben, die die Community findet, weil sie den Testern durch die Lappen gegangen sind.« Bei PC-Spielen kommt erschwerend hinzu, dass die Spieler auf zigtausenden möglichen Systemen spielen, mit unendlich vielen Kombinationen aus Motherboards, Prozessoren, Grafikkarten, Betriebssystemen. Die kann man unmöglich alle testen. Darüber hinaus arbeiten Spiele heutzutage mit deutlich umfangreicheren Strukturen. In einem GTA 5 laufen beispielsweise unzählige Prozesse ab, auf die man als Spieler im besten Fall gar nicht groß achtet: das Verhalten der Passanten, ihre Reaktion auf bestimmte Ereignisse, die Spielphysik, KI-Routinen, dazu etliche Animationen, Wettereffekte und deren Auswirkungen, um nur ein paar Faktoren zu nennen. Dass gerade offene Spielwelten ein gigantischer Herd für Fehlerquellen sind, bestätigt auch Tulay McNally im Hinblick auf ihre Arbeit an Dragon Age: Inquisition.



Jim Boone, Volition: »Alle Grenzen von QA lassen sich auf Ressourcen und Zeit zurückführen.«

Keine Generalabsolution

Das erklärt sehr spezielle und kleinere Fehler, ist aber natürlich keine Generalabsolution für völlig verbuggte Veröffentlichungen und prominente Bugs, die sofort ins Auge springen. So ärgern sich die Spieler zurecht, wenn Assassin's Creed Unity mit fehlenden Gesichtstexturen auf den Markt kommt, wenn bei Battlefield 4 zahlreiche Probleme den Multiplayer plagen oder eine PC-Umsetzung mal wieder mies optimiert wurde. Da lässt sich einfach schlecht argumentieren, dass das niemandem aufgefallen ist. In solchen Fällen hapert es eher an den Ressourcen und den finanziellen Entscheidungen der Geldgeber. Manche Bugs werden schlicht durchgewunken, weil der Aufwand, sie kurz vor Release noch zu beheben, sich einfach nicht rechnen würde. Jim Boone: »Das hängt vor allem von der Schwere des Bugs ab. Kurz vor Veröffentlichung macht man eigentlich nur noch für sehr schwere Fehler einen Rückzieher. Bei kleineren Problemen ist es wahrscheinlicher, dass wir das Spiel trotzdem als verkaufsfertig beurteilen.« So darf man nicht unterschätzen, dass der mittlerweile obligatorische Day-One-Patch und die ersten Wochen nach Veröffentlichung häufig mit in die Planung der Publisher einkalkuliert werden. In Zeiten des digitalen Vertriebs ist der Gold-Status mehr ein Echo alter Tage – entwickelt wird bis zum Release-Tag.

Trotzdem macht die Verzahnung der QA-Abteilungen in jedem Bereich eines Entwicklerstudios deutlich, dass die Fertigstellung eines Spiels ein komplexes Wechselspiel diverser Teams, Prozesse, Entscheidungen und Professionen ist. Und so ist auch eine verbuggte Veröffentlichung ein komplexes Problem, für das es – wie so oft im Leben – keine Pauschalerklärungen gibt. Und auch keinen einen Schuldigen. Außer vielleicht jene Entscheider, die ein Spiel zur Erfüllung von Gewinnzielen und Händlerverträgen unbedingt in einem bestimmten Quartal veröffentlichen lassen, obwohl sie genau wissen, dass es bis dahin nicht fertig sein kann. Aber das ist wieder eine andere Geschichte. DH



Angel of Darkness hat nicht zuletzt wegen Bugs die Tomb-Raider-Reihe fast zu Grabe getragen.

Mit einer Körperlänge von 17 cm sind der Riesenbock- und der Herkuleskäfer die größten Käfer der Welt.



Die Geschichte von Van Buren, des gescheiterten Fallout 3, beginnt mit Wasteland, Interplays kultigem Endzeit-Rollenspiel von 1988. Jahrelang versucht dessen Chefentwickler Brian Fargo, einen Nachfolger zu realisieren, kann sich mit dem Lizenzinhaber Electronic Arts aber nicht einigen. Daher reift bei Interplay und dessen Rollenspielabteilung Black Isle Studios der Entschluss, ein neues Abenteuer in einem ähnlichen Szenario zu entwickeln. Das Resultat ist 1997 das erste Fallout, das zwar einige Bezüge zu Wasteland hat, jedoch ganz eigene Qualitäten einbringt. Die Mischung aus Mad-Max-Welt und retro-futuristischem Setting nach 50er-Jahre-Bauart, der schwarze Humor, das motivierende Charakter- sowie Skill-System und der atmosphärische Soundtrack von Mark Morgan inklusive dem Song »Maybe« der Ink Spots sind einige der Gründe, warum Fallout ebenfalls zu einem Kultspiel reift und sowohl Kritiker als auch Spieler begeistert. Ein Jahr später folgte Fallout 2, das so ziemlich alle Charakteristika des Vorgängers erbt – inklusive seiner Beliebtheit. Danach ist es nur logisch, dass in nicht allzu ferner Zukunft ein Fallout 3 folgen soll. Doch es kommt anders.

Unruhige Zeiten bei Interplay

Die Entwicklung von Fallout 3 läuft unter dem Arbeitstitel »Van Buren«, was auf die Angewohnheit der Black Isle Studios zurückgeht, neue Projekte nach ehemaligem US-Präsidenten zu benennen. So fungiert beispielsweise das ebenfalls nie veröffentlichte Baldur's Gate 3: The Black Hound unter dem Arbeitstitel »Project Jefferson«. Der Fallout 3-Patron Martin Van Buren regierte die Vereinigten Staaten von 1837 bis 1841. Es waren hässliche Jahre. Wirtschaftskrisen stürzten das Land in die Depression, Banken brachen zusammen, die Arbeitslosigkeit schoss auf ein Rekordhoch. Im Bundesstaat Missouri tobte ein absurder Bürgerkrieg zwischen Mormonen und der Nationalgarde, die die frisch gegründete Glaubensrichtung im Auftrag des Gouverneurs aus dem Land treiben sollte. Für all das konnte Van Buren nichts, er tat aber auch nichts, um die Lage zu bessern. Weil er überdies Texas den Beitritt zu den USA verwehrte, um den Frieden mit Mexiko zu bewahren, erntete Van Buren den Ruf des Zauderers, der das Land vor die Hunde gehen ließ. Seine politischen Gegner verspotteten ihn als »Martin Van Ruin« und kritisierten noch dazu seinen angeblich luxuriösen Lebensstil. Die Präsident-

Fallout (1997)



Der Urvater verbindet rundenbasierte Taktikkämpfe mit einen ausgefeilten Charaktersystem, einer schwarzhumorigen Endzeitwelt – und einem Zeitlimit: Binnen 500 Tagen muss man eine Mutanteninvasion aufhalten. Ein Klassiker.

Fallout 2 (1998)



Exakt ein Jahr nach dem ersten Teil erscheint der spielmechanisch und technisch fast unveränderte Nachfolger, der aber eine deutlich größere Spielwelt mit mehr Story-Freiraum bietet. Gilt vielen Fans als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten.

Fallout Tactics (2001)



Der Serienableger fährt Erkundung sowie Dialoge stark zurück und stellt stattdessen die rundenbasierten Taktikgefechte in den Vordergrund. Die Charaktere sammeln darin Erfahrung und Ausrüstung. Kein Meilenstein, aber ein ordentliches Taktikspiel.

 Der Begriff »Fallout« für den unsichtbaren Niederschlag radioaktiver Partikel wurde wahrscheinlich erstmals 1949 verwendet.



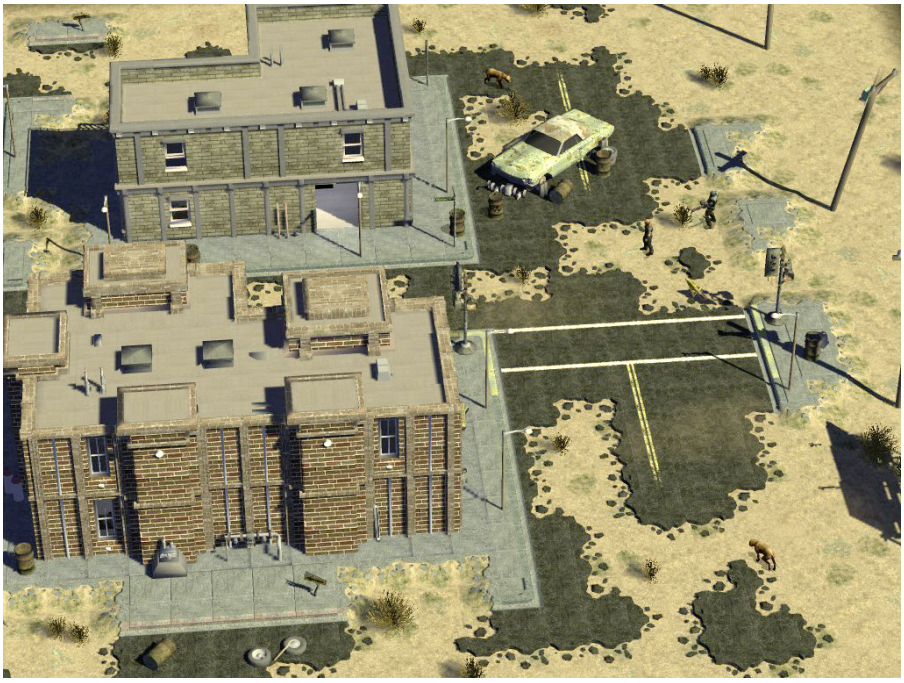
Vaporware: Van Buren

Das Fallout 3, das nie erschien

Wenn Fallout-Fans den Namen Van Buren lesen, dann bekommen sie feuchte Augen. Sie denken dabei nämlich nicht etwa an den gleichnamigen US-Präsidenten, sondern an das nie erschienene Fallout 3. Erst nach langer Totenruhe feiert die Fortsetzung ihre Wiederauferstehung. In einem anderen Spiel. Von Stephan Petersen und Michael Graf

schaftswahlen 1841 verlor Van Buren sang- und klanglos, kurzum: Es könnte keinen passenderen Namenspaten für Fallout 3 geben. Denn auch das Spiel Van Buren steht unter keinem guten Stern.

Seit Ende der neunziger Jahre kämpft Interplay mit finanziellen Schwierigkeiten. 2001 steigt der französische Publisher Titus Interactive als Mehrheitsaktionär bei den schwächelnden Kalifornien ein. Stabilität bringt das Interplay jedoch nicht – im Gegenteil. Bereits ein Jahr später verlässt der Geschäftsführer Brian Fargo das Unternehmen. In seinem öffentlichen Rücktrittsschreiben beklagt er, seine Kompetenzen seien beschnitten worden. Titus wirft ihm daraufhin vor, seine Pflichten vernachlässigt zu haben und nur auf eine lukrative Abfindung scharf gewesen zu sein, das Unternehmen erwägt sogar eine Klage – eine



Erst nach dem Aus für Van Buren werden solche Screenshots veröffentlicht.

Fallout: Brotherhood of Steel (2004)



Der neue Konsolenfokus von Interplay bringt nicht nur das Hack & Slay Baldur's Gate: Dark Alliance hervor, sondern auch diese Endzeitballerei für Xbox und PlayStation 2. Mangels offener Welt und spielerischer Abwechslung das schwächste Fallout.

Fallout 3 (2008)



Nach langer Pause gibt der Elder-Scrolls-Entwickler Bethesda der Fallout-Serie die dritte Dimension und liefert einen Rollenspiel-Meilenstein mit einladend offener Endzeitwelt und schrägen Quests. Nur das müde Story-Schlusskapitel enttäuscht.

Fallout: New Vegas (2010)



Der Fallout-3-Ableger entsteht bei Obsidian, wo viele ursprüngliche Van-Buren-Designer arbeiten. Die Haupthandlung ist zwar abermals lahm inszeniert, doch die vielfältige und mit Abenteuern vollgestopfte Welt macht auch New Vegas zum Hit.

Nach der Pleite von Titus im August 2004 wurde Interplay wieder unabhängig.

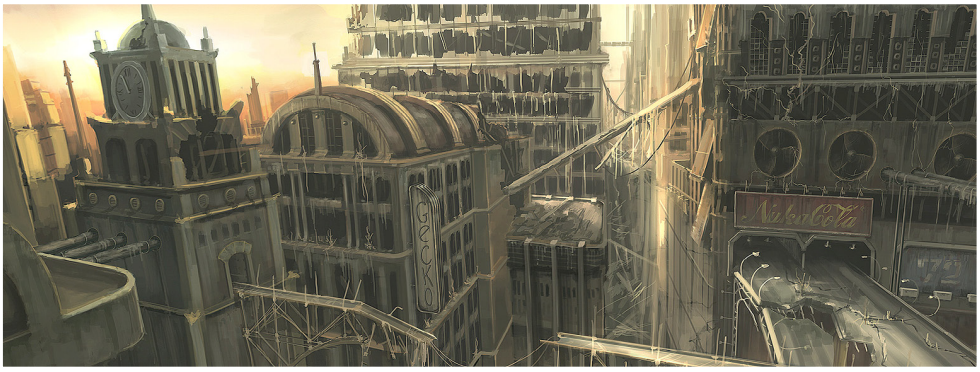
Fallout Online

Beim Verkauf der Fallout-Lizenz für 5,75 Millionen US-Dollar an Bethesda sichert sich Interplay Ende 2006 im Gegenzug das Recht, ein Fallout Online zu entwickeln. Finanziert mit dem Lizenzerlös und unter dem Arbeitstitel »Project V13« beginnen auch tatsächlich die Arbeiten am MMO. Darin soll man einen Menschen oder einen Mutanten spielen, der im Spiel eine eigene Kolonie besitzt. Die soll man dann wie in einem Aufbauspiel mit zusätzlichen Gebäuden erweitern. Zudem darf man in der Spielwelt NPC-Überlebende als Arbeitskräfte anheuern und durch erfüllte Quests die Kolonie weiter stärken. 2009 wirft Bethesda Interplay jedoch Vertragsbruch vor, ein jahrelanger Gerichtsstreit folgt. Anfang 2012 bezahlt Bethesda schließlich zwei Millionen Dollar für die Rechte am Fallout-MMO, Interplay steht ohne Lizenz da, deutet jedoch an, das Online-Abenteuer trotzdem zu entwickeln, nur eben unter anderem Namen. Eigens dafür werden auch die Black Isle Studios neu gegründet, bis heute hat man von Project V13 aber nichts mehr gehört.









ziemliche Schlammschlacht. Fargos Posten übernimmt der Titus-Gründer Hervé Caen. Unter ihm verschiebt Interplay den Fokus auf den Konsolenmarkt. Die Black Isle Studios genießen in den strategischen Überlegungen von nun an keine besondere Priorität mehr. Diese Entwicklungen bleiben natürlich auch den Mitarbeitern nicht verborgen. Im April 2003 kündigt der Studioleiter Feargus Urquhart und gründet mit Obsidian ein neues, unabhängiges Studio. In den Folgemonaten überzeugt er 17 weitere Black-Isle-Mitarbeiter, ihm zu folgen, darunter Chris Avellone, der Lead Designer von Van Buren. Und im November 2003 wirft schließlich auch der Projektleiter Joshua Sawyer das Handtuch, offenkundig nach einem Streit mit Interplay. Die Köpfe hinter Fallout 3 sind weg. Und die verbliebenen Mitarbeiter der Black Isle Studios müssen auch nicht lange überlegen, wie's mit dem Spiel weitergehen soll. Anfang Dezember 2003 macht ihnen Interplay nämlich ein verfrühtes »Weihnachtsgeschenk«, indem man die gesamte Belegschaft entlässt. Dieser Schritt bedeutet zugleich das Ende für Van Buren. Im Jahr darauf vergibt Interplay die Lizenzrechte für drei Fallout-Spiele (und später die komplette Lizenz) an Bethesda, das die Marke 2008 mit Fallout 3 fortsetzt.

