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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MAI 05/2015



Beratung & Bestellung 030/300 9 300

NEW HEAVY SOUND WORLD CHAMPION

Concept E 450 Digital

Das neue Concept E 450 Digital wird die Welt einmal mehr zum Beben bringen. Noch stärker, noch lauter macht es Gaming und Home-Cinema zum mitreißenden, intensiven Erlebnis. Dank Bluetooth 4.0, neuer Puck-Control-Funkfernbedienung und 5.1-USB-Soundkarte (geeignet auch für Notebooks) lässt es sich überall integrieren und komfortabel wie noch nie bedienen. Der Champion, noch besser, sofort startklar.

5.1 USB SOUND

aptX Bluetooth

DOLBY

dts

TV

Wii U XBOX ONE PS4

DVD Blu-ray Disc tv



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 05/2015



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

TROPICO 4

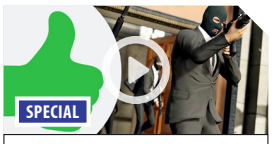
»Tropico 4 ist das Aufbauspiel, das schon Tropico 3 hätte sein sollen«, schreibt Martin Deppe und trifft damit den Nagel auf den Kopf. Die vierte Machtergreifung von El Presidente ähnelt den bereits sehr guten Vorgängern, packt aber durch zahllose Verbesserungen noch eine große Schippe Spielspaß drauf. Ein Fest für Hobby-Diktatoren.



BATTLEFIELD HARDLINE DIE SOLOKAMPAGNE
Schade: Ein serientypischer Reinfall.



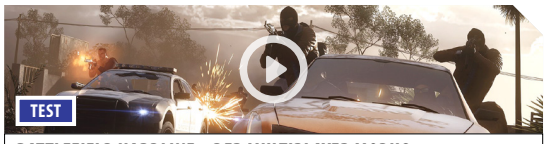
VIDEODISKUSSION ZUM NEUEN WERTUNGSSYSTEM
Zum ersten mal seit elf Jahren erneuern wir das GameStar-Wertungssystem. Wie kamen wir dazu? Das beantworten wir in vier ausführlichen Videos.



DAS BESTE AN DEN GTA ONLINE HEISTS
Bankraub-Begeisterung im Team.



PROJECT CARS – TOP-STRECKEN
Wir geben richtig Gas auf Nordschleife, Le Mans und Co.



BATTLEFIELD HARDLINE – DER MULTIPLAYER MODUS
Keine Panzer, Cops statt Soldaten und trotzdem erweist sich Hardline in unserem Test als ein waschechtes Battlefield.



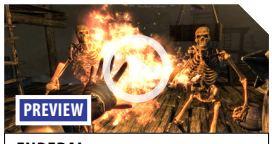
TESTRÜCKBLICK #10
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin im Pressespiegel.



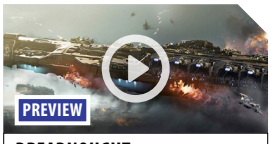
DAS SCHLIMMSTE AN DEN GTA ONLINE HEISTS
Das nervt so richtig am Onlinemodus.



RÜCKBLICK 05/2005
Vor 10 Jahren war nicht nur Sam Fisher noch jung und dynamisch.



ENDERAL
Das ultimative Skyrim-Erlebnis? Wir spielen die Mega-Mod.



DREADNOUGHT
Wir haben Yagers Free2Play-Weltraumspektakel angespielt.



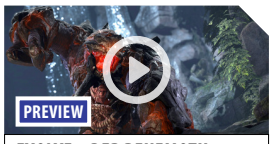
TESTRÜCKBLICK #9
Das Oldschool-Kleinod Pillars of Eternity trifft auf Bikini-Babes.



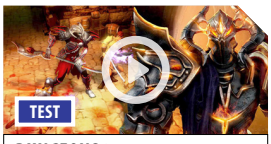
TOP 10 CITIES SKYLINES MODS
Mit diesen Mods wird die Städtebausimulation noch besser.



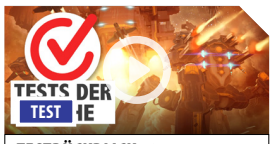
SPIELEN IN 10K
Klotzen statt kleckern mit 3 Monitoren und ebenso vielen Grafikkarten.



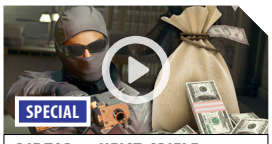
EVOLVE – DER BEHEMOTH
Jäger oder Opfer? Was kann der Behemoth?



DUNGEONS 2
Ein Klassiker trifft auf neue Spielideen – die zünden aber nur zum Teil.



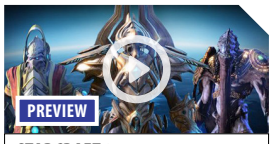
TESTRÜCKBLICK #8
Starcraft light und der Multiplayer von Battlefield Hardline.



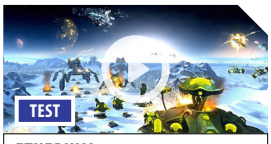
DIE TOP 10 HEIST-SPIELE
Noch nicht genug verbrochen? Diese Spiele schaffen Abhilfe.



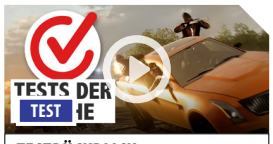
VR-PORN: DAS EXPERIMENT
GameStar-Redakteure, eine VR-Brille und Pornos sowie eine Überraschung.



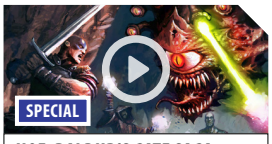
STARCRAFT 2 LEGACY OF THE VOID
Multiplayer-Beta auf Speed.



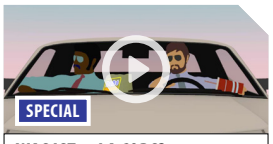
ETHERIUM
Das »Starcraft Light« macht Spaß – nur nicht in der Kampagne.



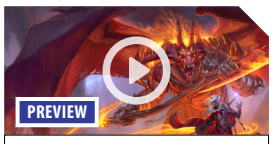
TESTRÜCKBLICK #7
Hardline-Singleplayer und Sid Meier's Starships.



HOF: BALDUR'S GATE SAGA
Diesen Klassikern eifert noch heute jedes Rollenspiel nach.



WAS IST ... LA COPS?
Ähnlicher Stylefaktor, aber trotzdem schlechter als Hotline Miami.



SWORD COAST LEGENDS
Noch mehr Futter für leidenschaftliche Hardcore-Rollenspieler.



HOTLINE MIAMI 2
Schneller, härter, komplexer, aber schlechter als der Vorgänger.



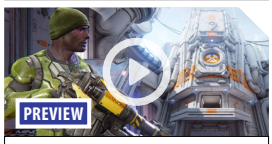
TESTRÜCKBLICK #6
Assassin's Creed, Cities: Skylines und der Indie-Hit des Jahres.



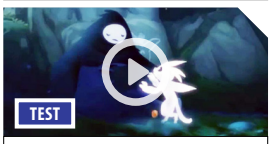
NVIDIA FLEX
Hardware-Redakteur Jan übergießt Osterhasen mit Soße.



WAS IST ...TORMENTUM?
Igitt! Das morbide Horror-Adventure sorgt für Albträume.



UNREAL TOURNAMENT
Zusammen mit den Fans belebt Epic den Oldschool-Shooter wieder.



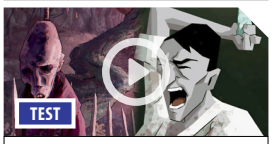
ORI AND THE BLIND FOREST
So emotional und fesselnd kann ein simpler Plattformer sein.



PILLARS OF ETERNITY
Endlich wieder ein Rollenspiel, um darin zu versinken.



PROJECT CARS – ALLE AUTOS
Alle Flitzer der aktuellen Version in einem Video.



DEAD SYNCHRONICITY
Ein Adventure-Kleinod aus Spanien.

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



Heiko Klinge, Chefredakteur



Einfach mal zuhören!