Vor der letzten Kurve abgefangen

Als die Black Isle Studios die Arbeiten an Van Buren einstellen müssen, sind diese bereits weit fortgeschritten. Man kann schon Charaktere erstellen, Skills einsetzen, kämpfen und über die Karte reisen. Fast sämtliche Schauplätze existieren, zudem sind die 3D-Modelle von Menschen, Monstern und sonstigen Ödland-Bewohnern größtenteils fertig. Diese Infos verdanken wir mehreren ehemaligen Van Buren-Entwicklern, die in der Folgezeit sehr freizügig über das Projekt Auskunft geben. Außerdem gelangen Designdokumente und eine – im Internet leicht zu findende, aber ziemlich verbuggte – Tech-Demo an die Öffentlichkeit. Bei Letzterer handelt es sich um das Ende des Tutorials. Darin spielt man eine junge Frau, die sich zusammen mit ihrem Bruder und einem Soldaten vor kommunistischen Kollaborateuren in einen Bunker retten will. Zeitlich ist das Mini-Abenteuer also während des Großen Kriegs angesiedelt. Dieser historische Konflikt markiert im Fallout-Universum die Geburtsstunde der postapokalyptischen Welt und entzündet sich am Ost-West-Streit um die letzten fossilen Ressourcen. Als Folge verglüht die Menschheit im nuklearen Feuer, nur wenige Überlebende harren in Bunkern aus und wagen sich erst Jahrzehnte später wieder an die vernarbte und von garstigen Mutanten bevölkerte Oberfläche. Im Tutorial von Van Buren spielt dieses große Ganze freilich keine Rolle, die Einführung soll lediglich dazu dienen, die grundlegenden Spielmechaniken zu erklären. Die eigentliche Handlung wollen die Black Isle Studios ins Jahr 2253 verlegen, in den Südwesten der USA. Die Größe der Spielwelt lässt sich schwer abschätzen. Immerhin aber kennen wir die Karte, die den Hoover Dam als westlichsten und die Stadt Denver als östlichsten Schauplatz zeigt. Auch den Grand Canyon soll man in Van Buren besuchen.



Eine neue Neuerung von Van Buren sollte der Koop-Modus sein.

Auf der Flucht

Zum Beginn von Fallout 3 möchte Black Isle den Spieler in die Rolle eines Gefangenen versetzen. Witzig: Ob dieser zu Recht oder Unrecht im Knast sitzt, darf man während der Charaktererstellung selbst festlegen. Beginnen soll Van Buren damit, dass der Sträfling aufwacht, während Unbekannte das Gefängnis angreifen – allerdings ein anderes Gefängnis als jenes, in dem der Held ursprünglich eingeschlafen ist. Wie der Ortswechsel zustande kam, warum man auf



Das Interface der Tech-Demo ähnelt stark dem der Vorgänger.



Das Skill-System sollte aus vier Hauptkategorien bestehen.

seiner Reise durch das Ödland von Robotern verfolgt wird und was ein größenwahnsinniger Wissenschaftler mit alldem zu schaffen hat – all das soll man im Verlauf der Story enträtseln. Sogar ein Ausflug ins Weltall steht auf dem – niemals umgesetzten – Programm. Als zentrales Motiv der Spielwelt planen die Entwickler zudem einen Krieg zwischen der New California Republic (NCR) und der Brotherhood of Steel (BoS). Beide sind wichtige Fraktionen im Fallout-Universum. Während die NCR Demokratie, Freiheit und Ordnung ins Ödland exportieren will, hat sich die BoS mit fast religiösem Eifer der Erhaltung von Vorkriegstechnologie verschrieben. Der Spieler darf Siedlungen der beiden Konfliktparteien besuchen und durch seine Aktionen den Kriegsverlauf beeinflussen. Auch wenn keine Details bekannt sind, soll das wohl ähnlich funktionieren wie in den ersten beiden Fallouts oder im späteren Wasteland 2; am Ende hätte das Spiel dann gezeigt, wie sich die eigenen Entscheidungen auf den Konflikt und die jeweiligen Ortschaften ausgewirkt haben.

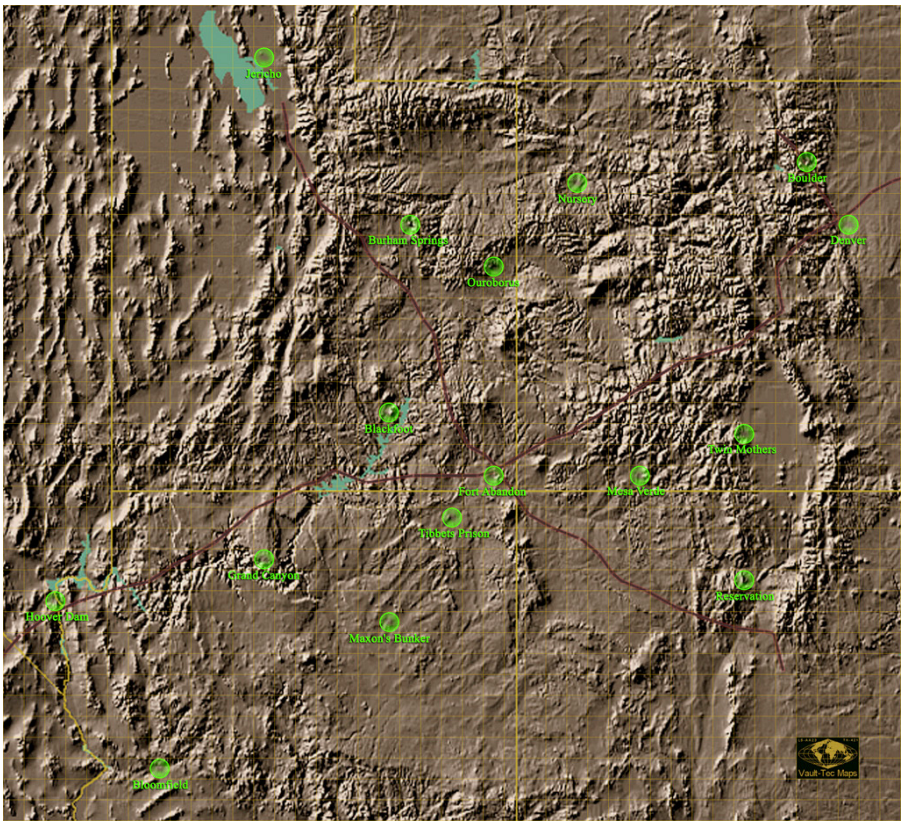
In der Tradition der Vorgänger

Trotz der neuen 3D-Engine soll Van Buren optisch und spielerisch erkennbar in der Tradition seiner Vorgänger stehen. Erneut setzen die Black Isle Studios auf eine isometrische Perspektive. Das Interface ähnelt stark den Benutzeroberflächen der Vorgänger. Das Talentsystem baut der Lead Designer Joshua Sawyer hingegen weitgehend um. Die Skills unterteilt er in die vier Kategorien Kampf, Diplomatie, Wissenschaft und Schleichen. Während er etwa das ursprüngliche »Reden« in »Täuschen« und »Überreden« aufteilt, plant Sawyer, sämtliche Distanzwaffen unter dem Skill »Firearms« zusammenzufassen. Neben diesem systemischen Umbau wollen die Entwickler die Werte von Skills und Attributen sowie ihren Einfluss auf Fähigkeiten und Aktionen wie beispielsweise Rüstung, Kämpfe, Gesundheit und Inventargröße komplett neu berechnen. Änderungen gibt es überdies beim Kampfsystem. Neben den bekannten Rundengefechten soll es auf Wunsch des Publishers Interplay alternativ möglich sein, Auseinandersetzungen mit Ödlandbewohnern in Echtzeit auszutragen – also ähnlich wie im Serienableger Fallout Tactics: Die Stählerne Bruderschaft. Darüber hinaus sollen die Black Isle Studios auf Betreiben von Interplay einen Koop-Modus einbauen. Wie dieser ausgesehen hätte, ist jedoch nicht bekannt.

Van Burens Wiederauferstehung

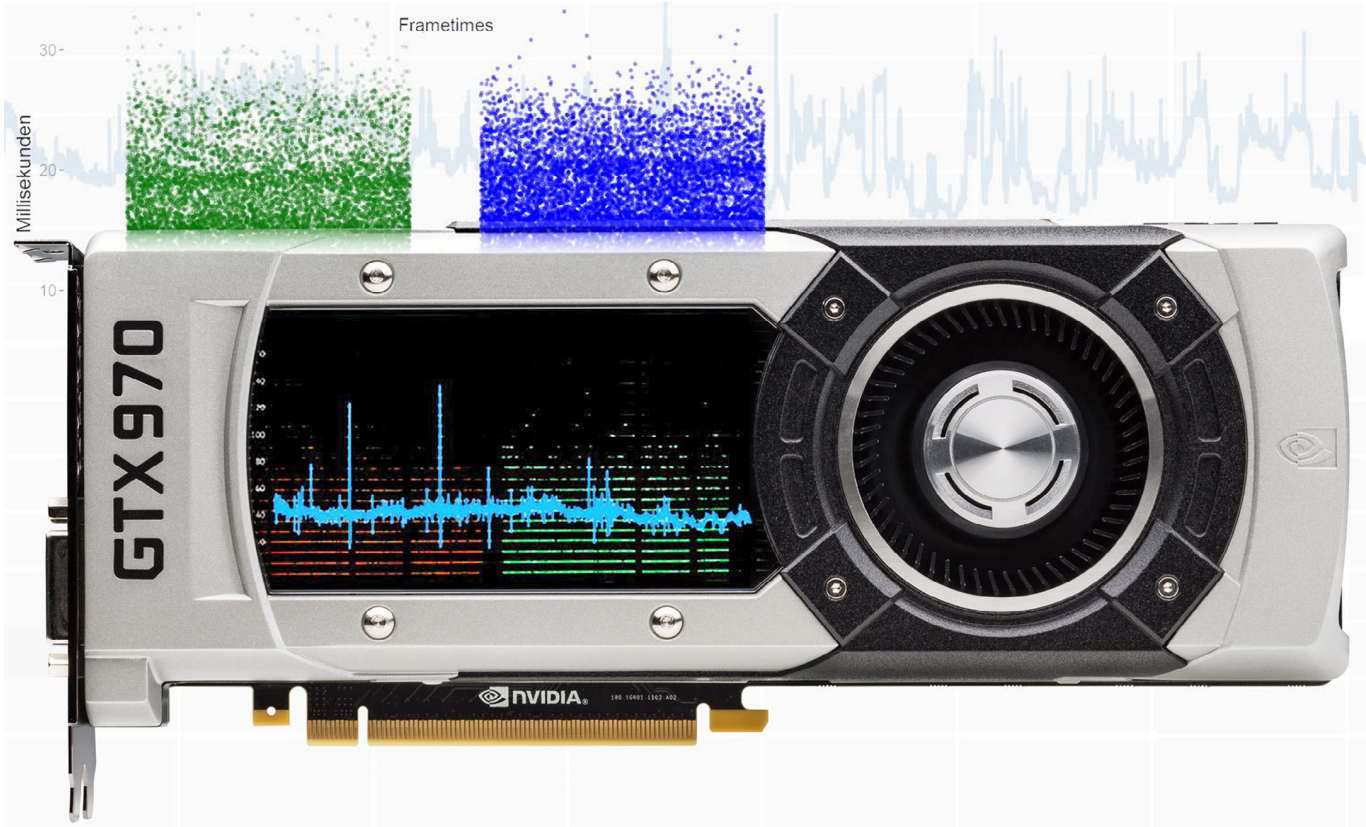
Die Frage, ob Van Buren ein gutes Rollenspiel geworden wäre, ist natürlich graue Theorie. Aufgrund der weit fortgeschrittenen Entwicklung und anhand des bekannten Materials dürfte jedoch mancher Fallout-Fan mit Wehmut zurückblicken. Immerhin bedeutet das Ende von Van Buren nicht den Todesstoß für die Serie. Jahre später veröffentliche Bethesda ein – wenn auch völlig anderes – Fallout 3. Zahlreiche Entwickler der Black Isle Studios finden nach ihrem Weggang einen neuen Arbeitsplatz bei Obsidian. Joshua Sawyer ist dort Jahre später als Lead Designer maßgeblich am Fallout 3-Ableger Fallout: New Vegas beteiligt. Und wenngleich Van Buren niemals erscheint, feiert es auf diese Weise doch eine Wiederauferstehung. Mehrere Storyelemente von New Vegas stammen nämlich aus dem ursprünglichen Van Buren-Fundus. Etwa die Caesar's Legion, eine autokratische Organisation von Sklavenhaltern. Oder der Konflikt zwischen New California Republic und Brotherhood of Steel. Oder Joshua Graham, eine zentrale Figur der Caesar's Legion und ein potenzieller Begleiter in Van Buren. Oder der Hoover Dam als prominenter Schauplatz. So findet vieles aus Van Buren letztlich doch noch seinen Weg ins Fallout-Universum. Und wer weiß: Vielleicht dürfen wir irgendwann noch einmal ein isometrisches Fallout erleben. Im Dezember 2014 hat sich Brian Fargo die Markenrechte für Van Buren gesichert. Nach dem Kickstarter-finanzierten Wasteland 2 könnte sich der Designer seinen nächsten Traum erfüllen.

Stephan Petersen / GR



Die Weltkarte umfasst unter anderem den Grand Canyon und den Hoover Dam.

Nach Martin Van Buren sind zahlreiche US-amerikanische Ortschaften, drei Parks, ein See und ein Berg in der Antarktis benannt.



Der Skandal um die GTX 970

Umtauschen oder nicht?

Nvidia hat falsche technische Angaben zur GTX 970 gemacht, viele Spieler fühlen sich betrogen. Wir zeichnen die Geschehnisse um den Skandal nach und klären, was die verschwiegenen Einschränkungen im Spielealltag bedeuten. Von Nils Raettig

Als die GTX 970 im September 2014 gemeinsam mit der GTX 980 auf den Markt kommt, ist sich die Fachpresse (inklusive GameStar) einig: Die Grafikkarte mit der neuen Maxwell-Architektur überzeugt auf ganzer Linie, von der Spieleleistung über den Stromverbrauch bis hin zu den Temperaturen gibt es so gut wie nichts daran auszusetzen. Da sie außerdem nur etwa zehn Prozent langsamer als die GTX 980 ist, gleichzeitig aber rund 200 Euro weniger kostet, erfreut sie sich in den folgenden Monaten großer Beliebtheit bei Spielern, zumal AMD mangels neuer Modelle nur mittels Preisnachlässen halbwegs dagegen halten kann.

Anfang 2015 tauchen dann erste Berichte in Foren auf, die ein Problem mit der Speicherbelegung der GTX 970 ausmachen. Obwohl die Karte über 4,0 GByte VRAM verfügt, werden laut dieser Berichte in vielen Spielen maximal 3,5 GByte davon belegt. Nur beim Spielen in sehr hohen Auflösungen wie 3840x2160 Pixel (UHD/4K) überschreitet die GTX 970 diese Speichergrenze, während die GTX 980 teilweise schon in 1920x1080 Pixel (Full HD) mehr als 3,5 GByte VRAM nutzt.

Mit der Zeit bestätigen immer mehr Spieler dieses merkwürdige Verhalten der GTX 970, synthetische Tests zeigen außerdem, dass die Datenübertragung des Speichers deutlich langsamer vonstattengeht, wenn mehr als 3,5 GByte VRAM belegt sind. Allein die große Zahl der Berichte legt die Vermutung nahe, dass es sich um ein generelles Problem der GTX 970 und nicht um einzelne technische Defekte handelt, der Unmut bei den Spielern wächst dementsprechend an und erste Rückruf-Forderungen werden laut.

Nvidia muss einlenken

Schließlich bleibt Nvidia nichts anderes übrig, als die Katze aus dem Sack zu lassen:



Da Battlefield 4 größtenteils in eher kleinen Arealen gespielt wird und bereits etwas älter ist, macht sich der limitierte Speicher der GTX 970 in diesem Spiel praktisch nicht negativ bemerkbar.

	GEFORCE GTX 980	GEFORCE GTX 970
CUDA Cores	2048	1664
Base Clock	1126 MHz	1050 MHz
Boost Clock	1216 MHz	1178 MHz
Single Precision	5 Teraflops	4 Teraflops
Memory Config	4GB / 256-bit GDDR5	4GB / 256-bit GDDR5
Memory Speed	7.0 Gbps	7.0 Gbps
Power Connectors	6-pin + 6-pin	6-pin + 6-pin
Outputs	DL-DVI HDMI 2.0 3x Displayport 1.2	DL-DVI HDMI 2.0 3x Displayport 1.2

Im Präsentationsmaterial, das Nvidia zur Veröffentlichung der GTX 970 und der GTX 980 an die Presse geschickt hat, waren die Speicherangaben zu beiden Karten komplett identisch, obwohl der VRAM der GTX 970 im Gegensatz zum VRAM der GTX 980 in zwei unterschiedlich schnelle Speicherbereiche eingeteilt ist.

Zur Veröffentlichung der GTX 970 gab es angeblich ein internes Kommunikationsproblem, die damals angegebenen technischen Daten waren teilweise falsch. Dadurch ist auch das im Vergleich zur GTX 980 ungewöhnliche Speicherverhalten zu erklären. Während die 4,0 GByte Grafikspeicher der GTX 980 über ein einheitliches 256-Bit-Interface angebunden sind, hat Nvidia die 4,0 GByte der GTX 970 den korrigierten Angaben zufolge in zwei unterschiedlich schnelle Bereiche eingeteilt: 3,5 GByte arbeiten mit einem 224-Bit-Interface, 0,5 GByte sind nur mit deutlich schmaleren und langsameren 32 Bit angebunden.

Der Grund: Die GTX 970 verfügt über ein Achtel weniger L2-Cache-Speicher und ROPs (»Raster Operation Processors«) als die GTX 980 (obwohl sie angeblich den gleichen GM204-Grafikchip verwendet), was zur Veröffentlichung der Karte von Nvidia nicht angegeben wurde. Für den letzten der acht VRAM-Blöcke mit jeweils 0,5 GByte bleibt dadurch kein eigener L2-Cache samt passender ROPs übrig, deshalb kann er nur deutlich langsamer angesprochen werden als die restlichen 3,5 GByte.

Die schnellen 3,5 GByte werden von der GPU der GTX 970 priorisiert behandelt, zudem versucht der Grafiktreiber so lange wie möglich, Platz in diesem Speicherbereich für neue Daten freizuhalten (was sich in unseren Benchmarks bestätigt). Ab wann diese Aufräumarbeiten verstärkt vorgenommen werden müssen und inwieweit sie die Leistung der GTX 970 beeinflussen, lässt sich indes nur schwer feststellen, zumal Grafikkarten oft frühzeitig Speichermengen belegen, die noch nicht wirklich gebraucht werden. Allerdings ist spätestens dann mit Leistungseinbrüchen zu rechnen, wenn mehr als 3,5 GByte Videospeicher von der GTX 970 genutzt werden.

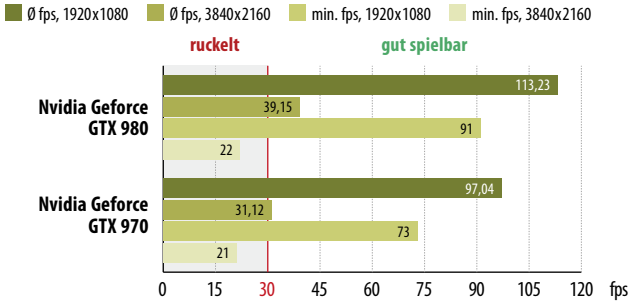
Es ist Nvidias Glück, dass dieser Punkt in aktuellen Spielen nur selten und nur in extrem hohen Auflösungen und Qualitätseinstellungen erreicht wird (was sich mit künftigen Spielen aber immer mehr ändern wird). Das ist auch der Grund dafür, dass die VRAM-Problematik in keinem uns bekannten Test der GTX 970 zu deren Release aufgefallen ist. Nvidias Umgang mit dem Thema ist allerdings gelinde gesagt alles andere als vorbildlich. Ein offizielles Statement oder eine klare öffentliche Entschuldigung gibt es bis heute nicht, stattdessen wird in Twitter-Einträgen immer wieder betont, dass die GTX 970 so arbeite wie gedacht. Auch in Sachen Rückgabe und Entschädigung äußert sich Nvidia – wenn überhaupt – nur sehr zurückhaltend, viele Händler fühlen sich ähnlich wie Besitzer der GTX 970 von Nvidia alleine gelassen, nehmen die Karten aber häufig aus Kulanz dennoch zurück.

fps vs. Frametimes

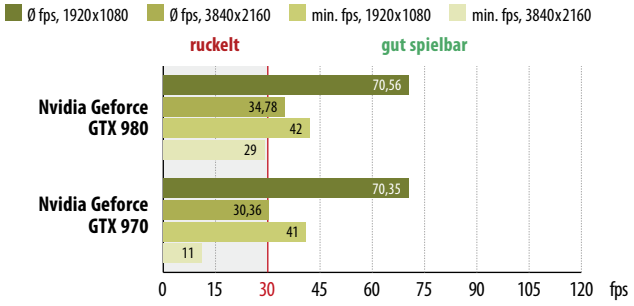
Eine Rückgabe der GTX 970 ist allein aufgrund der falschen technischen Angaben nachvollziehbar. In unseren Benchmarks überprüfen wir außerdem, ab wann und wie stark sich der beschnittene VRAM im Spielealltag niederschlägt und somit einen weiteren Grund zur Rückgabe liefert. Dabei ist zu beachten, dass sich das VRAM-Problem anhand der beliebten Angabe der durchschnittlichen Bilder pro Sekunde (frames per second / fps) nur bedingt abbilden lässt, weil der langsamere Videospeicher nicht unbedingt reduzierte fps, sondern vielmehr ungleichmäßigere Frametimes zur Folge hat.

Spiele-Benchmarks

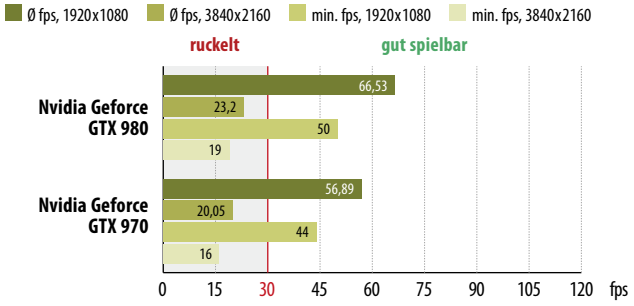
Battlefield 4 maximale Details, 4xMSAA



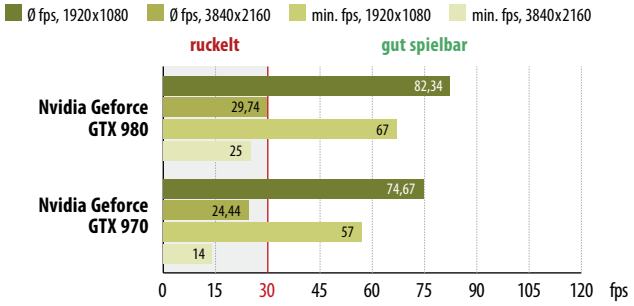
Dying Light maximale Details, FXAA



Far Cry 4 maximale Details, 2xMSAA



Mittelerde: Mordors Schatten maximale Details, kein AA



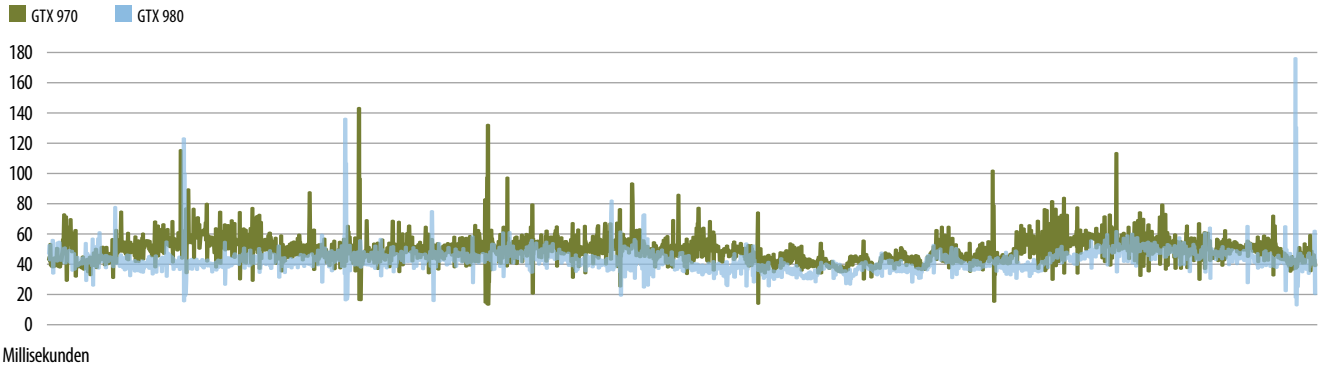
Testsystem: Core i7 4690K, ASRock Fatal1ty Z97 Killer, 16,0 GByte DDR3-1600, Samsung SSD 840 Evo, Windows 8.1 64 Bit

Die Frametime gibt die Zeit an, die die Grafikkarte zur Berechnung eines Bildes braucht. Je gleichmäßiger dieser Wert ist, desto flüssiger wirkt das Bild. So können 60 Bilder pro Sekunde beispielsweise so zustande kommen, dass die Grafikkarte jedes einzelne Bild in 16,6 Millisekunden berechnet, die Frametimes wären dann völlig gleichmäßig. Bei den Bildern pro Sekunde kommt aber auch dann am Ende die Zahl »60« heraus, wenn 30 Bilder in jeweils 32,3 Millisekunden berechnet werden, während die restlichen 30 Bilder jeweils schon in einer Millisekunde bereit stehen. Obwohl das Spiel im letzten Fall bei Betrachtung der reinen fps genauso flüssig läuft wie im ersten, fühlen sich die ungleichmäßigen

Verlauf der Frametimes

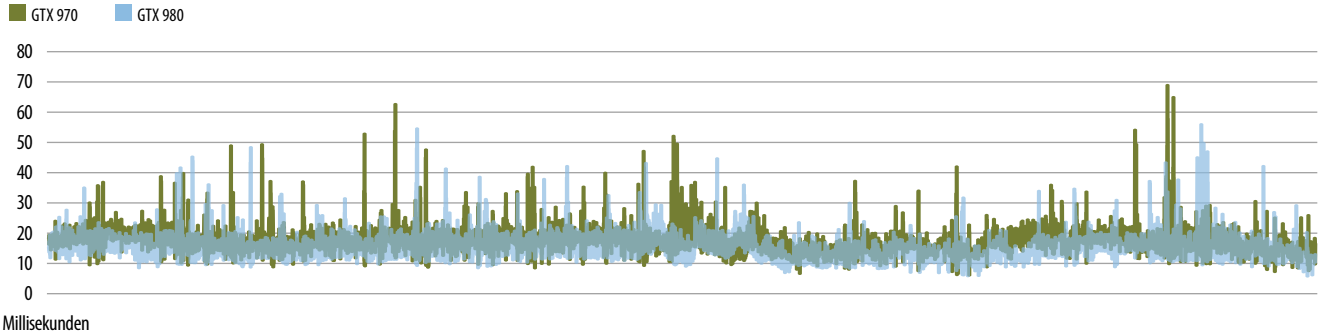
Far Cry 4 in 4K

Während Punkte-Diagramme wie das auf der nächsten Seite die Streuung der Frametimes unabhängig von ihrem zeitlichen Verlauf darstellen, zeigen die folgenden Kurven ihre tatsächliche Abfolge. Je niedriger und gleichmäßiger eine Kurve verläuft, desto flüssiger ist das Spielerlebnis. Bei Far Cry 4 kann sich die GTX 980 in 4K klar besser als die GTX 970 platzieren, ihre Frametime-Kurve verläuft sichtbar ruhiger.



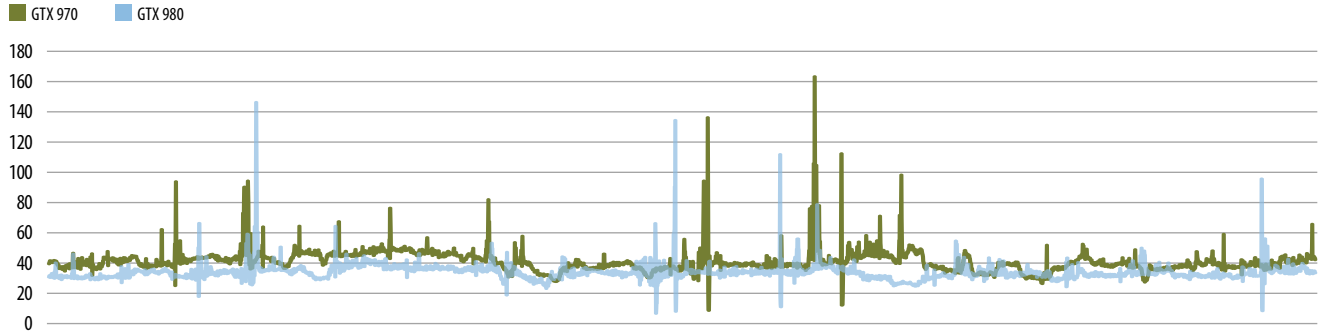
Far Cry 4 in Full HD

In Full HD sind deutlich weniger Unterschiede zwischen der GTX 970 und der GTX 980 festzustellen. Die Frametimes der GTX 980 verlaufen zwar minimal gleichmäßiger, insgesamt liegen beide Karten bei dieser vergleichsweise niedrigen Auflösung aber auch in maximalen Details auf einem sehr ähnlichen Niveau.



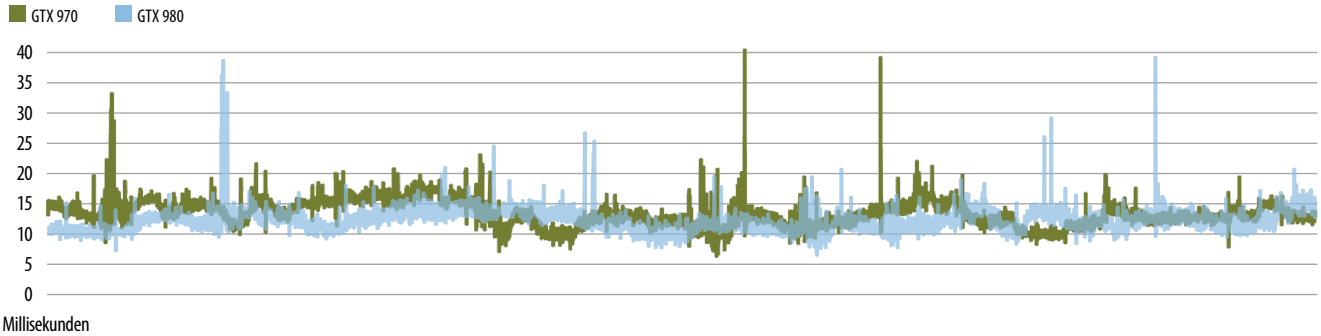
Mittelerde: Mordors Schatten in 4K

Obwohl Mittelerde: Mordors Schatten gerade mit aktivierten Ultra-Texturen in 4K mit am meisten Videospeicher unter unseren Benchmark-Titeln belegt, verliert Nvidias GTX 970 in dieser Auflösung nur wenig an Boden gegenüber der GTX 980. Nicht zu unterschätzen sind allerdings die Ausreißer nach oben, die im Falle der GTX 970 etwas häufiger auftreten. Das schlägt sich unter anderem in einem niedrigen minimalen fps-Wert von 14 nieder.



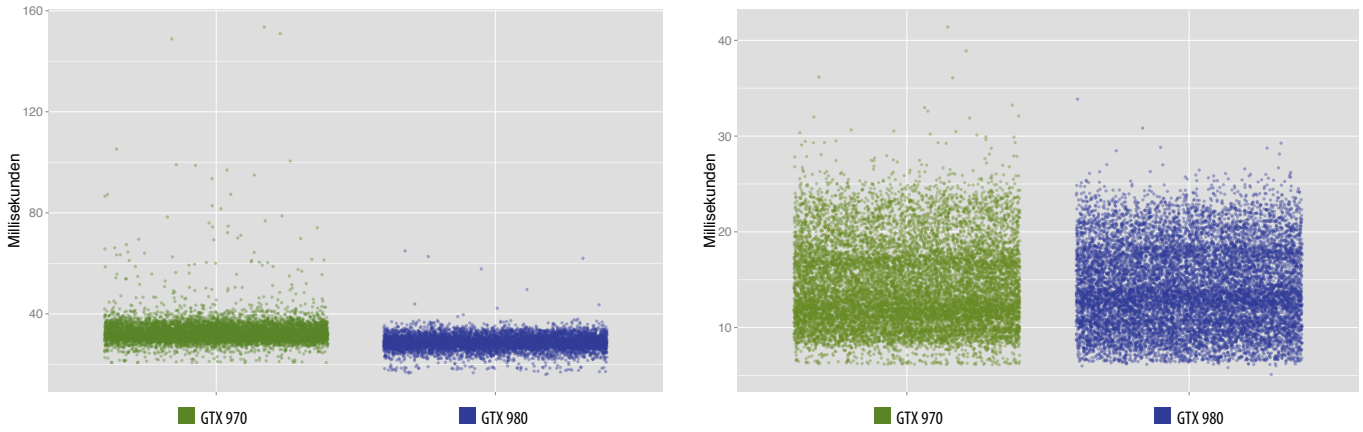
Mittelerde: Mordors Schatten in Full HD

In der Full-HD-Auflösung ergibt sich für Mittelerde: Mordors Schatten ein ähnliches Bild wie schon in 4k: Die Frametimes verlaufen mit beiden Grafikkarten relativ identisch, sowohl die GTX 970 als auch die GTX 980 erreichen damit problemlos flüssige und gleichmäßige Bildraten im Bereich zwischen 60 und 80 fps.