Da ist es also, unser neues Wertungssystem. Lange haben wir es angekündigt, noch länger daran gearbeitet. Angesichts des hohen Aufwands, den wir reingesteckt haben, sieht das Ergebnis verblüffend simpel aus. Es ist weder eine große Überraschung noch eine Revolution. Wir vergeben weiterhin 100er-Wertungen und ändern »nur« deren Zustandekommen. Alles Weitere erklären wir Ihnen ausführlich ab Seite 50 und in zahlreichen DVD-Videos.

Warum nun keine Revolution? Zum einen, weil der Großteil des Teams nach wie vor der festen Überzeugung ist, dass Wertungen auch heute noch wichtig sind (Seite 56). Aber selbst, wenn dies anders wäre, hätten wir uns genauso entschieden. Denn wir schreiben dieses Heft nun mal nicht für uns. Sondern einzig allein für Sie, unsere Leser.

Die entscheidenden Ideen, Argumente und Kritikpunkte bei der Entwicklung unseres neuen Systems stammen entsprechend weder von mir, noch aus der Redaktion oder von irgendwelchen Beratern. Sondern von Ihnen. 12.646 Leser haben im vergangenen Winter an unserer großen Umfrage mitgemacht (Ergebnisse ab Seite 50) und uns so auf den hoffentlich richtigen Pfad gebracht. Auch auf diesem Weg nochmal mein herzlichstes Dankeschön für Ihre unschätzbare Hilfe, die für uns gleichermaßen eine Verpflichtung war. Wir hoffen, dass unser Ergebnis nun ganz oder zumindest größtenteils in Ihrem Sinn ist.

Hallo Zielgruppe!

Die Frage »Für wen machen wir das eigentlich?« stand nicht nur bei GameStar in den letzten Monaten im Mittelpunkt, sondern offensichtlich auch für Rockstar und Obsidian Entertainment. Erstere haben allen Verschiebungen und Unkenrufen zum Trotz bei GTA 5 tatsächlich genau die PC-Umsetzung geliefert, die unsere Lieblingsplattform verdient (Seite 58). Sie haben aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und zugehört. Die Nervereien des Rockstar Social Clubs wurden auf ein vertretbares Niveau reduziert, jedes noch so kleine Grafik- und Steuerungsdetail lässt sich den eigenen Wünschen anpassen.

Und Obsidian Entertainment? Die haben verstanden, dass Crowdfunding nicht nur ein Finanzierungswerkzeug ist, sondern auch ein Versprechen. Nämlich ein Zuhörversprechen, um genau das Spiel zu liefern, das die Community erwartet. Obsidian hat zugehört. Und wie! Denn Pillars of Eternity (Seite 66) ist nicht nur ein Lehrbeispiel dafür, wie man ein Crowdfunding-Projekt erfolgreich zu Ende führt, sondern auch oder vielleicht gerade deswegen eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre.

Logisch, die Welt wäre generell ein besserer Ort, wenn die Menschen einander genauer zuhören würden. Schadet ja nicht, wenn Spieleentwickler und -magazine damit schon mal anfangen.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Zuhören!

Heiko Klinge



Stichwort zuhören: Das Feedback auf unser textloses Witcher-Abo-Cover war so überwältigend positiv, dass wir das ab sofort immer machen.

Willkommen zurück, Maurice!



So ganz weg war er eigentlich nie, denn nach seinem GameStar-Praktikum vor zwei Jahren hat Maurice immer mal wieder als Freier Autor den einen oder anderen Artikel beigesteuert. Immer mal wieder reichte ihm aber offenbar nicht, und so entwickelte der Hobbystratege einen raffinierten Plan (siehe Foto), um ab sofort als Trainee ein fester Teil des Teams zu werden. Schön, dass du wieder da bist!

Inhalt



Star Wars: Battlefront

22 Das sind die Infos, die Sie suchen: Wir waren auf der Star Wars Convention in Kalifornien und erlebten das neue Battlefront von Dice erstmals in Aktion.



Skyrim: Enderal

38 Schon jetzt eine der besten Rollenspiel-Mods aller Zeiten.



Das neue Wertungssystem

50 Wir erklären, wie wir ab jetzt werten und warum wir das tun.

Titelstory

22 Star Wars: Battlefront
22 Sieht das Spiel echt so gut aus?
24 Drei Fragen an Dice-Producer Craig McLeod
26 Battlefront-Historie
28 Report: Bugs in Battlefield

Previews

20 Termin-Update
38 Skyrim: Enderal
44 Rainbow Six: Siege

Aktuell

8 Deus Ex: Mankind Divided
8 Call of Duty: Black Ops 3
8 Squad
9 Total War: Warhammer
9 The Witcher 3: Wild Hunt
10 Killing Floor 2
11 Transmission: Episode 120
12 Gedacht: Hexenjagd auf Miniröcke
13 Gedacht: Total Warten
14 Umfrage: Indies sind Mainstream
15 Verlosung
16 Hardware-News
18 Feedback

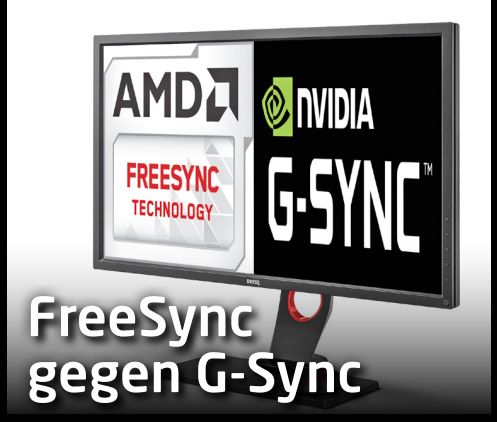
Tests

48 Das Team
50 Das neue Wertungssystem
58 Grand Theft Auto 5
66 Pillars of Eternity
82 Assassin's Creed Chronicles: China
84 Battlefield Hardline
88 The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
92 Dungeons 2
94 Resident Evil: Revelations 2



Faszination Eve Online

96 Wir besuchen ein ganz von seinen Spielern geschaffenes Universum.



FreeSync gegen G-Sync

108 AMD und Nvidia ringen um das flüssigste Spielerlebnis, wer liegt vorn?



Pillars of Eternity

66 Wie in der guten alten Zeit: Mit Pillars of Eternity schafft Obsidian das Unmögliche und tritt das Rollenspiel-Erbe von Baldur's Gate an.



Grand Theft Auto 5

58 Endlich auch auf dem PC! Wir testen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Magazin

74 Hall of Fame: Baldur's Gate Saga
79 Die besten Oldschool-Rollenspiele
96 Faszination Eve Online
104 Call of Duty im E-Sport

Hardware

108 FreeSync gegen G-Sync
116 Geforce X Titan
125 Einkaufsführer

Rubriken

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

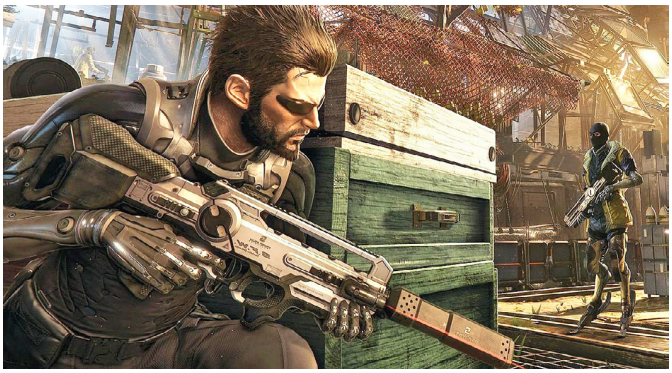
Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed Chronicles: China	Test	82	
Baldur's Gate	Magazin	74	
Baldur's Gate Enhanced Edition	Magazin	80	
Battlefield Hardline	Test	84	
Blackguards 2	Magazin	81	
Call of Duty: Black Ops 3	News	8	
Deus Ex: Mankind Divided	News	8	
Divinity: Original Sin	Magazin	79	
Dungeons 2	Test	92	
Eve Online	Magazin	96	
Grand Theft Auto 5	Test	58	
Killing Floor 2	News	10	
Legend of Grimrock	Magazin	80	
Might & Magic X: Legacy	Magazin	80	
Pillars of Eternity	Test	66	
Rainbow Six: Siege	Preview	44	
Resident Evil: Revelations 2	Test	94	
Shadowrun Returns	Magazin	81	
Skyrim: Enderal	Preview	38	
Squad	News	8	
Star Wars: Battlefront	Titelstory	22	
The Banner Saga	Magazin	81	
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Test	88	
The Witcher 3: Wild Hunt	News	9	
Total War Battles: Kingdom	Kolumne	13	
Total War: Warhammer	News	9	
Transmission: Episode 120	News	11	
Wasteland 2	Magazin	79	

Deus Ex: Mankind Divided

Vergebliche Entscheidungen?

Wer sich am Ende von Deus Ex: Human Revolution den Kopf über die richtige Entscheidung zermartert hat, wird im neu angekündigten vierten Serienteil Mankind Divided wohl erst mal verdutzt in der Spielwelt stehen. Laut Aussage der Entwickler gibt es nämlich kein kanonisches Ende, das sie aus dem Vorgänger übernehmen, stattdessen haben sich alle drei möglichen Alternativen zum Teil bewahrheitet und vermischt. Zwei Jahre nach den Ereignissen von Human Revolution herrscht eine Art weltweiter Bürgerkrieg zwischen den Befürwortern und Gegnern kybernetisch aufgemotzter Körperteile. Der aus Human Revolution bekannte Held Adam Jensen schlägt sich als Interpol-Agent durch, der allerdings serientypisch nicht nur für eine Organisation arbeitet. Wie wir bei unseren Missionen vorgehen, bleibt uns überlassen, sowohl Schleichen als auch Ballern führen zum Erfolg. Im Gegensatz zur Release-Version von Human Revolution soll es diesmal sogar von Anfang an möglich sein, auch die Bosskämpfe schleichend zu meistern. Wer die Sache lieber direkt mit



Schleichen oder ballern? Wie wir vorgehen, entscheiden wir selbst.

schwerem Waffeneinsatz angeht, darf sich hingegen auf ein größeres Arsenal an Knarren und Modifikationen freuen. Auch die Augmentierungen, ob für Stealth- oder Kampfeinsätze, sollen eine gewichtigere Rolle spielen, weg vom netten Gimmick hin zum echten Lebensretter. Das soll laut den Entwicklern auch bitter nötig sein, denn nicht nur Adam hat aufgerüstet, seine Feinde haben ebenfalls dazugelernt und agieren deutlich aggressiver als im Vorgänger. Mankind Divided soll dem Spieler durch mehr Komfort ein flüssigeres Spielerlebnis bieten.

Call of Duty: Black Ops 3

Call of Duty goes Deus Ex?



Wirklich viele Infos gibt's noch nicht zu Black Ops 3, das angedeutete Cyberpunk-Setting hört sich aber spannend an.

Die Gerüchte und Spekulationen über einen dritten Teil der Black-Ops-Reihe haben sich bewahrheitet: Call of Duty: Black Ops 3 befindet sich derzeit tatsächlich in der Entwicklung. Das gab der Publisher Activision vor kurzem im offiziellen Blog bekannt. Auch dieses Mal ist das Team von Treyarch zuständig, das Spiel soll natürlich noch in diesem Jahr erscheinen. Einen konkreten Termin (Wir tippen auf November!) gibt's bisher allerdings genauso wenig wie Details zum Inhalt des Shooters – die folgen erst zur offiziellen Enthüllung am 26. April. Ersten Hinweisen zufolge wird sich jedoch alles um eine neue Sorte von Black-Ops-Soldaten sowie robotische Kriegsführung drehen. Im Source Code der offiziellen Webseite ist zudem die Information zu finden, dass es neben der Singleplayerkampagne und dem Multiplayerpart auch wieder eine Art Zombie-Modus geben wird. Außerdem deutet vieles darauf hin, dass die Schießereien in einem Cyberpunk-Setting angesiedelt sind.

Squad

Taktische Massenschlachten

Die Macher der populären Battlefield-2-Modifikation Project Reality haben sich dazu entschieden, ein eigenes Spiel auf den Markt zu bringen. Unter dem Titel Squad entsteht bei den einstigen Hobby-Entwicklern derzeit ein Multiplayer-Shooter, der auf Schlachten mit bis zu 100 Teilnehmern ausgelegt ist. Im Fokus soll dabei die realistische Simulationen militärischer Schusswechsel stehen – Einzelheiten wie die ballistisch korrekte Darstellung von Projektilen und deren Schaden mit eingeschlossen. Squad wird auf Basis der Unreal Engine 4 entwickelt, es soll Anfang 2016 auf den Markt kommen und unter anderem riesige, authentisch gestaltete Karten bieten. Zudem ist die Rede von einer Basisbau-Komponente. Die Schlüssel zum Erfolg sollen unabhängig vom Spielmodus jedoch Teamwork, Koordination und taktisches Vorgehen sein. Eine Crowdfunding-Kampagne soll in den kommenden Monaten starten.



In den Schlachten von Squad ist kein Platz für Einzelkämpfer.

Total War: Warhammer

Wiederbelebung?



Attila hat gerade erst das Zeitliche gesegnet (oder die Welt erobert), da marschieren am Horizont schon die Horden des Chaos und die Landsknechte des Imperiums auf: Der nächste Teil der Total-War-Serie verabschiedet sich vom Echtwelt-Realismus und versetzt die Spieler ins düstere Warhammer-Universum. Besonders spannend ist dabei die Verknüpfung der reichen Hintergrundgeschichte von Warhammer mit dem freien Kampagnengefühl der Total-War-Spiele, das der Entwickler Creative Assembly auf keinen Fall aufgeben will. Stattdessen werden wie in der Vorlage von Games Workshop starke Charaktere in den Vordergrund treten – vom greifenreitenden Imperator bis zum Priesterfürsten bietet Warhammer jede Menge Stoff für individuelle Geschichten.

Unsere Fragen an Creative Assembly:



Mike Simpson, Creative Direktor bei Creative Assembly hat sich unseren Fragen gestellt.

Welche Möglichkeiten bietet das Warhammer-Setting für die Total-War-Serie?
Hinter Warhammer steckt nicht nur jahrzehntelange Hingabe, es ist auch das einzige Fantasy-Universum, das komplett um seine Schlachten herum entwickelt wurde. Alle Einzelheiten, Rassen, Charaktere, Truppen und Magie sind auf den Kampf und das Schlachtfeld ausgelegt. Das macht das Setting für uns so interessant, und Warhammer-Fans können sich auf unser Markenzeichen, die gewaltigen Schlachten, freuen.

Fan-Mods haben die Fantasy-Welten schon lange für sich entdeckt. Haben solche Projekte euch in eurer Entscheidung für Warhammer beeinflusst?
Mods spiegeln oft Dinge wider, die wir gern umsetzen würden, es aber aus Zeit- oder Ressourcengründen nicht können. Viele von ihnen sprechen nämlich nur eine bestimmte Zielgruppe an – wir haben für Total War lange über die bekanntesten Szenarien nachgedacht, sogar über passende SciFi-Optionen. Ich würde aber nicht sagen, dass uns Mods direkt beeinflussen. Wir, die Modder und die Spieler sind vielmehr Teil derselben Total-War-Kultur und denken oft sehr ähnlich.

Wie sieht's mit Zukunftsplänen aus? Dürfen wir am Ende sogar auf ein Warhammer-40.000-Total-War spekulieren?
Wir haben eine Liste mit geographischen und historischen Daten, die wir als Grundlage für unsere Spiele nutzen. Diese Liste wird immer mal wieder erweitert und vielleicht ist es auch an der Zeit, eine für fiktive Total-War-Szenarien anzulegen.

GameStar-Sonderheft Open World: GTA 5

Schlauchige Levels, starre Missionsabläufe und eine platte Spielwelt wie die Fototapete in Omas Wohnzimmer. Zu viele Spiele engen uns ein, ganz anders die Gattung »Open World«. Hier gehen wir auf Entdeckungsreise, probieren aberwitzige Dinge aus und bestimmen selber, was wir als Nächstes anstellen. Da dieses Genre das faszinierendste und vielfältigste überhaupt ist, widmen wir ihm ein eigenes Sonderheft und stellen das derzeit prominenteste Open-World-Spiel in den Mittelpunkt: die PC-Version von Grand Theft Auto 5!