Testsystem: Core i7 4690K, ASRock Fatal1ty Z97 Killer, 16,0 GByte DDR3-1600, Samsung SSD 840 Evo, Windows 8.1 64 Bit

Streuung der Frametimes: Dying Light



Bei unserer Analyse verwenden wir unter anderem Grafiken wie diese. Sie stellen optisch dar, wie sehr sich die einzelnen Frametimes der GTX 970 und der GTX 980 unterscheiden, in diesem Fall am Beispiel von Dying Light. Je dunkler ein Punkt eingefärbt ist, desto näher liegt er am Durchschnittswert. Generell gilt, dass das Spielerlebnis umso gleichmäßiger ist, je weniger weit die Punkte auseinanderliegen. Während die GTX 970 und die GTX 980 in Full HD (rechtes Bild) ähnliche Ergebnisse abliefern, schneidet die GTX 970 in 4k (linkes Bild) etwas schlechter ab.

Frametimes aus dem zweiten Beispiel deutlich ruckeliger an.

Dieses Phänomen ist bislang vor allem unter dem Begriff Mikroruckler in Zusammenhang mit SLI und Crossfire bekannt geworden, also beim Betrieb von zwei Grafikkarten, die Abstimmungsschwierigkeiten beim Berechnen der einzelnen Bilder haben. Es wird subjektiv unterschiedlich stark wahrgenommen, den einen stört der Effekt mehr als den anderen. Während SLI und Crossfire aber immer noch ein Nischendasein fristen, findet sich eine einzelne GTX 970 durch ihre prinzipiell hohe Leistung bei gleichzeitig niedrigem Stromverbrauch und leisem Betrieb deutlich häufiger in Spiele-PCs. Es verwundert also nicht, dass die Frametime-Frage durch den Fall der GTX 970 weitaus mehr Aufmerksamkeit erlangt als bislang durch SLI und Crossfire.

Wie die GTX 970 in sehr hohen Auflösungen und bei maximaler Grafikqualität in Sachen Frametimes dasteht, analysieren wir auf den folgenden Seiten in vier verschiedenen Spielen. Dabei vergleichen wir die Ergebnisse in 3840x2160 mit identischen Messungen in 1920x1080 und mit den Werten der GTX 980, deren 4,0 GByte Speicher durchgängig gleich angesprochen werden. Außerdem betrachten wir, wie viel Speicher beide Grafikkarten in den verschiedenen Auflösungen belegen, schauen uns die durchschnittlichen und die minimalen fps an und werfen abschließend noch einen Blick auf die durchschnittlichen Ergebnisse über alle vier Spiele hinweg. Als Testsystem





kommt für alle Messungen ein Core i5 4690K mit 16,0 GByte DDR3-RAM und einer SSD zum Einsatz. Noch ein Hinweis vorab: Aus Platzgründen können wir in diesem Artikel nicht alle Benchmarks und Diagramme abdrucken. Sie finden sie bei Interesse in unserem Online-Special unter http://bit.ly/1Cdmmk4.

Battlefield 4

In Sachen Grafikspeicherbelegung erweist sich Battlefield 4 als relativ genügsam. Das dürfte einerseits an den im Vergleich zu Far Cry 4 & Co eher kleinen Leveln liegen, andererseits darf man auch nicht vergessen, dass der Titel in unserer Auswahl der älteste ist. In Full HD liegen sowohl die GTX 980 als auch die GTX 970 bei weniger als 2.500 MByte Speicherbelegung. In 4K bleibt die GTX 970 mit 3.184 MByte deutlich unter der kritischen Grenze von 3.584 MByte, während die GTX 980 immerhin 3.622 MByte beansprucht. Für unsere Analyse ist Battlefield 4 aber dennoch interessant, da wir so auch die Leistung der GTX 970 in einem Spiel in den Vergleich mit einbringen können, indem die besagte Grenze selbst in 4K eindeutig nicht erreicht wird.

Bei den durchschnittlichen Bildern pro Sekunde wächst der Vorsprung der GTX 980 auf die GTX 970 von 16 Prozent in Full HD auf immerhin 26 Prozent in 4K. Positiver sieht es für die GTX 970 dagegen mit Blick auf die minimalen fps aus: Beide Grafikkarten liegen hier in 3840x2160 bei knapp über 20 fps, was zwar nicht mehr flüssig ist, aber auch keinen völligen Einbruch bedeutet, wie wir ihn bei anderen Spielen im Falle der GTX 970 noch beobachten werden.

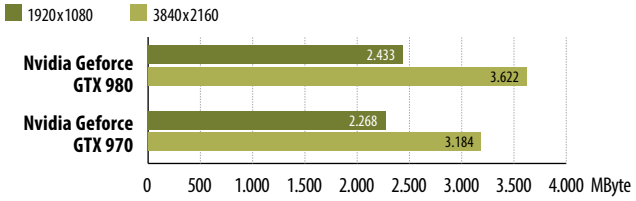
Generell ist Battlefield 4 in 4K mit der GTX 980 bei etwa 39 fps deutlich besser spielbar als mit der GTX 970 (31 fps). Das ist aber nicht unbedingt nur auf den VRAM, sondern auch auf die sonstigen Unterschiede zwischen den Karten (wie etwa bei der Anzahl der Shader- und Textureinheiten) zurückzuführen – schließlich liegt die Speicherbelegung bei der GTX 970 selbst in 4K nur bei 3.184 MByte. Ernsthaft spielen möchten wir Battlefield 4 aber mit keiner der beiden Karten in dieser Auflösung (und maximalen Details), da die minimalen fps in beiden Fällen zu niedrig sind und das Spielerlebnis nicht flüssig genug ist. Die Frametimes der GTX 980 und der GTX 970 verlaufen bei Battlefield 4 unabhängig von der Auflösung relativ ähnlich, die GTX 970 ist hier also nicht im Nachteil gegenüber der GTX 980. Da der VRAM der GTX 970 klar mit weniger als 3,5 GByte belegt wird, war das allerdings auch nicht zu erwarten.

Dying Light

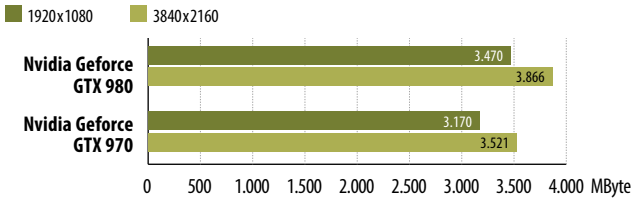
In Dying Light kommt die GTX 970 der Grenze von 3.584 MByte Speicherbelegung bei 3840x2160 Pixeln mit einem Wert von 3.521 MByte gefährlich nahe. Die GTX 980 belegt in 4K sogar 3.866 MByte, es scheint also durchaus Bedarf für mehr als 3.584 MByte VRAM vorhanden zu sein. In Full HD bleibt die GTX 970 dagegen mit 3.170 MByte klar im unkritischen Bereich, selbst die GTX 980 belegt dann mit 3.470 MByte etwas weniger als 3.584 MByte Videospeicher.

VRAM-Belegung

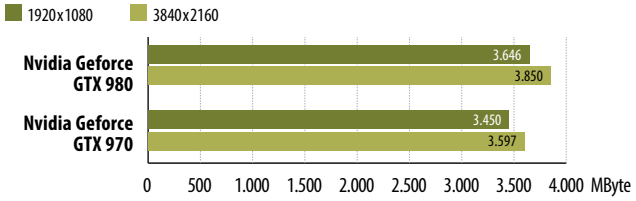
Battlefield 4 maximale Details, 4xMSAA



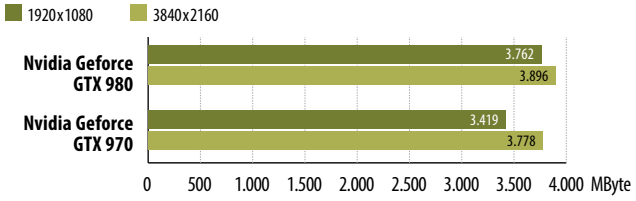
Dying Light maximale Details, FXAA



Far Cry 4 maximale Details, 2xMSAA



Mittelerde: Mordors Schatten maximale Details, kein AA



Durchschnittliche Belegung des Grafikkartenspeichers, gemessen mit HWiNFO 64.

Beim Blick auf die fps zeigen sich vor allem zwei Dinge: Erstens merkt man Dying Light an, dass die Engine gerade in Bezug auf den Prozessor nicht optimal rendert, da die GTX 980 und die GTX 970 in Full HD praktisch identische Werte erreichen (was für eine Limitierung durch den eigentlich sehr flotten Core i5 4690K spricht). Zweitens erzielt die GTX 970 in 4K vor allem bei den minimalen fps ei-

Streuung der Frametimes: Battlefield 4





Die Grafiken zur Frametime-Streuung in Battlefield 4 zeigen relativ wenig Unterschiede zwischen der GTX 980 und der GTX 970, was sowohl für 4K (linkes Bild) als auch für Full HD (rechts Bild) gilt. Dieses Ergebnis überrascht wenig, da die GTX 970 in dem etwa eineinhalb Jahre alten Multiplayer-Shooter selbst bei einer Auflösung von 3840x2160 Pixel im Schnitt »nur« 3.184 MByte Videospeicher belegt.

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

Werksübertakteter Intel® Core™ i7-4790K Prozessor (Devils Canyon) 4,0 GHz auf 4,5 GHz

NVIDIA GeForce GTX 980 mit 4.096 MB GDDR5, 256 GB SSD und 8GB Arbeitsspeicher

ab 1499,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

CK Express System
GAMING ENTHUSIAST



High-End Intel® Core™ i5-4690K Prozessor (Devils Canyon) 3,5 GHz

NVIDIA GeForce GTX 970 mit 4.096 MB GDDR5, 120GB SSD und 8GB Arbeitsspeicher

ab 1049,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

CK Express System
GAMING CUBE



Intel® Core™ i5-4460 Prozessor (Haswell) 3,2 GHz

NVIDIA GeForce GTX 760 mit 2.048 MB GDR5, Samsung 840 EVO Series SSD mit 120GB und 4GB Arbeitsspeicher

ab 799,90 EUR
oder bequem und günstig finanzieren*

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

intel inside™ CORE™ i7

HERSTELLER DES JAHRES 2014
Caseking Shops
luxx awards
HARDWARELUXX

CK Express System
MULTIMEDIA PERFORMANCE



Multimedia-Express-PC im stilvollen HTPC-Case mit H97-Board, i5-4460 Prozessor + 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 Prozessor, 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 GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

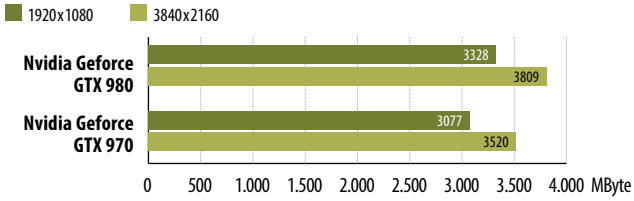
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

Finanzierung 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.

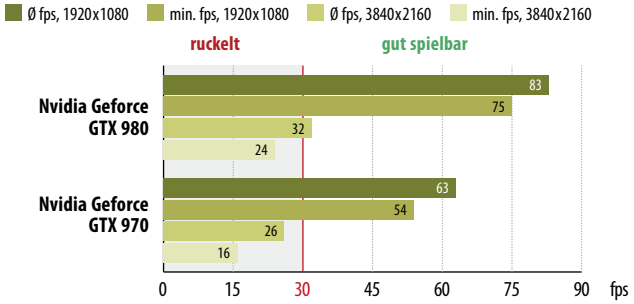
Durchschnittliche Messergebnisse

VRAM-Belegung



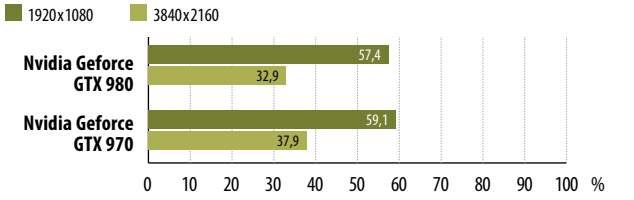
Durchschnittliche Belegung des VRAMs in MByte, gemessen mit HWiNFO 64.

Bilder pro Sekunde



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 30 fps ruckelt es.

Anteil der Frametimes, die mehr als 10 % vom Durchschnitt abweichen



Anteil in Prozent. Je niedriger, desto gleichmäßiger werden die Frametimes berechnet (also desto besser).

Testsystem: Core i5 4690K, ASRock Fatal1ty Z97 Killer, 16,0 GByte DDR3-1600, Samsung SSD 840 Evo, Windows 8.1 64 Bit

nen sehr schlechten Wert: Sie kommt hier auf 11 fps, während die GTX 980 mit deutlich flüssigeren (aber immer noch leicht ruckeligen) 29 fps ihr Minimum erreicht. In 3840x2160 Pixel gilt für Dying Light aber das Gleiche wie schon für Battlefield 4: Wir würden das Spiel so weder mit der GTX 980 noch mit der GTX 970 wirklich spielen wollen. Durch Reduzieren der Grafikdetails lassen sich aber spielbare fps-Werte in UHD-Auflösung erreichen.

Mit Blick auf die Frametimes spiegelt sich das Problem der minimalen fps bei der GTX 970 klar wider: Gerade zu Beginn unserer Benchmark-Sequenz, wenn viele Leveltexturen geladen werden müssen, kommt es zu deutlichen Ausreißern nach oben, die bei der GTX 980 nur in wesentlich geringerem Maße zu beobachten sind. Die Schwankungen fallen zwar auch in Full HD bei der GTX 970 etwas größer aus, der Unterschied zur GTX 980 ist in 1920x1080 aber spürbar weniger gravierend als in 3840x2160.

Far Cry 4

Bei Far Cry 4 fällt in Sachen Grafikspeicherbelegung zunächst auf, dass der Unterschied zwischen Full HD und 4K sowohl bei der GTX 970 als auch bei der GTX 980 nicht sehr groß ist, was an der weitreichenden, offenen Welt des Spiels liegen dürfte. Für die GTX 970 ist allerdings entscheidend, dass die Grenze von 3.584 MByte in 3840x2160 Pixeln mit 3.597 MByte leicht überschritten wird, während in Full HD mit 3.450 MByte VRAM-Belegung noch ein gewisser Sicherheitsabstand besteht. Die GTX 980 kommt dagegen in beiden Auflösungen auf eindeutig höhere Werte (Full HD: 3.646 MByte, 4K: 3.850 MByte).

Die fps-Messungen sind in Far Cry 4 dennoch unauffällig: Der Abstand zwischen der GTX 980 und der GTX 970 liegt sowohl in 3840x2160 als auch in 1920x1080 auf einem sehr ähnlichen Niveau, die GTX 970 weist also weder bei den durchschnittlichen noch bei den minimalen Bildern pro Sekunde starke Ausreißer auf. In 4K läuft der Titel allerdings mit beiden Grafikkarten noch schlechter als Battlefield 4 und Dying Light, wobei hier sicher wieder die große Spielwelt ein wichtiger Faktor ist.

Während die Bilder pro Sekunde also recht normal ausfallen, schaut es bei den Frametimes etwas anders aus (siehe auch die Kurve auf Seite 108). In 1920x1080 sind die Schwankungen der GTX 970 zwar nur minimal höher als im Falle der GTX 980, in 4K wird der Unterschied aber deutlich größer. Weitgehend ähnlich verlaufen die Kurven nur im dritten Viertel der Benchmark-Sequenz, wo wir gerade durch ein Bergdorf laufen und den Blick kaum in die Ferne schweifen lassen. Während der sonst größtenteils stattfindenden Fahrt durch die offene Spielwelt ist die GTX 970 dagegen klar im Nachteil gegenüber der GTX 980.

Mittelerde: Mordors Schatten

Keines der von uns getesteten Spiele verbraucht so viel Grafikspeicher wie Mittelerde: Mordors Schatten. Die GTX 980 überschreitet durch die besonders hochauflösenden Ultra-Texturen schon in Full HD die Grenze von 3,5 GByte, während die GTX 970 mit 3.419 MByte noch knapp darunter liegt. In 4K kommt dann aber selbst die GTX 970 auf 3.778 MByte, was für die folgenden Messungen nichts Gutes erahnen lässt.

Die Ergebnisse bei den Bildern pro Sekunde bestätigen die Befürchtungen bereits ein Stück weit: In 1920x1080 liegt die GTX 970 nur etwa fünfzehn Prozent hinter der GTX 980, in 3840x2160 Pixel fällt der Abstand vor allem bei den minimalen fps deutlich größer aus. Statt wie in Full HD nur 18 Prozent hinter der GTX 980 zu liegen, muss sich die GTX 970 jetzt mit fast 80 Prozent geschlagen geben, zudem ist der erreichte Wert von minimal 14 fps deutlich ruckeliger als die 25 minimalen fps beim großen Bruder. Gut spielbar ist aber auch dieser Titel mit keiner der beiden Grafikkarten in 4K.

Die Frametimes verlaufen mit der GTX 970 dementsprechend etwas ungleichmäßiger als mit der GTX 980, allerdings in geringerem Maße als gedacht. Außerdem gilt diese Beobachtung nicht nur für 4K, sondern auch für Full HD, die ungleichmäßigeren Frametimes können also nicht alleine auf das Überschreiten der Speichergrenze von 3.584 MByte zurückzuführen sein, da der VRAM in Full HD immerhin knapp 100 MByte unterhalb dieser Grenze bleibt.

Das große Ganze

Im Durchschnitt über alle vier Spiele hinweg zeigt sich einerseits, dass die GTX 970 selbst in 4K und bei maximalen Details nur selten über eine Speicherbelegung von 3.584 MByte kommt, andererseits bewegt sie sich aber bei dieser extrem hohen Auflösung die meiste Zeit über gefährlich nahe an dieser Grenze. Dass sich auch mehr Speicher nutzen ließe, zeigen die Messungen der GTX 980, die in 4K im Schnitt 3.809 MByte Videospeicher belegt. Man kann hier gut die Bemühungen der GTX 970 erkennen, nicht auf den langsameren Speicherbereich zurückgreifen zu müssen – was vermutlich bereits Einfluss auf ihre Leistung hat.



Im Menü von Mittelerde: Mordors Schatten werden 6,0 GByte VRAM empfohlen, um mit den Ultra-Texturen flüssig spielen zu können, tatsächlich reichen in Full HD aber auch 4,0 GByte problemlos dafür aus.

GAMESTAR-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE & ANDROID

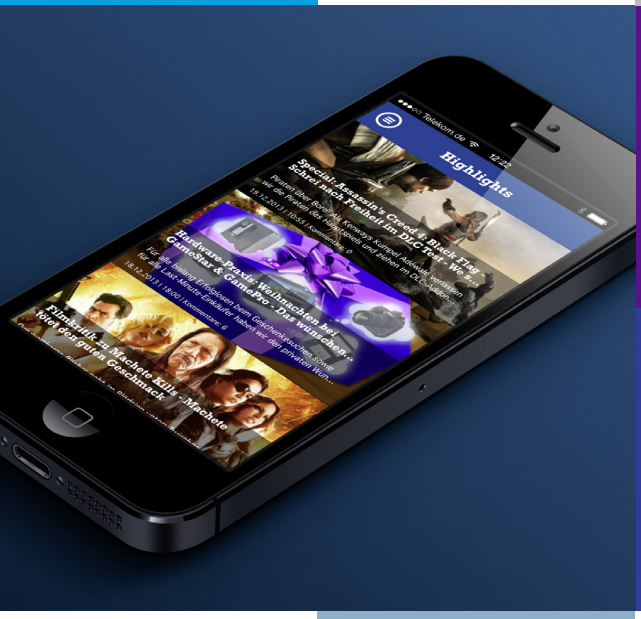
NEWS, TESTS UND VIDEOS ZU SPIELEN UND HARDWARE DIREKT AUF IHR SMARTPHONE

QR- UND BARCODE-SCANNER IN DER APP



ALLE GAMESTAR-VIDEOS JETZT AUCH MOBIL

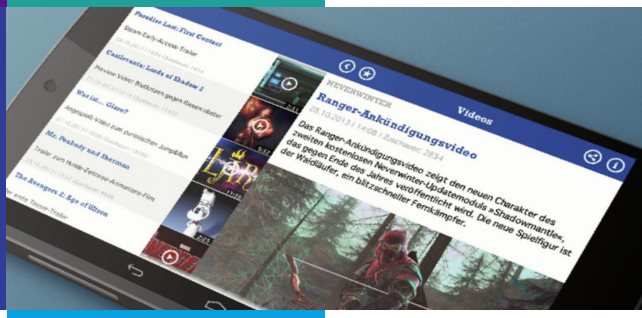
SPIELE UND HARDWARE IM PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF AUF UNSERE SPIELE-DATENBANK

ARTIKEL KOMMENTIEREN UND PER FACEBOOK & TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE FAVORITEN-FUNKTION



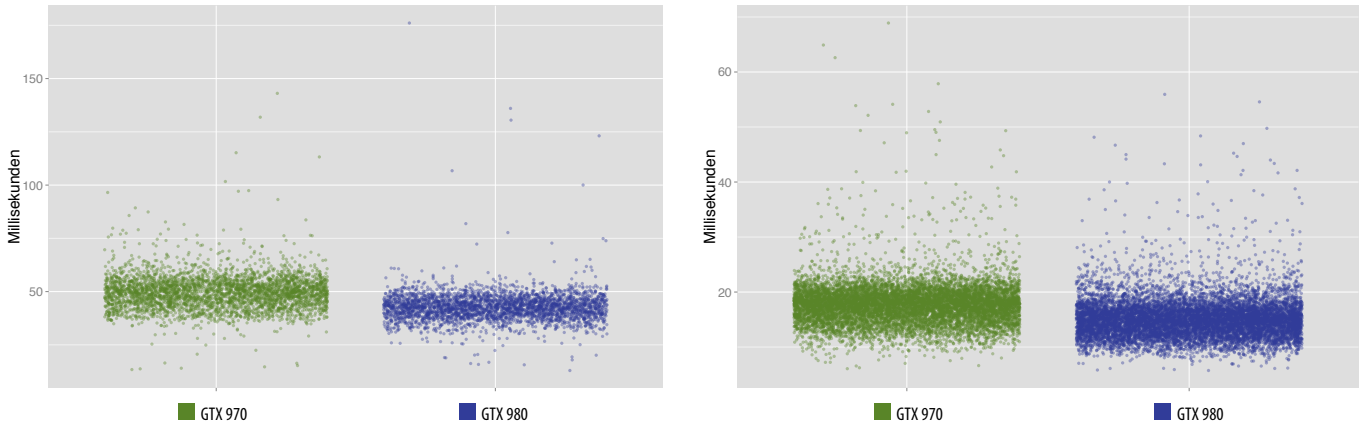
JETZT RUNTERLADEN

GameStar.de/apps

Erhältlich im App Store

ANDROID APP BEI Google play

Streuung der Frametimes: Far Cry 4



In Full HD (rechtes Bild) fällt die Streuung bei der GTX 970 und der GTX 980 im Falle von Far Cry 4 sehr ähnlich aus. Das könnte daran liegen, dass die GTX 970 die kritische VRAM-Grenze von 3.584 MByte in dieser Auflösung meist nicht überschreitet. In 4K (linkes Bild) ändert sich das, hier sind bei der GTX 970 im Schnitt 3.597 MByte belegt, was sich auch in der Streuung der Frametimes bemerkbar macht.

Diese Vermutung bestätigt sich auch mit Blick auf die fps, da die GTX 970 in 4K messbar an Boden gegenüber der GTX 980 verliert. Dabei stechen einmal mehr die für das Spielgefühl so wichtigen minimalen fps negativ hervor, die im Vergleich zu Full HD stärker als die durchschnittlichen fps einbrechen. Auch bei der Gleichmäßigkeit der Frametimes schneidet die GTX 970 in 3840x2160 im Durchschnitt messbar schlechter als die GTX 980 ab, was sich ebenfalls in Zahlen festhalten lässt. Wir haben dazu für jedes Spiel und jede Auflösung überprüft, wie hoch der jeweilige Anteil an Frametimes ist, die mehr als zehn Prozent von der durchschnittlichen Frametime abweicht. Je höher dieser Wert ist, desto größer fällt die Streuung der Frametimes aus, was wiederum tendenziell zu einem weniger flüssigen Spielerlebnis führt. In Full HD hat die GTX 980 gegenüber der GTX 970 nur einen Vorsprung von drei Prozent, in 4K fällt der Unterschied dagegen mit 15 Prozent merklich größer aus.

Einerseits liefert unsere Analyse der Leistung der GTX 970 also ein recht klares Bild: Während in Full HD nur wenige Unterschiede zur GTX 980 bei der Gleichmäßigkeit der Frametimes auszumachen sind, berechnet die GTX 970 mit ihren zweigeteilten 4,0 GByte Speicher Bilder in UHD/4K messbar weniger gleichmäßig als die GTX 980, die über durchgängig schnell abgebundene 4,0 GByte VRAM verfügt. Außerdem schneidet die GTX 970 vor allem bei den minimalen fps in 3840x2160 merklich schlechter als in 1920x1080 ab.

Andererseits ist es nicht leicht, anhand der Messergebnisse zu beurteilen, welchen Einfluss der in zwei Speicherbereiche geteilte VRAM der GTX 970 auf dieses Ergebnis genau hat. Das liegt sowohl daran, dass die GTX 970 auch bei extremen Qualitätseinstellungen und Auflösungen meist knapp unter der Grenze von 3.584 MByte bleibt, als auch an Messungen wie im Falle von Mittelerde: Mordors Schatten. Hier fällt die Ungleichmäßigkeit der Frametimes auch in Full HD spürbar höher als bei der GTX 980 aus, obwohl die Belegung des Grafikspeichers der GTX 970 etwa 100 MByte unterhalb der 3,5-GByte-Grenze bleibt.

Endgültige Klarheit ließe sich wohl nur dann erlangen, wenn Nvidia eine GTX 970 mit den ursprünglich angegebenen technischen Daten auf den Markt bringen würde (was sicher nicht passieren wird). Bei all dem muss man allerdings auch berücksichtigen, dass die GTX 980 und die GTX 970 bei unseren Tests in Full HD gleichermaßen für ein sehr flüssiges Spielerlebnis sorgen, während in 4K und hohen Details mit keiner der beiden Karten genug fps für komplett ruckelfreien Spielspaß erreicht werden. Unterm Strich bestätigen unsere Benchmarks damit die von vielen geäußerte Vermutung, dass der beschnittene VRAM in der Praxis momentan nur sehr selten nennenswerte Auswirkungen hat.

Diese Aussage könnte ihre Gültigkeit allerdings verlieren, wenn in Zukunft mehr Spiele den Treiber der GTX 970 dazu zwingen, auf die zusätzlichen 0,5 GByte langsamer angebundenen Speicher zurückzugreifen. Ab wann das in einem relevanten Maß der Fall sein wird, ist indes nur schwer einzuschätzen. Durch all den Wirbel um das VRAM-Thema muss Nvidia aber wohl dennoch spätestens mit dem baldigen Erscheinen von AMDs neuer Grafikkartengeneration der R9-300-Serie befürchten, so manchen potenziellen Käufer zu verlieren. NR



Der limitierte VRAM der GTX 970 wird am ehesten in grafisch anspruchsvollen Titeln mit einer großen, offenen Spielwelt wie Far Cry 4 zu einem Problem, da der Grafikspeicher hier besonders schnell mit Texturen vollgeladen wird.



Ein schwieriger Fall

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Es ist alles andere als leicht, den Auswirkungen des limitierten VRAMs auf die Spur zu kommen. Gerade der genaue Blick auf die Frametimes macht aber deutlich, dass die GTX 970 bei hoher Auflösung und Speicherbelegung an Boden gegenüber der GTX 980 verliert. In meinen Augen ist aber unabhängig von all den Zahlen und Werten ein gewisser Vertrauensverlust das größere Problem, und zwar sowohl der GTX 970 als auch Nvidia gegenüber. Man ist sich jetzt eben nie ganz sicher, ob ein kleiner Ruckler ohne den beschnittenen VRAM vielleicht nicht aufgetreten wäre, und bei den technischen Daten wird man in Zukunft bei Nvidia ganz genau hinsehen – oder gleich zu einer AMD-Grafikkarte greifen, vor allem wenn die R9 300-Serie hält, was die Gerüchte versprechen.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

ONE TABLET XCELLENT 10



- QuadCore – Intel® Atom™ Z3735F (bis 4 x 1.83 GHz)
- 10.1" – IPS HD (1280 × 800 px) glänzend
- 32 GB SSD
- 2 GB DDR3
- Micro-USB, Mini-HDMI, Kopfhörer, Mikrofon, Cardreader für Micro-SDHC/SDXC
- WLAN
- Ultra Slim
- 10 Finger-Multi-Touch Support
- 4.0 Bluetooth
- 6-8 Std. Akku-laufzeit
- Magnetische Docking-station mit Tastatur und Touchpad im Lieferumfang
- Office 365 Personal 1 Jahres-Abo*

nur 189€*

Art-Nr. 16251

*enthält ein kostenfreies 1 Jahres-Abo von Office 365 Personal.
Die Aktivierung des Office muss innerhalb von 6 Monaten nach der Windows Aktivierung erfolgen.
Office 365 Personal enthält keine kommerziellen Nutzungsrechte. Lesen Sie dazu bitte die Lizenzbestimmungen.

DAS ULTIMATE SHIELD TABLET FÜR GAMER

www.one.de/NVshield



- 20,32cm/8 Zoll, 1920x1200px
- Quad Core CPU mit 4x 2,20 GHz
- 16 GB interner Speicher | 2 GB RAM
- 2x Webcam, WLAN, USB, Bluetooth

SPIELE NICHT ENTHALTEN.

299.99* €

oder Finanzkauf z.B. 18,07 € Laufzeit: 18 Monate

Art-Nr. 15686



- 20,32cm/8 Zoll, 1920x1200px
- Quad Core CPU mit 4x 2,20 GHz
- 32 GB interner Speicher | 2 GB RAM
- LTE, HSPA+, 2x Webcam, WLAN, USB, Bluetooth

SPIELE ENTHALTEN.

379.99* €

oder Finanzkauf z.B. 17,60 € Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 15687



- NVIDIA® SHIELD Tablet Cover
- Flexible Aufstelloptionen
- flexible Außenhülle, Innen weicher Mikrofaserstoff
- wird mit Magneten am SHIELD Tablet verbunden

29.99* €

Art-Nr. 15689



- NVIDIA® SHIELD Tablet Cover
- Dual analog Joysticks, Links / Rechts analoge Trigger & Bumper
- WLAN (WiFi Direct), kapazitives Touchpad
- kompatibel mit NVIDIA SHIELD Tablet & Portable

59.99* €

Art-Nr. 15688

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. März 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

AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 Ghz



- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 23105

579.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

inkl. Windows 8.1 64 Bit, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Corsair Carbide Series SPEC-01 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com und GRATIS Download: LEGO Batman 3, THIEF, Sniper Elite III o. Murdered Soul Suspect

NVIDIA® GEFORCE® GTX

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.

479.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 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.

649.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 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 GT1 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22633

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, 7.200 U/Min.

819.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,55 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro3 R2.0, 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

Art-Nr. 22774

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!*



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.

Art-Nr. 23077

869.- *€

oder Finanzkauf² z.B. 17,34 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

* Nur solange Vorrat reicht.