Die beiden angekündigten DLCs erscheinen zwar erst ab Herbst 2015, sollen aber genau wie das Hauptspiel viel spielerische Freiheit bieten.

The Witcher 3

Zusätzliche Story-DLCs

Noch bevor The Witcher 3: Wild Hunt am 19. Mai erscheint, hat das Entwicklerstudio CD Projekt RED zwei Inhaltserweiterungen für das Riesenrollenspiel angekündigt. Demnach ist bereits für Oktober 2015 die Veröffentlichung des DLCs »Hearts of Stone« geplant. Dessen neue Inhalte belaufen sich auf eine Spielzeit von zehn Stunden und lassen Geralt ein neues Abenteuer in der Wildnis des Niemandslands sowie in den Winkeln und Gassen der Stadt Oxenfurt erleben. Das im ersten Quartal 2016 erscheinende »Blood and Wine« soll dann sogar eine Spielzeit von 20 Stunden bieten und den Spielern erstmals einen virtuellen Ausflug in das für seinen Wein berühmte Herzogtum Toussaint erlauben. Dessen Gebiet ist vom Krieg unversehrt und gilt als Land des sorgenfreien Genusses – hinter der Fassade lauert jedoch ein blutiges Geheimnis. Dem Entwicklerteam zufolge haben die Arbeiten an den neuen Inhalten erst nach der Fertigstellung des Hauptspiels begonnen.

Im Mutantenschlachthof

Killing Floor 2 erfindet das Koop-Rad zwar nicht neu, trumpft aber mit den über die Jahre gereiften Qualitäten des Vorgängers auf. Doch reicht das, um mehr als die alten Fans zu locken? Von Jochen Redinger



Genre: **Ego-Shooter** Termin: **21.4.2015 (Early Access)** Sprache: **Englisch** Preis: **27 Euro**

Was denken sich die Gentechniker eigentlich bei einem Riesenmutanten mit einer Kettensäge am Arm? Oder hüpfenden Spinnenhybriden? Oder klauenbewehrten, unsichtbaren Frauen? Keine Ahnung, mit der Antwort gibt sich Killing Floor 2 allerdings auch keine große Mühe. Irgendwer bei Horzine, der Firma, die besagte Gentechniker beschäftigt hat, fand's gut, vermutlich auch deshalb, weil er sich, im Gegensatz zu uns, nicht weiter mit der bleihaltigen Entsorgung beschäftigen muss. Die übernehmen genau wie im ersten Teil wir, mit Schrotflinten, Sturmgewehren, Messern und Granaten. Und das spielt sich auch genauso wie im Vorgänger: fordernd, schnell und ziemlich unbarmherzig.

Vier Klassen, tausend Tode

Zu Beginn jedes Matches wählen wir aus einer von bisher vier Klassen (Perks): Der Berserker schlägt mit Nahkampfwerkzeugen alles kurz und klein, der Supporter greift aus mittlerer Distanz mit Schrotflinten an, der Kommando kümmert sich mit gezielten Sturmgewehr-Feuerstößen um kleinere, flinkere Feinde, und der Sanitäter sorgt dafür, dass die anderen ihren Job erledigen können, ohne von Mutanten gefressen zu werden. Egal, für welche Rolle wir uns entscheiden, jede perk-spezifische Aktion beschert uns Erfahrungspunkte, mit denen wir zum einen den Waffenschaden erhöhen, zum anderen passive Fähigkeiten freischalten und unsere Klasse so noch weiter an den persönlichen Spielstil anpassen. Nach jeweils fünf Erfahrungsstufen schalten wir zwei neue Fähigkeiten frei, können allerdings immer nur eine aus jeder Stufe gleichzeitig aktivieren. Der Kommando etwa kann die Taschenlampe gegen ein Nachtsichtgerät eintauschen oder allen Teamkameraden erlauben, genau wie er getarnte Gegner zu entdecken. Damit sich Fähigkeiten im Team nicht sinnlos überschneiden und Engpässe ausgeglichen werden, lassen sich die Skills vor jeder Schlacht neu konfigurieren. Fehlt ein Sanitäter, wählen wir als Supporter beispielsweise die Regenerationsfähigkeit – die heilt zwar nicht so schnell wie der Spezialist, rettet uns aber im Notfall die Haut.

Die Qual der Waffenwahl

Weil Skills allein noch keine Mutanten schlachten, brauchen wir Waffen, viele durchschlagskräftige Waffen! Mussten wir im Vorgänger die erste Runde nur mit der Pistole überstehen, startet inzwischen jeder Perk mit einer klassenspezifischen Knarre. Für erledigte Feinde gibt's Knete, die wir nach jeder erfolgreichen Runde bei einer Händlerkapsel irgendwo im Level in Munitionsnachschub, Schutzwesten und neue Wummen investieren. Wenn unser Team gut zusammenarbeitet und sich keine Blößen gibt, halten wir schon nach recht kurzer Zeit das schwerste Gerät in Händen. Wenn nicht, müssen die Überlebenden ihre Kumpel durchfüttern – weniger Geld fürs Team bedeutet jedoch gleichzeitig verringerte Überlebenschancen.

Die Mutanten werden nämlich nicht schwächer, denn mit jeder Runde kommen mehr und härtere Gegner dazu. Die wischen mit unvorbereiteten Trupps den Boden auf und jagen gnadenlos die, die sich zu weit vom Rest entfernen. Viele kleine Feinde, spezielle Angriffsmuster und ständige Munitionsknappheit zwingen uns dazu, taktisch und vorsichtig vorzugehen. Wer's nicht glaubt, zieht alleine los und endet bald als Frischfleischbuffet. JR



Alles neu? Eher alt in schön!

Jochen Redinger
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade für diejenigen, die immer noch den Vorgänger spielen und dort mittlerweile jeden Perk auf die Maximalstufe gebracht haben, ist der Umstieg kein Problem. Die Karten und Klassenauswahl ist mit drei Maps und und vier Perks derzeit zwar noch wesentlich beschränkter als im über die Jahre gewachsenen ersten Teil, alles andere funktioniert aber genau wie früher. Das bedeutet auch, dass sich Neulinge mit einem Spiel anfreunden müssen, das genau wie Teil eins auf aufwändige Inszenierung und Spielerführung verzichtet – immerhin ist die Grafik diesmal wirklich schmuck! Außerdem sollten alle Frischlinge eine ordentliche Portion Frustresistenz mitbringen, denn bis zum Boss ist es ein langer Weg, auf dem ausgiebig gestorben und versagt wird. Sich darauf einzulassen, lohnt sich jedoch, schließlich gibt's Koop-Shooter auch nicht wie Sand am Meer, erst recht keine so harten.



Wo gehobelt wird ... Für die Gewaltdarstellung haben die Entwickler extra ein eigenes Verstümmlungssystem erstellt.



Mit besonders wirkungsvollen Abschüssen lösen wir fürs gesamte Team einen Zeitlupeneffekt aus.

Half-Life-Höhenflug

Transmission: Element 120 ist keine gewöhnliche Half-Life-2-Mod. Es ist klug, schön, beeindruckend turbulent und gruselig – ein Lehrstück darin, dass Shooter so viel mehr sein können als stumpfe Ballerei. Von Sebastian Stange

Genre: **Ego-Shooter** Termin: **21.4.2015 (Early Access)** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos**



Den riesigen Stridern sind wir auf dem Erdboden fast schutzlos ausgeliefert. Nur auf den Dächern finden wir gute Deckung.



Zu Beginn ist der Spielverlauf ruhiger und geizt nicht mit gruseligen und atmosphärischen Momenten.

Wie kommt man an die Mod?

Die Installationsdatei für Transmission: Element 120 kann auf www.transmissions-element120.com heruntergeladen werden. Damit die Mod funktioniert, ist jedoch ein Steam-Account sowie das Source SDK Base 2007 nötig, das zuvor über die Software-Rubrik der Steam-Bibliothek installiert werden muss. Diese Entwickler-Software ist bei allen Source-Spielen enthalten, etwa auch beim gratis spielbaren Team Fortress 2.