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

999.- *€

oder Finanzkauf² z.B. 18,70 €/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

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1149.- *€

oder Finanzkauf² z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Delux SH-891 Tower, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22637



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

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1499.- *€

oder Finanzkauf² z.B. 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W German Series 80+ / 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)
- 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD 2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

2099.- *€

oder Finanzkauf² z.B. 39,30 €/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

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

Computer Bild Test-Sieger

Testsieger! Note: gut
(Computerbild 01/15)
(Computerbild Spiele 03/15)

Computer Bild Spiele TEST-SIEGER



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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

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

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Fingerprint-Sensor, Sound Blaster X-Fi, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



ONE Gaming Notebook K56-50 — 39,62cm/15,6"

- Bis Intel® i7-4720HQ Prozessor
- 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 16 GB DDR3L Speicher
- Bis 1000 GB SSD Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

ab 949.- * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

Art-Nr. 23143



ONE Gaming Notebook K56-5N — 39,62cm/15,6"

- Intel® Haswell Desktop CPU
- Bis Intel® i7-4790K Prozessor
- 39,62cm/15,6" Non-Glare Full 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, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

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 1000 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, Webcam, 9-in-1 Cardreader, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

Art-Nr. 23107



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, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

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

Nvidia Geforce GTX 960 im Test

Die neue Geforce-Mittelklasse

Die Geforce GTX 960 nutzt die gleiche Maxwell-Architektur wie die teureren GTX-970- und 980-Modelle, kostet aber erheblich weniger. Ist die GTX 960 die neue Mittelklasse-Empfehlung überhaupt? Von Jan Purrucker

Nvidias aktuelle High-End-Grafikkarten Geforce GTX 970 (ab 320 Euro) und Geforce GTX 980 (ab 510 Euro) basieren auf der zweiten Generation der Maxwell-Architektur und überzeugen sowohl durch ihre hohe Performance als auch durch den niedrigen Stromverbrauch, der fast durchgängig eine sehr leise Kühlung ermöglicht. Jetzt erweitert Nvidia das Maxwell-Portfolio um die rund 200 Euro teure Geforce GTX 960 und damit um die erste Karte dieser Generation für unter 300 Euro. Als Mittelklasse-Modell konzipiert richtet sich die Geforce GTX 960 vorrangig an Spieler mit einem Full-HD-Monitor, außerdem tritt sie als erste Maxwell-Karte in direkte Konkurrenz mit den günstigen Grafikkarten der Radeon-R9-Reihe von AMD.

Während bei der Geforce GTX 970 und der Geforce GTX 980 der GM204-Grafikkern zum Einsatz kommt, bezieht die Geforce GTX 960 ihre Leistung aus der GM206-GPU. Im Vergleich zum voll ausgebauten GM204 der GTX 980 besitzt der GM206 der GTX 960 nur 1.024 statt 2.048 Shader-Einheiten, 32 statt 62 ROPs und 64 statt 128 Texture Units. Auch der Videospeicher und dessen Anbindung wurden von 4,0 auf 2,0 GByte und von 256 auf 128 Bit gekürzt. Die im Vorfeld zum Launch der GTX 960 aufgekommenen Gerüchte, dass es sich beim GM206-Chip im Grunde um eine halbierte Version des 204-Modells handelt, haben sich somit bewahrheitet. Dennoch soll die Geforce GTX 960 laut Nvidia über genug 3D-Leistung verfügen, um alle aktuellen Titel ruckelfrei in hohen Details und Full-HD-Auflösung darzustellen. Und angesichts der extrem guten Performance des GM204-Chips (GTX 970, GTX 980) sollte in der Tat selbst die beschnittene Version noch ohne weiteres in der Lage sein, für hohe Frameraten zu sorgen – zumindest in 1080p.

Reichen 2,0 GByte?

Abschreckender als die gekürzte Shader-Zahl dürfte für einige Spieler eher der nur 2,0 GByte große Videospeicher und dessen auf 128 Bit halbierte Anbindung an den Grafikchip sein. Schließlich schienen sich 4,0 GByte VRAM nach der Radeon R9 290(X) und der Geforce GTX 970/980 bereits als neuer Standard zu etablieren. Wie wichtig Spielern derzeit der Videospeicher ist, zeigt sich auch in der heiß geführten Debatte um die vermeintlichen 3,5 statt 4,0 GByte Speicher der Geforce GTX 970 – weshalb wir dem Thema in dieser GameStar auch einen separaten Artikel widmen. Im Hinblick auf die Geforce GTX 960 können wir allerdings bereits jetzt sagen, dass die Karte (anders als die Geforce GTX 970) ohne Einschränkungen auf die gesamten 2,0 GByte Videospeicher zugreifen kann. Von mehr VRAM profitieren Sie derzeit bei einer Auflösung von 1920x1080 Pixel ohnehin nur in wenigen Spielen spürbar. Anders verhält es sich jedoch, wenn Sie auf einem UHD-/4k-Monitor beziehungsweise mehreren Full-HD-Bildschirmen gleichzeitig spielen möchten oder extreme Kantenglättungsmodi wie achtfaches MSAA nutzen. Dann werden 2,0 GByte Videospeicher in der Tat schnell zum Flaschenhals, da die reine Pixelanzahl der 4k-Auflösung deutlich mehr Speicherplatz benötigt.

Allerdings kann der auf 1920x1080 Pixel ausgelegte GM206-Grafikkern der Geforce GTX 960 für diese extremen Anforderungen ohnehin nicht genügend 3D-Leistung liefern. Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, gleich zwei GTX 960 im SLI-Verbund zu betreiben, sollten Sie daran denken, dass sich in diesem Fall zwar die Rechenleistung im Optimalfall annähernd verdoppelt (entsprechend optimierte Spiele vorausgesetzt). Der einem Spiel zur Verfügung stehende Videospeicher bleibt insgesamt jedoch bei 2,0 GByte und addiert sich nicht pro Karte. Daher raten wir bei SLI-Absichten mit der GTX 960, noch bis mindestens





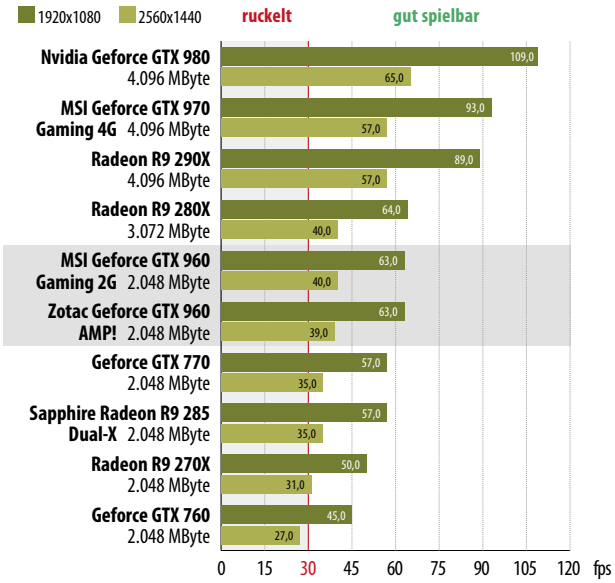
Nvidia überlässt die Produktion der Geforce GTX 960 komplett den Herstellern und stellt kein eigenes Referenzdesign. Wir testen daher die 220 Euro teuren Modelle von MSI und Zotac.

Das Kürzel 2G bei MSIs GTX 960 Gaming 2G steht für 2,0 GByte Videospeicher.

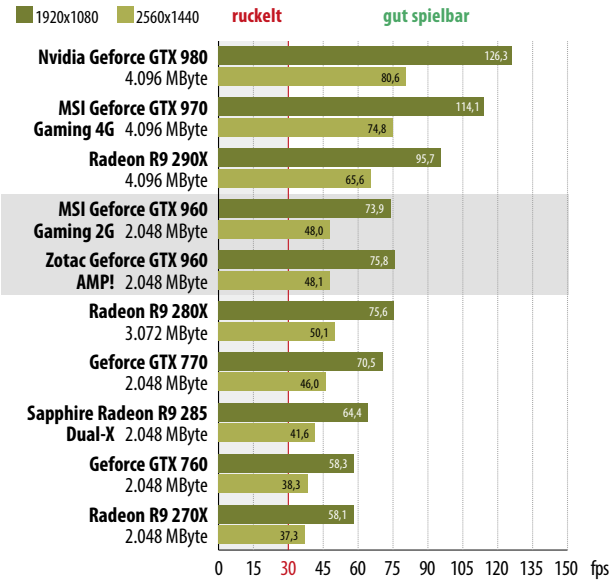
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

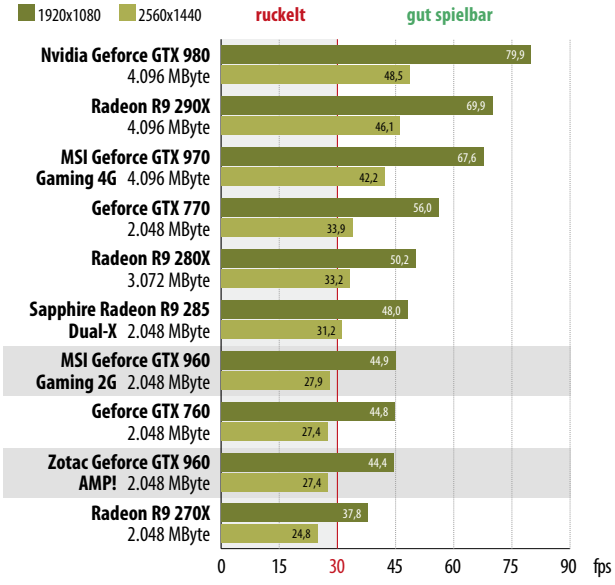
Anno 2070 maximale Details



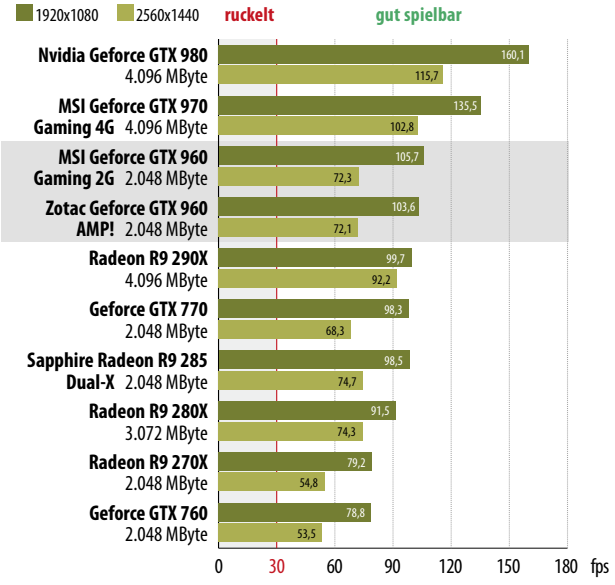
Battlefield 4 maximale Details, MSAA, Auflösungskala 100 %



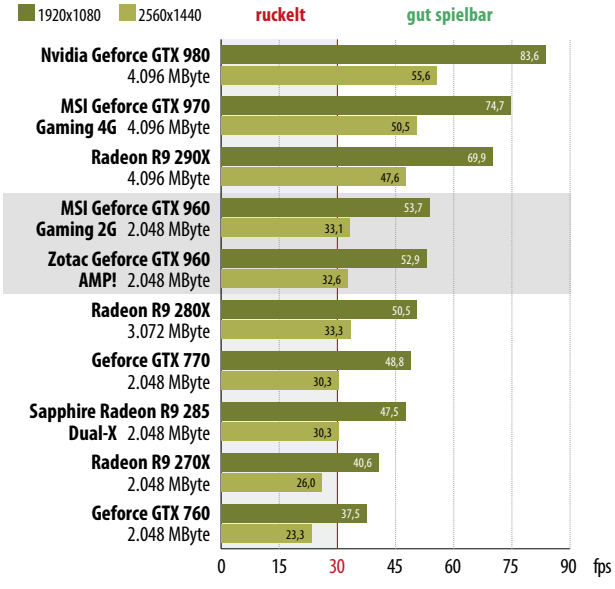
Crysis 3 maximale Details, MSAA



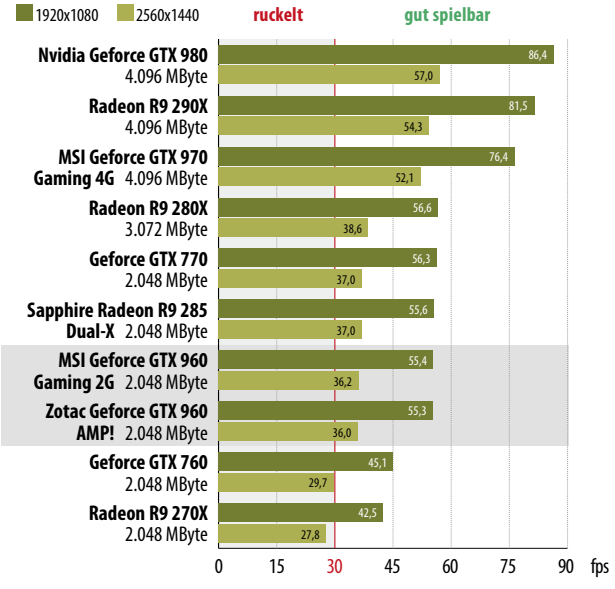
GRID 2 maximale Details



Rome 2 maximale Details

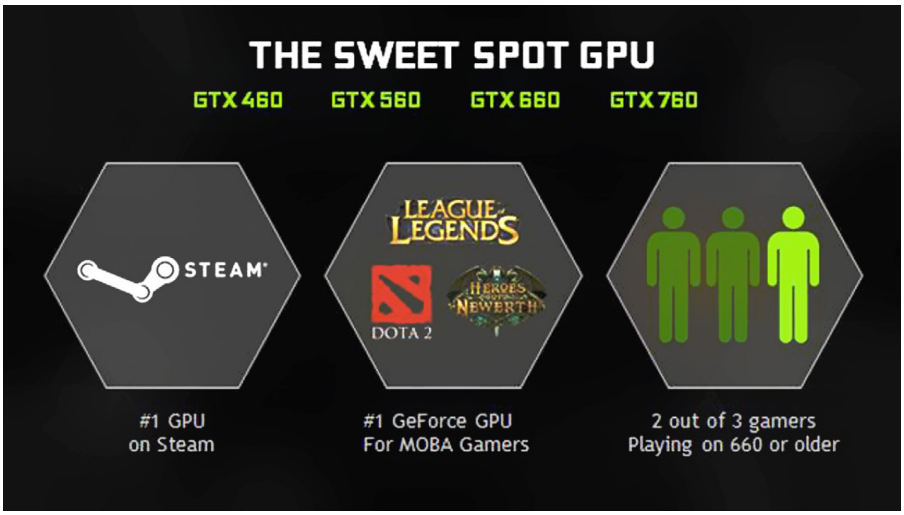


Metro: Last Light maximale Details, SSAA, Tesselation Very High



März zu warten. Gerüchten zufolge soll Nvidia dann GTX-960-Modelle mit 4,0 GByte VRAM vorstellen. Neben der (scheinbar) zu geringen Menge an Speicher wurde im Vorfeld auch das im Vergleich zur Geforce GTX 980 deutlich schmalere Speicher-Interface (128 statt 256 Bit) bemängelt. Wahrscheinlich als Reaktion darauf gibt Nvidia den effektiven Speichertakt der GTX 960 teilweise mit 9,3 GHz an statt mit den realen 7,0 GHz. Da sich die Speicherbandbreite aus Takt und Interface-Breite berechnet (effektiver Speichertakt x Interface-Breite / 8), würde das eine maximale Speicherbandbreite von 148 GByte/s statt der tatsächlichen 112 GByte/s ergeben. Als Begründung für diese etwas verwirrenden Angaben führt Nvidia die durch »Delta Kompression« (kombiniert die Farbinformationen pro Pixel und Frame) gegenüber der letzten Mikroarchitektur »Kepler« (GTX600/700) um 33 Prozent verbesserte Effizienz des Videospeichers bei Maxwell an.

Dadurch würden die realen 112 GByte/s maximale Speicherbandbreite der GTX 960 im Vergleich zur älteren Geforce GTX 660 (144 GByte/s) trotz schmalerem Interface (128 statt 192 Bit, aber 7,0 statt 6,0 GHz effektiver RAM-Takt) theoretisch 148 GByte/s entsprechen. Verglichen mit den 224 GByte/s der GTX 980, die ebenfalls Delta-Kompression nutzt, macht sich das halbierte RAM-Interface aber dennoch deutlich bemerkbar.

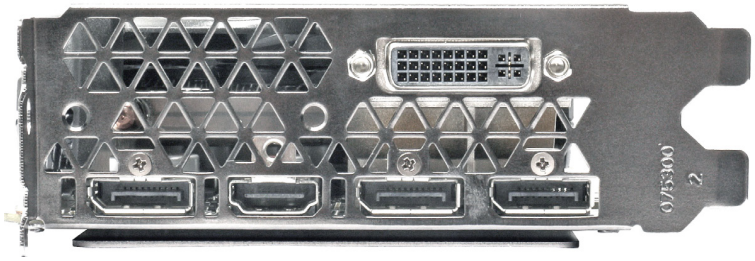


Nach Aussage von Nvidia ist die Geforce GTX 960 besonders für Spieler gedacht, die noch eine Geforce GTX 660 oder älter im Rechner stecken haben. Was zumindest laut der Steam-Hardware-Umfrage (und Nvidia) bei rund zwei Drittel der Teilnehmer der Fall ist.

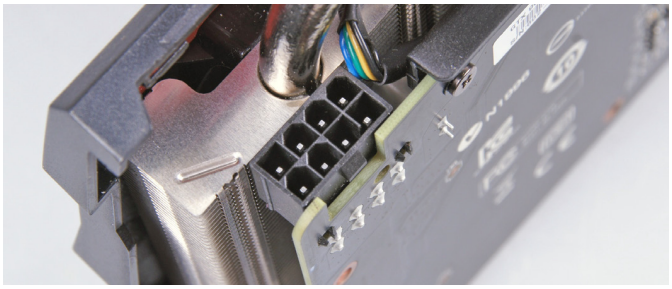
Wie die High-End-Modelle unterstützt die GTX 960 aber alle aktuellen Nvidia-Features wie »G-Sync« (Synchronisation von Grafikkarte und entsprechenden Monitoren), »MFAA« (ressourcenschonendere Alternative zu MSAA) und »DSR« (bessere Grafikqualität dank intern höher berechneter Auflösung). Zudem profitiert sie ebenfalls von den Neuerungen der Maxwell-Architektur: Hierzu gehört etwa die im Vergleich zu Kepler (GTX 660, 670, 680) deutlich verbesserte Energieeffizienz. Das wird unter anderem durch eine höhere Anzahl von Kontrolllogiken erreicht, welche die anfallenden Rechenaufgaben an die Shader-Einheiten verteilen. Während sich bei Kepler-Chips die Shader-Einheiten auf Blöcke zu je 192 Shader-Einheiten und einer Kontrolllogik aufteilen, fallen die Blöcke bei Maxwell kleiner aus (128 Shader-Einheiten). Zudem teilt sich jeder Block nochmals in vier Cluster zu je 32 Shader-Einheiten und eine eigene Kontrolllogik auf, wodurch sich deren Anzahl im Vergleich zu den Kepler-Vorgängern vervier-



© Enermax 2014 / 2015. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.



Sowohl Zotacs Geforce GTX 960 AMP! als auch die Gaming-Variante von MSI bieten je einen DVI- und HDMI-Anschluss und drei Mal DisplayPort. Gleichzeitig nutzen lassen sich vier der Steckplätze.



Der Geforce GTX 960 genügt ein einzelner 6-Pol-Anschluss zur Stromversorgung. MSI erweitert diesen bei der Gaming 2G jedoch auf einen 8-Pol-Anschluss, um Übertaktern mehr Spielraum zu bieten.

facht. Durch die höhere Anzahl können anfallende Rechenaufgaben besser auf die einzelnen Shader-Einheiten verteilt und somit effizienter bearbeitet werden. Im Vergleich zu Kepler leistet dadurch bei Maxwell (laut Nvidia) jede Shader-Einheit rund 50 Prozent mehr – primär erhöht das die reine Performance, verbessert aber auch die erreichte 3D-Leistung pro verbrauchtem Watt Strom erheblich.

Full-HD-Karte

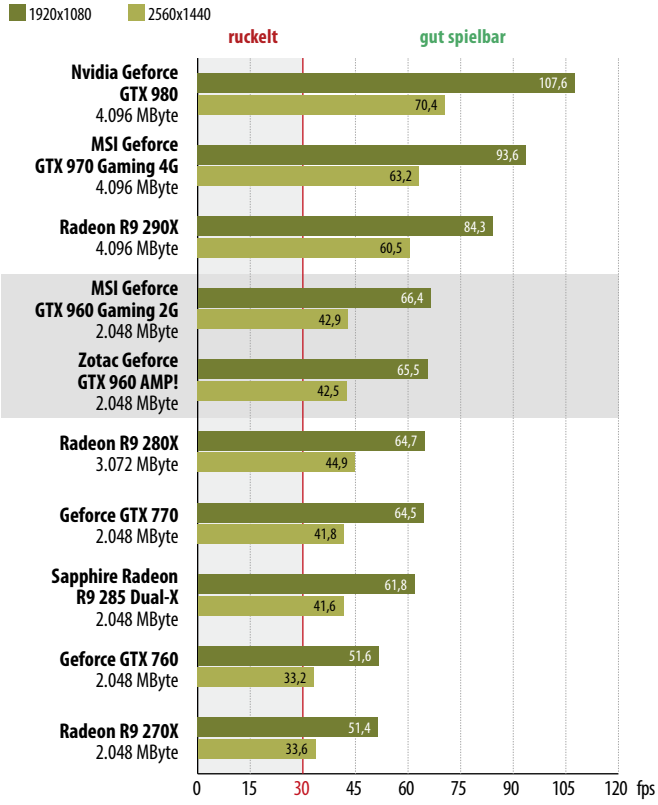
Wie deutlich sich diese bislang rein theoretische Steigerung von 3D-Leistung und Energieeffizienz beim Spielen bemerkbar macht, muss die Geforce GTX 960 in unserem Benchmark-Parcours unter Beweis stellen. Um sicherzustellen, dass unsere Testkandidaten von Zotac und MSI dabei ihr volles Potenzial ausnutzen können und nicht von der CPU ausgebremst werden, haben wir ihnen auf unserem Testsystem einen auf 4,5 GHz beschleunigten Intel Core i7 4770K zur Seite gestellt. Beide Hersteller liefern ihre Karten bereits ab Werk übertaktet aus. So lässt MSI die Gaming 2G mit 1.216 MHz Standard- und 1.279 MHz Boost-Takt rechnen, und Zotac dreht mit 1.266/1.329 MHz noch etwas stärker an der Taktschraube. Gegenüber den Referenzangaben von Nvidia (1.126 / 1.178 MHz) bedeutet das eine Übertaktung um rund acht beziehungsweise zwölf Prozent. In unseren Tests takten aber dennoch beide Modelle unter Last praktisch gleich schnell. Das liegt daran, dass der angegebene Boost-Takt nur den vom jeweiligen Grafikkartenhersteller garantierten Mindestwert darstellt und je nach Qualität des einzelnen Grafikchips sowie der Kühlung und der Stromversorgung beim Spielen auch durchaus höher ausfallen kann.

So erreicht die MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G bis zu 1.354 MHz und unser Modell der Zotac Geforce GTX 960 AMP! bringt es auf bis zu 1.342 MHz. Dementsprechend eng liegen die beiden Karten in unseren Benchmarks zusammen. Unterm Strich liefert die MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G dabei durchschnittlich 48,7 Bilder pro Sekunde, denkbar knapp gefolgt von der Zotac Geforce GTX 960 AMP! (48,1 fps). Damit liegt die Performance der beiden Grafikkarten auf einem Niveau mit der Geforce GTX 770 (48,2 fps, 280 Euro für Restmodelle) und etwa vier Prozent unter der Radeon R9 280X (50,1 fps, 230 Euro). Der Abstand zu älteren Vertretern der Geforce-Mittelklasse fällt mit bis zu 27 Prozent zur Geforce GTX 760 (38,4 fps) mehr als deutlich aus. Von

Spiele-Benchmarks

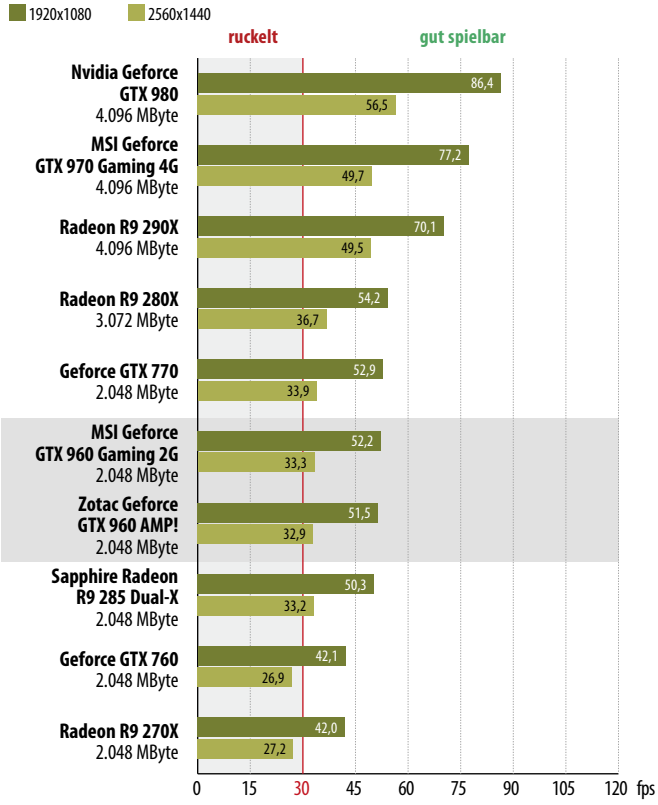
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

CASEKING.de

präsentiert:

Der King Mod

TITAN SPECTRA

Intel i7 Overclocked Gaming PC

KING MOD SYSTEMS



- Frei wählbare High-End-Grafikkarte aus NVIDIAs GeForce GTX 970-Serie
- Intel Core i7-5820K Prozessor übertaktet auf stabile 3,8 GHz
- 16 GB DDR4-RAM, 120-GB-SSD und 1 TB Festplatte

ab 1.999,90 EUR

oder bequem und günstig finanzieren*

HERSTELLER DES JAHRES 2014 Caseking Shops luxx awards HARDWARELUXX

intel inside CORE i7

NVIDIA GEFORCE GTX

Mit 10 einstellbaren Beleuchtungsfarben!



- Perfektion bis ins kleinste Detail
- Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance
- 36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service
- Höchste Kompatibilität aller Komponenten



Du willst es noch individueller?

systems@caseking.de oder +49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:

HIER ist NICHTS Standard!

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

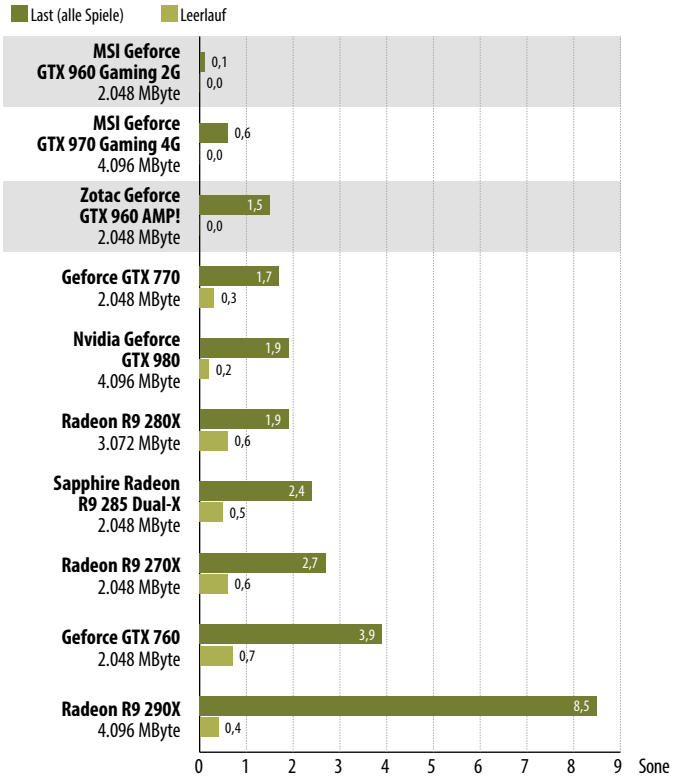
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

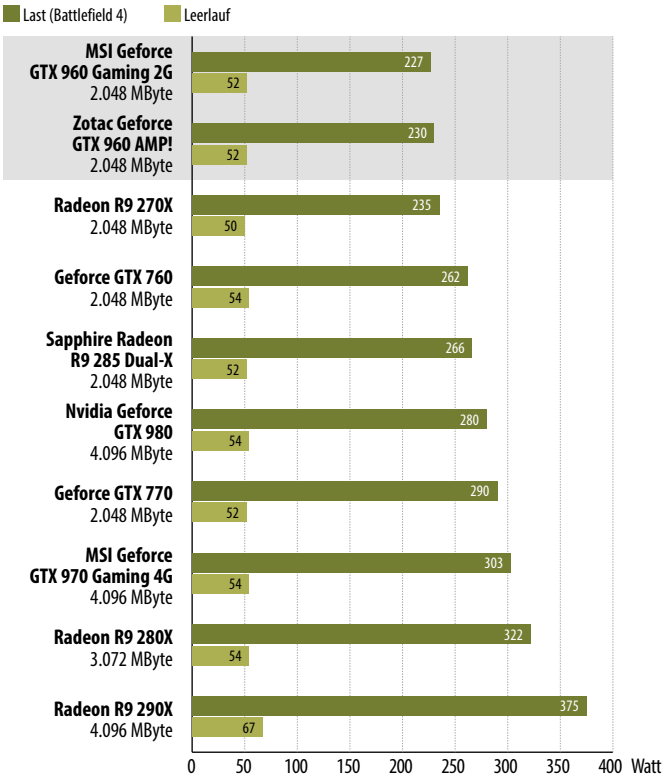
Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Benchmarks

Lautstärke



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

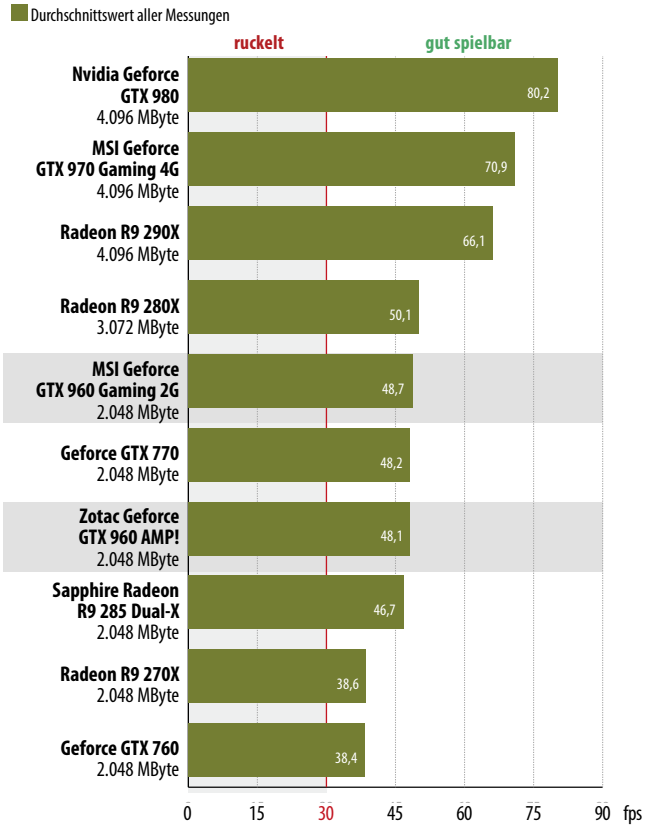


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

der gleich teuren Radeon R9 285 können sich die GTX-960-Modelle um rund vier Prozent absetzen, müssen sich dem aktuellen AMD-Flaggschiff Radeon R9 290X (320 Euro) jedoch mit über 35 Prozent Rückstand klar geschlagen geben. Selbst wenn man die werkseitige Übertaktung von MSI und Zotac abzieht, hat die Geforce GTX 960 ihr von Nvidia vorgegebenes Ziel, alle aktuellen Spiele flüssig in Full HD darzustellen, damit erfüllt. Ohne Kantenglättung reicht die 3D-Leistung in weniger anspruchsvollen Titeln sogar knapp für die deutlich höhere WHQD-Auflösung von 2560x1440 Pixel. Sobald Sie jedoch Bildverbesserungen wie MSAA oder gar SSAA aktivieren, sinkt die Framerate auch in Full HD deutlich – wenn auch nicht unter 30 fps. Interessant ist dabei, dass die Geforce GTX 960 in Crysis 3 und Metro: Last Light verhältnismäßig schlechter abschneiden, als in den übrigen Benchmarks und der Abstand zur Geforce GTX 760 hier deutlich geringer ausfällt. Neben unausgereiften Treibern könnte der Grund dafür auch sein, dass beide Titel stark auf Tessellation setzen und sich Nvidias neue Mittelklasse mit der plastischen Oberflächenberechnung noch schwertut.