Über zwei Jahre seines Lebens steckte ein Hobby-Entwickler in Transmission: Element 120, eine Mod für Half-Life 2. Am Ende schuf der Unbekannte mit dem Pseudonym »shokunin000« ein dermaßen geschickt arrangiertes Solo-Abenteuer, dass sich Entwickler Gearbox Software mit einem Jobangebot meldete. Die Gratismod besteht aus nur drei Levels, und ist in etwas mehr als einer Stunde durchgespielt. Vor allem aber unterhält sie prächtig. Irgendwann nach den Ereignissen von Half-Life 2: Episode 2 erwacht unsere Spielfigur in einem Güterbahnhof und muss dort einen Ausweg finden. Sehr viel mehr Handlung gibt es nicht, wohl aber schlau gestaltete Umgebungen, in denen wir immer wieder auf scheinbar unüberwindbare Hindernisse stoßen. Doch es eröffnet sich immer ein Weg. Wir müssen nur drauf kommen!

Mit Rocketjumps gegen Zombies

Manchmal genügt es, Kisten richtig zu stapeln. Manchmal müssen wir durch Lüftungsschächte kriechen und manchmal warten Rätsel auf uns. Da gibt es etwa Selbstschussanlagen oder Gegner, die uns bei Dunkelheit verschonen. In finsteren Kellern bleibt die Taschenlampe also immer wieder aus. Umso schockierender, wenn uns doch einmal ein Headcrab-Zombie anspringt. Fast das ganze Spiel über sind Munition und Heil-Items Mangelware. Doch dann ergattern wir eine Spezialversion der Gravitationskanone, und plötzlich stehen uns ganz neue Möglichkeiten offen. Das Ding verschießt Energiekugeln, die alles im Wirkbereich heftigst umherwirbeln – egal ob Zäune, Fässer oder Zombies. Und wenn wir im Spurt vor uns auf den Boden schießen, wirbeln wir in hohem Bogen durch die Luft. Dank diesen »Rocketjumps« hüpfen wir mit Riesensätzen durch die Levels – was gegen die Horden aus Zombies und sogar Stridern auch dringend nötig ist.

Eine neue, rasante Spielerfahrung

Selbst ohne die neue Waffe wäre die Mod gelungen, doch durch die Knarre wird mehr daraus als nur eine Extraportion Half-Life 2. Sie ist ein flexibles Werkzeug, dessen Möglichkeiten wir erst allmählich erlernen und begreifen. Darauf setzt auch das Leveldesign. Die letzte Schlacht in einem offenen Straßenzug wie einen normalen Shooter zu spielen, ist schier unmöglich. Zu wenig Nachschub und zu wenig Deckung besiegeln unseren Bildschirmtod. Doch wenn wir Vorsprünge, Flachdächer und Gerüste als Start- und Landepunkte für unsere aberwitzigen Riesensprünge wahrnehmen, ergeben sich plötzlich raffinierte Routen, und wir katapultieren uns geschickt von Dach zu Dach, wo wir nicht nur Deckung vor dem Dauerfeuer der Gegner, sondern auch Vorräte finden. Genau das ist der Trumpf dieser Mod. Sie führt nicht nur ein neues Spielelement ein, sondern arrangiert bekannte und neue Bausteine zu einer völlig neuen Erfahrung. Und die sollte jeder ausprobieren! SST



Von wegen alter Käse!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Half-Life 2 ist für mich mittlerweile ganz schön alter Käse. Als ich Transmission: Element 120 startete und nach langer Zeit mal wieder mit den Sounds, dem Menüdesign und den Grafikbausteinen der Source Engine konfrontiert wurde, konnte ich den Gähnreflex kaum unterdrücken. Ich erwartete einen altbackenen Shooter. Ich erwartete bekannte Elemente, neu arrangiert. Doch dann kam alles anders. Die Aufgaben forderten und motivierten mich, Rätsel und Kämpfe überraschten mich mit interessanten Ideen, und am Ende wartet eine ganz neue Spielerfahrung mit Supersprüngen und fetziger Action. Schön, dass mein Bauchgefühl hier derart daneben lag.

Hexenjagd auf Miniröcke

Booth Babes sollen verboten werden, und sexy Cosplayerinnen am besten gleich mit! Blödsinn, sagt Ann-Kathrin. Denn die spärlich bekleideten Hostessen sind nicht das Problem, sondern vielmehr ein Symptom.



Die Autorin
Ann-Kathrin fühlt sich zwar von Booth Babes weder gestört noch beleidigt, hätte aber gegen etwas mehr Varianz im Spielecharakter-Design nichts einzuwenden. Ein bisschen weniger Haut und dafür mehr Persönlichkeit wären super.

Heißt kurz auch schlecht? Um dem Sexismus in der Spielebranche beizukommen, haben die Organisatoren der PAX East 2015 zu sommerlich angezogene Booth Babes (übrigens beiderlei Geschlechts) verboten. Laut dem offiziellen Messereglement sollen sich Besucher auf der Messe wohlfühlen, und das können sie nicht, wenn sich links und rechts halbnackte Frauen auf PlayStations räkeln.

Andere Messen wie die E3 in den USA überlegen sogar, neben den Booth Babes auch zu knapp bekleideten Cosplayerinnen den Zugang zu verwehren. Allerdings ist das aber meiner Meinung nach vor allem eins: scheinheilig.

Während nämlich schon auf der PAX genau geregelt werden soll, wie viele Quadratzentimeter nackte Haut Hostessen und Cosplayerinnen zeigen dürfen, gilt diese Regel nicht für diejenigen, die spielbare Charaktere darstellen.

Wenn ich mich also als Cortana, die Datenstrom-Nixe aus Halo, verkleide, wären Bodypainting und hautfarbene Unterwäsche kein Problem. Aber wehe, der Rock einer Hostess ist zu kurz! Hier wird eindeutig mit zweierlei Maß gemessen.

Zumal das Publishern ja immer noch das Hintertürchen offen lässt, auf »Spielecharaktere« statt klassische Booth Babes zu setzen. Dann laufen am Microsoft-Stand eben 30 Cortanas mit Körperfarbe und String durch die Gegend.

Wenn ich Booth Babes mit der Begründung verbiete, dass sie den Menschen auf den Messen Unbehagen bereiten, darf ich auch ein Sacred 3 nicht anrühren, denn schließlich trägt die Seraphim nicht mehr als eine vage Idee von Kleidung.

Vom Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Rüstungen will ich gar nicht erst anfangen. Das ist allerdings kein reines Problem der Spielebranche, Karnevalskostüme gibt es ja grundsätzlich auch nur in »männlich« und »sexy«.

Realismus vs. Sexismus

Das Booth-Babe-Verbot ist also vor allem scheinheilig, weil es an einem Symptom herumdoktert, statt sich dem eigentlichen Problem zu widmen. Halbnackte Frauen in Messehallen? Nein, um Himmels willen, unmöglich! Halbnackte Frauen in Spielen? Och, na klar, macht ruhig! Wer so argumentiert, hat offensichtlich seine eigene Botschaft nicht verstanden.

Um langfristig etwas am Frauenbild zu ändern, muss man nicht auf denen rumhacken, die sich wie übersexualisierte Videospielfiguren kleiden. Stattdessen sollten wir Studios unterstützen, die realistische Frauenbilder vermitteln. Niemand würde sich – um das Argument der PAX aufzugreifen – neben einem weiblichen Commander Shepard unwohl fühlen. Oder neben Ellie aus The Last of Us.

Spiele wie Silent Hill und Portal haben bereits gezeigt, dass großer Erfolg nicht mit großen Körbchen zusammenhängt. Gebt uns starke Frauen, dann können wir sie auch cosplayen, ohne dass ihr's uns hinterher wieder verbieten müsst! Meiner Ansicht nach kann man nicht gleichzeitig freizügige Kleidung verbannen und noch freizügigere Spiele vermarkten – entweder ganz oder gar nicht.

Anstatt auf den Anti-Booth-Babe-Zug aufzuspringen, ohne irgendwas am Figurendesign zu ändern, könnte man nämlich auch einfach ehrlich sein: Nichts verschafft so schnell Aufmerksamkeit wie Brüste, Blut und Explosionen.

Klar nervt es, dass Hostessen eingesetzt werden, um mit offener Bluse die Massen anzulocken, doch es funktioniert. Publisher und Marketingagenturen achten nun mal darauf, wie man mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Aufmerksamkeit generiert, in diesem Fall mit möglichst wenig Stoff.

Das schließt natürlich die Annahme mit ein, dass wir Spieler und Messebesucher allesamt vollkommen triebgesteuert sind. Was psychologisch betrachtet zu weiten Teilen sogar stimmt, aber möchten wir wirklich einzig darauf reduziert werden?

Mein Kaufverhalten ist nämlich nicht davon abhängig, wie viele muskulöse, oberkörperfreie Männer auf einer Messe dafür Werbung machen. Abgesehen davon, dass ich dann wahrscheinlich nur WWE-Titel zu Hause hätte, geht es mir um das Spiel an sich. Selbst eine ganze eingeölte Strippergruppe kann nicht langfristig von schlechtem Spieldesign ablenken.

Booth Babes zu verbannen, aber die Spiele weiterhin gleich zu präsentieren, ändert überhaupt nichts. Natürlich muss man irgendwo anfangen, doch bitte nicht auf so eine scheinheilige Art. Aufgesetzte Verbote führen nämlich nicht zum Umdenken, sondern verleiten lediglich dazu, nach Schlupflöchern zu suchen.



Michelangelos David ist splitterfasernackt – aber Kunst. Deswegen darf er in jedem Vorgarten stehen.

Total Warten

Wie so viele Strategieklassiker drängt auch Total War in den Free2Play-Mobilemarkt. Maurice Weber findet: Kein Wunder, dass die Serie mit Total War Battles: Kingdom ihren neuen Tiefpunkt erreicht.



Der Autor
Maurice Weber hat unzählige Stunden in Total War verbracht – und hat nicht vor, auch nur eine weitere davon däumchendrehend auf die nächste kärgliche Münzenlieferung zu warten.

Das traurigste Erlebnis meiner langjährigen Total-War-Laufbahn hatte ich kürzlich im Free2Play-Ableger Total War Battles: Kingdom. Ich war mit meinen Truppen zur Schlacht aufmarschiert, mein Banner flatterte stolz im Wind – da wurde ich rüde vom werten Herrn Klinge unterbrochen. Alles stehen und liegen lassen, ein neues Witcher-3-Video ist da! Also Alt-Tab und erst mal das frische Hexermaterial sichten, die Kingdom-Schlacht kann ich auch später noch schlagen. Mein Fehler, denn die Gefechte starten nach kurzer Zeit im Vorbereitungsbildschirm automatisch. Etwas später schaue ich also wieder rein und stelle fest, dass der Kampf im Hintergrund ohne mich losging. Und siehe da: »Sie haben gewonnen!« Ohne Verluste! Und ohne auch nur einen Finger zu rühren! Ein glorreicher Triumph? Im Gegenteil, für mich ist Total War mit dem Free-2Play-Ableger an einem neuen Tiefpunkt angekommen. Und zwar nicht als einzige Strategieserie.

Strategiespiel ohne Strategie

Mein automatischer Sieg ist nur der absurdeste Auswuchs eines Kampfsystems, das mit fast schon chirurgischer Präzision jede Strategie aus Total War herausoperiert. Ich mache nicht viel mehr, als meine Truppen auf drei Reihen zu verteilen und sie dann automatisch aufeinander zumarschieren zu lassen. Mein größter Beitrag zur Schlacht? Die Schwertkämpfer und Speerträger noch schnell die Plätze tauschen zu lassen, damit die richtige Reihe auf die feindliche Reiterlinie trifft.

Mein Reich aufzubauen verlangt mir genauso wenig Geschick ab. Sondern vor allem ordentlich Sitzfleisch – oder einen dicken Geldbeutel. Eine Schmiede etwa produziert alle drei Stunden 20 Silberstücke. Um sie zu erweitern, brauche ich eine Festung der Stufe zwei. Und die schlägt mit satten 1.500 Münzen zu Buche. Beschleunigen kann ich das Ganze freilich völlig problemlos: Jede Wartezeit lässt sich für Echtgeld abbrechen, jede Ressource einkaufen, selbst die stärksten Truppen kriege ich so am schnellsten.

Kingdom ist eins dieser Spiele, die gar nicht wirklich Spaß machen wollen. Sie arbeiten gegen den Spieler und legen ihm so lange Hürden in den Weg, bis er einknickt und sich in haltlose Prasserei flüchtet. Aber ich muss nie eine strategische Leistung erbringen. Clevere Schachzüge verkürzen mir nicht die Wartezeit, dafür muss ich schon die Kreditkarte zücken. So kann sich auch nie das wohlige Gefühl des hart verdienten Erfolgs einstellen.

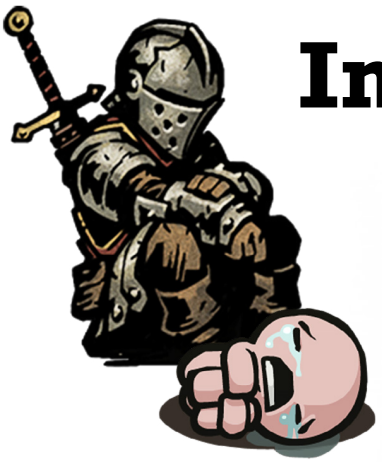
Große Serien viel zu klein

Die offene Beta von Kingdom läuft derzeit nur auf dem PC, aber das fertige Spiel will vor allem Tablets erobern. Nur – wenn dabei alles auf der Strecke bleibt, das Total War ausmacht, warum sollte ich es dann überhaupt spielen? Auch für zwischendurch will ich mehr als stumpfe Klick-Beschäftigungstherapie. Ich will Spielwitz, Strategie, Herausforderung! Stattdessen scheint hier mal wieder mehr Entwickler-Hirnschmalz in Wartehürden und Monetarisierung geflossen zu sein. Klar, komplexe Echtzeitschlachten sind mit Touchscreen schwierig, aber Automatik-Simpelkämpfe sind doch nicht die einzige Alternative. Wie wär's zum Beispiel mit komplexen Rundengefechten? Dass damit sogar »große« Spiele mobil funktionieren können, wissen wir spätestens seit XCOM: Enemy Unknown. Und wenn der Anspruch stimmt, können wir auch gerne übers Geldausgeben sprechen. Denn meiner Meinung nach muss ein Free2Play-Spiel zuallererst eines sein: ein gutes Spiel.

Und im Free2Play-Bereich wildern heutzutage immer mehr große Strategieklassiker, von Anno bis Siedler, von Age of Empires bis Command & Conquer. Manchmal kommen dabei sogar ganz ordentliche Spiele raus, manchmal nichts als dreiste Pay2Win-Maschinen mit großem Namen dahinter. Aber eins sind sie nie: würdige neue Serienteile. Im Gegenteil, oft weiden sie ihre ehrwürdigen Vorgänger aus, kleiden sich in ihre Grafiken und brechen gleichzeitig die Spielmechanik aufs simpelste Niveau herunter. Und geraten damit zum Tiefpunkt ihrer Serien – oft sogar zu ihrem vorläufigen Grab. Das muss ich mir nicht antun, da spiele ich lieber noch mal das neun Jahre alte Medieval 2. Das sieht schöner aus, ist ein um Längen besseres Strategiespiel und bettelt auch nicht ständig um Almosen.



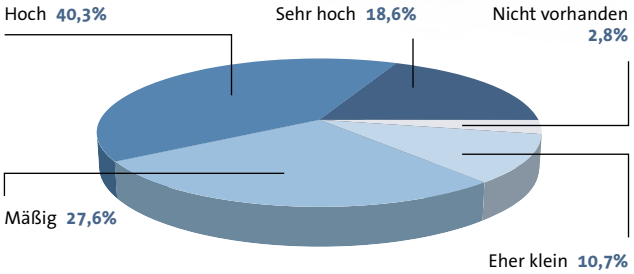
Kingdom ist nur auf den allerersten Blick ein echtes Total War – aber die Armeen marschieren einfach drei vorbestimmte Reihen entlang.