Leiser geht kaum

Neben der Spieleleistung überprüfen wir bei unseren Messungen auch den Stromverbrauch, die Lautstärke und die Chip-Temperatur der Geforce GTX 960. Der gemessene Verbrauch bezieht sich dabei auf das gesamte Testsystem, während der Temperatur-Wert auf den Angaben von MSI Afterburner beruht. Wie laut die Grafikkarten werden, ermitteln wir in einem schalltoten Raum über ein Messmikrofon im Abstand von 50 cm. Wobei »laut« bei den Pixelbeschleunigern der Maxell-Generation zumindest im Leerlauf der falsche Begriff ist. Schließlich erlaubt die hohe Energieeffizienz und der damit verbundene geringere Kühlaufwand den Herstellern, die Lüfter der Karten bei niedrigen Chip-Temperaturen einfach abzuschalten. Somit bleiben die meisten Modelle beim Arbeiten unter Windows und in weniger anspruchsvollen Spielen komplett still.

Erst wenn sich die Grafikeinheit auf etwa 60 Grad aufheizt, laufen die Lüfter wieder an. Sowohl Zotac als auch MSI nutzen diese Technik bei ihren aktuellen Nvidia-Grafikkarten und gerade das TwinFrozr-Kühlsystem der MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G konnte

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

0% Finanzierung
ab einem Bestellwert von 500 € bei 12 Monaten Laufzeit

NEU!
24 Monate GARANTIE auf alle Systeme und Notebooks

Jetzt auch versandkostenfrei bei Lieferung nach Österreich

Alle Systeme versandkostenfrei![1]
PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMX Gaming Computer Core i5-4690



- Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.30 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® Geforce® GTX 970 MSI® Gaming 4G
- 120 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 650 Watt Corsair VS 650/ Thermaltake Overseer RX-I
- MSI Z97 PC MATE
- inkl. Windows 8.1 64 Bit

NVIDIA GEFORCE GTX
8.1 Windows Microsoft

1x DVI
DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
8x USB 2.0

1429.- €

z.B. 119,08 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2]

Art. Nr. 50252



XMX Gaming Computer Core i7-4790K

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 250 GB SSD + 1000 GB SATA III / Blu-ray ROM / 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

1x DVI-D
DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
8x USB 2.0

1799.- €

Art. Nr. 50253

z.B. 149,92 € 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



Während MSI bei der GTX 960 Gaming 2G mit einem leuchtenden Logo aufwartet, hübscht Zotac seine AMP!-960 mit LEDs in den Lüftern und einer mattschwarzen Backplate auf.



Da kommt noch was

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

AMD gerät durch Nvidias sehr effiziente Maxwell-Architektur, diesmal in Form der Geforce GTX 960, immer mehr in Zugzwang und muss aufpassen, dass jetzt nicht noch der bislang klar von den Radeons dominierte Bereich unter 300 Euro wegbricht. Zumal die mit 120 Euro relativ große Preislücke zwischen der Geforce GTX 960 und der Geforce GTX 970 auch noch genug Raum für eine (hypothetische) GTX 960 Ti ab 250 Euro bietet, was Nvidias Angebot im für Spieler relevanten Preisbereich komplettieren würde. Ich glaube jedenfalls, auf eine 960 Ti müssen wir nicht mehr lange warten, entsprechende Gerüchte kursieren bereits seit Monaten.

bereits bei der GTX-970-Variante mit seinen extrem leisen Lüftern punkten. Dennoch waren wir von der Laufruhe der GTX 960 Gaming 2G erneut beeindruckt. Denn hier schneidet die MSI-Karte mit einem fast innerhalb der Messtoleranz liegenden Wert von 0,1 Sone sagenhaft gut ab. Diese Messung bezieht sich hierbei auf die 30 Prozent Lüftergeschwindigkeit und 63 Grad Chip-Temperatur, die wir bei unserem einstündigen Temperatur- und Drehzahltest mit Metro: Last Light ermittelt haben. Doch selbst wenn sich die GTX 960 Gaming 2G in Ihrem System stärker aufheizen sollte und sich die Lüfter dementsprechend schneller drehen, bleibt die Karte auch bei 50 Prozent Lüftergeschwindigkeit noch unter 1,0 Sone. Zotacs Geforce GTX 960 AMP! ist im Vergleich mit 1,5 Sone zwar ebenfalls recht leise beim Spielen, arbeitet aber deutlich lauter als die Gaming-960 und heizt sich mit maximal 76 Grad dennoch stärker auf. Beim Stromverbrauch nehmen sich die beiden Modelle hingegen kaum etwas und können erwartungsgemäß durch eine hohe Energieeffizienz überzeugen. Denn obwohl beide Karten deutlich leistungsfähiger sind als die ältere Geforce GTX 660 (232 Watt), verbrauchen sie mit 227 Watt für die MSI und 230 Watt für die Zotac sogar noch etwas weniger Strom. Die ähnlich schnellen Geforce GTX 770 (275 Watt) und Radeon R9 280X (322 Watt) unterbieten sie mit rund 25 respektive 40 Prozent weniger Verbrauch ebenfalls klar.

Schließt die Lücke

Insgesamt kann Maxwell mit dem GM206-Grafikkern somit auch in der Mittelklasse überzeugen und Nvidia liefert mit der Geforce GTX 960 eine leise und sparsame Grafikkarte. Bei der Performance und dem Preis (je 220 Euro) unterscheiden sich die MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G und die Zotac Geforce GTX 960 AMP! kaum. Allerdings arbeitet das Modell von MSI selbst unter Last fast gänzlich unhörbar und bietet mit seinen niedrigen Temperaturen zudem Übertaktern noch viel Spielraum. Im Vergleich schneidet die Zotac-Karte hier schlechter ab, bleibt im Hinblick auf die relativ stromhungrige AMD-Konkurrenz aber dennoch eine sehr gute Grafikkarte. Wenn Sie derzeit noch eine ältere Mittelklasse-Geforce wie die Geforce GTX 660 im Rechner stecken haben und mit einer Nvidia-Karte aufrüsten möchten, können Sie somit bedenkenlos zur Geforce GTX 960 greifen. Denn beim Spielen auf einem Full-HD-Monitor mit Verzicht auf extreme Bildverbesserungen wie vierfaches MSAA oder gar SSAA wird die GTX 960 wohl keine Probleme haben, auch kommende Titel mit maximalen Details ruckelfrei darzustellen. Wenn Sie bereits in Auflösungen jenseits der 1920x1080 Pixel und 60 Hertz spielen oder sich einen entsprechenden Monitor zulegen möchten, raten wir jedoch weiterhin zur deutlich leistungsfähigeren Geforce GTX 970. Die kostet derzeit zwar rund 120 Euro mehr, bewältigt aber selbst 2560x1440 Pixel spielerisch und bietet mehr Luft für Bildwiederholraten jenseits der 60 fps. JP

PREIS 220 Euro HERSTELLER MSI

85 GameStar Gold-Award

Grafikkarte
Geforce GTX 960 Gaming 2G

Grafikchip	Geforce GTX 960 (GM206)
GPU-/ Speicher-Takt	1.216 / 7.008 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	128 Bit
Stromanschlüsse	8-Pol
Steckplatz	PCI-Express

SPIELELEISTUNG 48/60
- ⊕ übertaktet
- ⊕ ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details
- ⊕ bei genügsamen Titeln auch in 1440p flüssig

BILDQUALITÄT 10/10
- ⊕ beste Kantenglättung
- ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- ⊕ bis zu 32-fache Kantenglättung
- ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 10/10
- ⊕ sehr gute Energieeffizienz
- ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen

KÜHLSYSTEM 10/10
- ⊕ unhörbar im Leerlauf
- ⊕ selbst unter Last unhörbar
- ⊕ niedrige Temperaturen

AUSSTATTUNG 7/10
- ⊕ 3D Vision ⊕ G-Sync ⊕ DSR ⊕ PhysX ⊕ SLI
- ⊕ 1x DVI ⊕ 3x Displayport ⊕ 1x HDMI 2.0
- ⊕ Stromadapter

FAZIT

Durch MSIs TwinFrozr-Kühlsystem gehört die Geforce GTX 960 Gaming 2G derzeit zu den mit Abstand leisesten Grafikkarten auf dem Markt. Gleichzeitig liefert die Karte auch bei maximalen Details und 1920x1080 Pixel hohe Frameraten und verbraucht relativ wenig Strom.



PREIS 220 Euro HERSTELLER Zotac

Grafikkarte
Geforce GTX 960 AMP!

Grafikchip	Geforce GTX 960 (GM206)
GPU-/ Speicher-Takt	1.266 / 7.008 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	128 Bit
Stromanschlüsse	6-Pol
Steckplatz	PCI-Express

SPIELELEISTUNG 48/60
- ⊕ übertaktet
- ⊕ ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details
- ⊕ bei genügsamen Titeln auch in 1440p flüssig

BILDQUALITÄT 10/10
- ⊕ beste Kantenglättung
- ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- ⊕ bis zu 32-fache Kantenglättung
- ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter

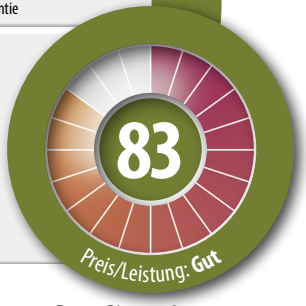
ENERGIEEFFIZIENZ 10/10
- ⊕ sehr gute Energieeffizienz
- ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielenz

KÜHLSYSTEM 8/10
- ⊕ unhörbar im Leerlauf
- ⊕ leise unter Last
- ⊖ deutlich lauter als die MSI-Karte

AUSSTATTUNG 7/10
- ⊕ 3D Vision ⊕ G-Sync ⊕ DSR ⊕ PhysX ⊕ SLI
- ⊕ 1x DVI ⊕ 3x Displayport ⊕ 1x HDMI 2.0
- ⊕ Stromadapter ⊕ erweiterte Garantie

FAZIT

Wie die 960-Konkorrenz hat auch die AMP!-Geforce von Zotac keinerlei Probleme mit 1920x1080 Pixeln und sogar noch Reserven für höhere Auflösungen. Allerdings arbeiten die Lüfter im direkten Vergleich lauter, wenn auch nicht störend.



 Durch das Update erhöht sich die Taktfrequenz der MSI-Karte minimal von 1.216 MHz auf 1.241.MHz.

Einkaufsführer

Wie erwartet löst die MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G die etwa gleich teure XFX Radeon R9 280X in unserem 1.000-Euro-PC ab, da sie genauso schnell, aber erheblich sparsamer und mit einem der leisesten Kühlsysteme überhaupt ausgestattet ist. Ansonsten ist der Monat eher unerfreulich für Käufer neuer PC-Hardware: Der US-Dollar wird nach wie vor stärker im Vergleich zum Euro – das sorgt bei sehr vielen Komponenten für Preissteigerungen von etwa zehn Prozent.

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+ UPDATE AMD FX 6300 Boxed	95 €
Prozessorkühler Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3 UPDATE MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte UPDATE HIS R9 270X Mini IceQ X² 2,0 GByte	165€
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	**535 €**
Schnelle SSD +55 € Sandisk SSD 2,5 128 GByte	55 €
Bessere Soundkarte +55 € Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE Intel Core i5 4590 Boxed	195 €
Prozessorkühler Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150 Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte 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	55 €
DVD-Brenner LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse UPDATE Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**810€**
Bessere Soundkarte +55 € Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner +50 € LG BH16NS40	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit übergendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE Intel Core i5 4690K	230 €
Prozessorkühler NEU Thermalright Macho 120 Rev. B	40 €
Mainboard Sockel 1150 UPDATE Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte NEU MSI GTX 960 Gaming 2G	220 €
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	**1.040 €**
Schnellere Grafikkarte +150€ € MSI GTX 970 Gaming 4G	370 €
Übertakter-Mainboard +30 € ASRock Fatal1ty Z97 Killer	110 €

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 960, 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
▸ 230 € ▸ 03/14 ▸ bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G NEU
▸ 220 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

HIS Radeon R9 280 IceQ X² OC UPDATE
▸ 190 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1BAznG7
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

Club 3D Radeon R9 280 royalKing UPDATE
▸ 185 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+ UPDATE
▸ 170 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 580 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise, GTX 980, 4,0 GByte

MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G
▸ 370 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

Palit Geforce GTX 970 Jetstream UPDATE
▸ 340 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X UPDATE
▸ 350 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X UPDATE
▸ 325 € ▸ 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
▸ 330 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1150

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 4690K UPDATE
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

Intel Core i5 4590 UPDATE
▸ 195 € ▸ – ▸ bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300 UPDATE
▸ 95 € ▸ 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 UPDATE
▸ 55 € ▸ – ▸ 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. B NEU
▸ 40 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Steelseries Sensei UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core UPDATE
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIIa
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Roccat Kone Pure Optical UPDATE
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G710+
▸ 115 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70
▸ 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

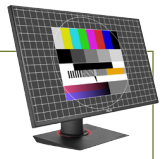
Kingston HyperX Cloud UPDATE
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

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
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming UPDATE
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG278Q UPDATE
▸ 700 € ▸ online ▸ bit.ly/1sIHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B
▸ 300 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 295 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu UPDATE
▸ 260 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS UPDATE
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro
▸ 290 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 180 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo
▸ 120 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX100 UPDATE
▸ 100 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD UPDATE
▸ 55 € ▸ – ▸ 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
▸ 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
▸ 230 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System UPDATE
▸ 135 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD59kJ
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro UPDATE
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

Vorletzte

SEIT 1997 DAS FLAGGSCHIFF DER #LÜGENPRESSE



















Die GameStar-Ausgabe 04/2015 erscheint am 25.03.2015









1 GTA 5 Test
Michael, Francis und Trevor fahren auf den PC. Bitte ohne Rockstar-Social-Club- oder Hardware-Stau.

2 Pillars of Eternity Test
Es soll Baldur's Gate beerben. Wir testen, ob Entwickler Obsidian dieses hehre Ziel erreicht hat.

3 Homeworld: Remastered Test
Der fordernde Weltraumklassiker in der Neuauflage. Wird's noch besser als das Original?

4 Hotline Miami 2: Wrong Number Test
GTAs kleiner Bruder im Geiste. Wird der zweite Teil der Anarcho-Pixelorgie so gut wie der erste?

 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.), Petra Schmitz (ltd.), Dimitry Halley, Mirco Kämpfer, Jan Purrucker, Nils Raettig, Jochen Redinger, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin
Online: Christian Schneider (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Stefan Seiler
Director Business Development: Daniel Visarius
Director Content Services: Michael Trier
Medien-Produktion: Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Maria Le
Layout und Design: Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistenz: Isa Stamp
Lektorat: Anita Thiel
Freie Mitarbeiter: Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Daphne Cisneros, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Michael Förtsch, Jonas Gössling, Dennis Kogel, Thorsten Küchler, Maurice Weber
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 Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise: Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten: Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,
IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Online-Reichweite (IVW 06/2014): 81.382.793 Page Impressions, 16.930.864 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar BLACK Edition
making games www.makinggames.de
SIMS www.sims-magazin.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
TECCHANNEL IT IM MITTELSTAND www.tecchannel.de
PCWELT www.pcwelt.de
ANDROID WELT www.androidwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de

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 **JETZT ERHÄLTLICH!** SHARK ZONE H40

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

www.sharkoon.de

msi®

MSI empfiehlt Windows.

intel inside™ CORE™ i7



TECHNIK AWARD
MSI GT80 Titan
Februar 2015
HARDWARELUXX

Mechanische Tastatur

SLI
Doppelte SLI®-Grafik

GALAKTISCH STARK

GAMING G SERIES

Mit schnellem Intel® Core™ i7 Prozessor, SLI®-Grafik und mechanischer Gaming-Tastatur.
Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®.

GT80 Titan SLI

MSI.COM

- Das 18,3" Power-Notebook für Gaming mit Desktop-Performance
- Zwei GeForce® GTX™ 980M High-End-Grafikkarten mit je 8 GB
- Mechanische Gaming-Tastatur von SteelSeries
- Super RAID 3 mit bis zu vier SSDs und Daten-Festplatte

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

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

NO.1 IN GAMING