Indies sind Mainstream

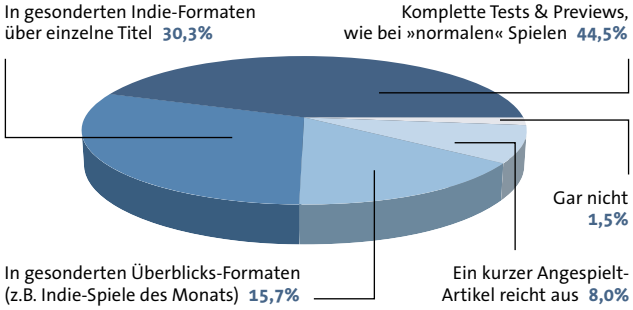
Indie-Spiele sind Randerscheinung und zugleich voll im Trend. Wir wollten in unserer Umfrage wissen, wie unsere Leser zu unabhängigen Spielen und ihren Entwicklern stehen. Hier unsere Ergebnisse.

Sind Indie-Spiele generell interessant?



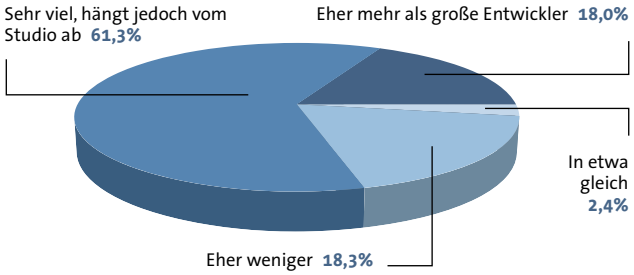
Die Mehrheit der Befragten beantwortet diese Frage mit Ja: Rund 59 Prozent geben ein hohes oder sehr hohes Interesse an Indie-Games an.

Sollten Indie-Spiele bei der Berichterstattung einen Sonderstatus erhalten?



Wären separate Indie-Bereiche im Heft und auf den Webseiten von GameStar und GamePro sinnvoll? Nein, sagen die meisten Community-Mitglieder: 44 Prozent der Teilnehmer stimmen für klassische Previews und Tests wie bei anderen Spielen auch.

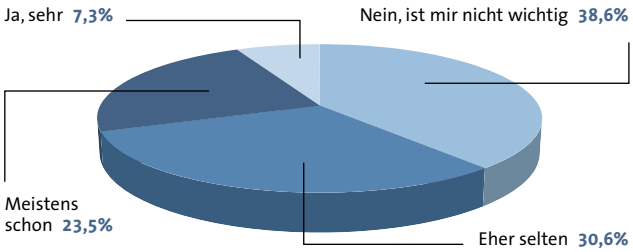
Sind unabhängige Entwicklerstudios vertrauenswürdiger als große Publisher?



Die meisten Teilnehmer bringen den kleinen, eigenständigen Studios der Szene generell viel Vertrauen entgegen – aber nicht allen.



Achten Sie beim Spielekauf bewusst darauf, ob Sie ein Indie-Spiel erwerben?



Auch beim Spielekauf reihen sich für die meisten Spieler die Indie-Titel ohne künstliche Barriere direkt neben dem Mainstream ein: Ob Indie oder nicht, spielt erstmal keine Rolle. So geben rund 39 Prozent der Teilnehmer an, beim Kauf von Spielen nicht bewusst darauf zu achten, ob diese aus dem Indie-Sektor kommen oder nicht – weitere 30 Prozent nehmen den Unterschied nur selten wahr.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 7.500 Teilnehmern.

Mitmachen & gewinnen

Medimax und GameStar verlosen eine Jeeptour durch die Tabernas-Wüste!



Ab 14. Mai im Kino!

MEDIMAX

#MadMax









Mad Max: Fury Road

George Miller, Erfinder der legendären Kinoserie »Mad Max«, präsentiert **Mad Max: Fury Road** – die Rückkehr in die Welt von Road Warrior Max Rockatansky. Mad Max kann seine wilde Vergangenheit nicht vergessen und beschließt, dass er allein die besten Überlebenschancen hat. Dennoch gerät er in der Wüste an eine Gruppe Flüchtlinge in einem Kampfwagen – am Steuer sitzt die elitäre Herrscherin Furiosa. Die Gruppe ist aus der Zitadelle des Tyrannen Immortan Joe entkommen, dem etwas Unersetzliches gestohlen wurde. Also setzt der wütende Warlord seine Banden in Marsch, um die Rebellen zu verfolgen – ein temporeicher Straßenkrieg beginnt.

Tom Hardy (The Dark Knight Rises) übernimmt die Titelrolle in diesem vierten Teil der Kinoserie. Oscar-Preisträgerin Charlize Theron (Monster) spielt die Herrscherin Furiosa. In weiteren Hauptrollen zu sehen sind Nicholas Hoult (X-Men: Zukunft ist Vergangenheit) als Nux, Hugh Keays-Byrne (Mad Max, Sleeping Beauty) als Immortan Joe, Nathan Jones (Conan) als Rictus Erectus und Josh Helman (X-Men: Zukunft ist Vergangenheit) als Slit. Die als »Die Ehefrauen« bekannte Gruppe besteht aus Rosie Huntington-Whiteley (Transformers 3) als Splendid, Riley Keough (Magic Mike) als Capable, Zoë Kravitz (Die Bestimmung – Divergent) als Toast, Abbey Lee als Dag sowie Courtney Eaton als Fragile.

Der Oscar-preisgekrönte Filmemacher George Miller (Happy Feet) inszeniert das Drehbuch, das er mit Brendan McCarthy und Nico Lathouris verfasst hat. Außerdem produziert Miller den Film zusammen mit seinem langjährigen Produzentenpartner, dem Oscar-Kandidaten Doug Mitchell (Ein Schweinchen namens Babe, Happy Feet), und P.J. Voeten. Iain Smith, Graham Burke und Bruce Berman sind als Executive Producers beteiligt.

Durch die Wüste mit Medimax und GameStar

Gewinnen Sie zum Kinostart von **Mad Max: Fury Road** eine Jeeptour durch die Tabernas-Wüste in Andalusien und erkunden Sie die einzige Wüstenlandschaft Europas mit einem Geländefahrzeug.
Inklusive Flug, Mietwagen und 3 Hotelübernachtungen in Almeria für 2 Personen.

Der Fahrer des Wagens muss mindestens 21 Jahre alt und im Besitz eines gültigen Führerscheins sein.

Die Reise findet an einem Wochenende (Freitag bis Montag) zwischen dem 11. September und 14. Dezember 2015 oder zwischen dem 1. März und 15. Mai 2016 statt, ausgenommen sind deutsche und spanische Feiertage.

So nehmen Sie teil

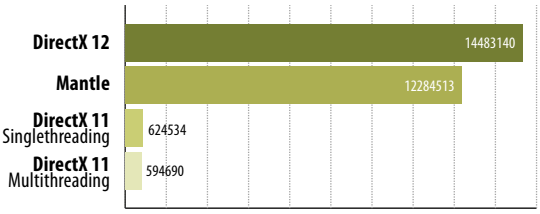
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, besuchen Sie einfach bis zum 31. Mai 2015 unsere Website www.gamestar.de/gewinnspiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Neuer Benchmark veröffentlicht

DirectX 12 vs. Mantle

Benchmarks

3D Mark API Overhead Test — Drawcalls pro Frame



Testsystem: AMD FX 8350, Radeon R9 290X. Je mehr Drawcalls pro Frame, desto besser.

Der API-Overhead-Test von 3DMark lässt die GPU immer mehr Objekte zeichnen. Die Performance hängt dabei nicht nur von der Hardware ab, sondern auch davon, wie effizient die Grafikschnittstelle arbeitet.

Während die Zukunft von AMDs Grafikschnittstelle Mantle ungewiss ist (siehe auch GameStar 04/15, Seite 17) wird sich Microsofts DirectX 12 als Teil von Windows 10 wohl deutlich weniger Sorgen über zu geringe Unterstützung durch die Spieleentwickler machen müssen. Gemeinsam ist beiden Schnittstellen der Ansatz, den Prozessor zu entlasten und die vorhandenen Rechenkerne besonders effektiv auszunutzen. Wie gut das funktioniert und wie groß der Vorsprung zum noch aktuellen DirectX 11 ausfällt, zeigt jetzt ein neuer Benchmark von Futuremark. Das vor allem für den 3DMark bekannte Unternehmen hat seine kostenpflichtige Benchmark-Sammlung um einen API-Overhead-Test erweitert. Mit diesem Tool lässt sich die (theoretische) Performance von DirectX 11, AMDs exklusiver Grafikschnittstelle Mantle und dem mit Windows 10 kommenden DirectX 12 vergleichen.

Dafür misst die Software, wie viele Draw Calls die CPU maximal pro Sekunde über die Grafikschnittstelle (API) an die Grafikkarte schicken kann, und lässt das System eine immer komplexer und größer werdende Stadt berechnen. Die Anzahl an Draw Calls pro Sekunde steigt dabei immer weiter an und der Benchmark endet, sobald die Bildrate 30 fps unterschreitet. Die Darstellung der simplen (aber immer zahlreicheren) Strukturen fordert die Grafikkarte kaum und ist somit hauptsächlich von der Prozessorleistung abhängig.

Unter Draw Calls versteht man dabei Zeichenbefehle, mit denen der Prozessor der Grafikkarte sagt, was sie berechnen und auf dem Monitor darstellen soll. Bei dieser Kommunikation kann die zwischengeschaltete API (also heute meist DX11) zum Flaschenhals werden und das System ausbremsen. Unter DirectX 11 muss zum Beispiel ein Kern des Prozessors die Hauptlast beim Verschicken der Draw Calls schultern, während die restlichen Kerne kaum genutzt werden. Um den Prozessor zu entlasten und Multi-Core-CPUs effizienter auszulasten, entwickelte AMD mit Mantle eine eigene Alternative zu DirectX. Eine entsprechende Radeon-Grafikkarte vorausgesetzt sorgt Mantle in Spielen wie Battlefield 4 gerade bei älteren (also schwächeren) CPUs für einen spürbaren Performance-Schub gegenüber DirectX 11. Das von Microsoft zusammen mit Windows 10 angekündigte DirectX 12 orientiert sich stark an Mantle und wird Prozessoren mit mehreren Kernen besser unterstützen, mehr simultane Draw Calls ermöglichen und so den sogenannten CPU-Overhead reduzieren.

Bislang steht DirectX 12 und somit auch der Feature-Test nur unter der aktuellen Preview-Version von Windows 10 (Build 10041) zur Verfügung. Wir haben das kommende Betriebssystem auf drei Systemen installiert und sie den Benchmark absolvieren lassen. In den synthetischen Tests des 3DMark schneidet DirectX 12 demzufolge auf allen drei Plattformen deutlich besser ab als DirectX 11 und schlägt sogar AMDs Mantle. In diesem Benchmark zeigt sich auch die verbesserte Unterstützung von Prozessoren mit mehreren Kernen: Während der AMD FX 8350 (vier Dual-Core-Module, acht Threads) unter DirectX 11 noch knapp hinter dem Core i5 2500K (vier Kerne, vier Threads) liegt, schiebt sich die AMD-CPU mit Mantle und DirectX 12 vor den Intel-Prozessor. Aber auch Top-CPUs wie der Intel Core i7 4790K (vier Kerne, acht Threads) erreichen mit DirectX 12 und Mantle deutlich höhere Werte als noch mit DirectX 11.

Bedenken Sie allerdings, dass synthetische Benchmarks zwar potenziell einen Eindruck von der tatsächlichen Performance liefern, in realen Spielen können aber deutlich andere Ergebnisse zustande kommen. Noch gibt es keine fertigen DX12-Spiele, die ersten Titel werden Ende 2015 erwartet.

FreeSync-Monitor Asus MG279Q

IPS-Panel, 144 Hertz und FreeSync

Hohe Bildwiederholraten von 120 und 144 Hertz fanden sich bislang ausschließlich in Monitoren mit TN-Panel. Beim 27-Zoll-TFT MG279Q kombiniert Asus dagegen nicht nur ein in Sachen Bildqualität vorzuziehendes IPS-Panel mit schnellen 144 Hertz, sondern bietet gleichzeitig auch noch Unterstützung für AMDs FreeSync-Technik und eine hohe Auflösung von 2560x1440. Klingt nach der eierlegenden Wollmilchsau im Monitorbereich, auch weil FreeSync unseren Eindrücken nach (siehe Seite 108) für ein ähnlich flüssiges und direktes Spielerlebnis ohne Tearing sorgt wie Nvidias Gegenstück G-Sync.

Einen Haken gibt es aber mindestens, und zwar den Preis. Bis zum Redaktionsschluss war der MG279Q zwar noch nicht lieferbar, Einträge in Preisvergleichen fangen aber erst bei etwa 600 Euro an – nicht unbedingt ein Schnäppchen, allerdings kosten ähnlich ausgestattete TFTs mit TN-Panel in etwa das Gleiche. Dass FreeSync-Monitore voraussichtlich spürbar günstiger als G-Sync-Geräte sein werden, zeigt der Vergleich mit einem technisch sehr ähnlichen G-Sync-Monitor von Acer: Der XB270HU verfügt ebenfalls über ein IPS-Panel mit 144 Hertz und 2560x1440 Pixel, sein Preis liegt momentan allerdings bei mindestens 750 Euro. Bis es eine Kombination von IPS-Panel, hoher Bildwiederholrate und FreeSync oder G-Sync für erschwinglichere Preise im Bereich von 200 bis 300 Euro gibt, wird es also noch etwas dauern.



Der MG279Q von Asus bietet eine seltene Kombination: Sein IPS-Panel hat eine schnelle Bildwiederholrate von 144 Hertz, außerdem unterstützt er AMDs FreeSync und löst mit 2560x1440 Pixel auf. Der Preis: etwa 600 Euro.

Gerüchte zur GTX 980 Ti

Schneller als die Titan X



Vermutlich im September soll die neue GTX 980 Ti erscheinen. Sie wird voraussichtlich auf dem GM200-Chip basieren, der bereits in der über 1.000 Euro teuren Highend-Karte Titan X zum Einsatz kommt.

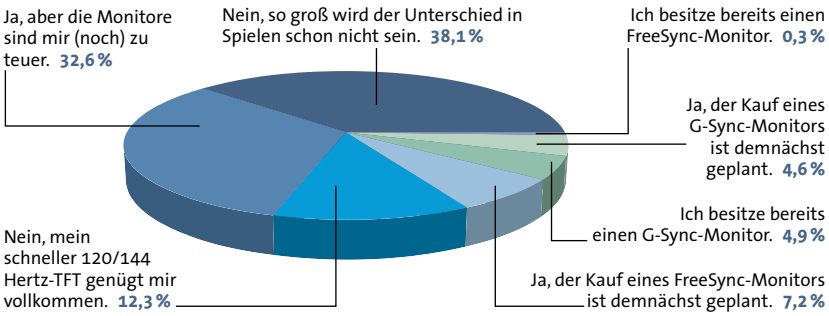
Seit der Vorstellung der Geforce GTX 980 und erst recht nach der Veröffentlichung der Geforce GTX Titan X (Test in diesem Heft) gibt es Gerüchte über eine Geforce GTX 980 Ti. Damit würde Nvidia seinem bisherigen Schema treu bleiben und einen Nachfolger der Geforce GTX 780 Ti präsentieren. Die technischen Daten stehen zwar noch nicht ganz fest, aber es sieht so aus, als würde Nvidia den Maxwell-Grafikchip GM200 nicht beschneiden. Auf der Titan X bietet die GPU 3.072 Shader-Einheiten, allerdings soll die GTX 980 Ti nur halb so viel Videospeicher wie die Titan X besitzen und dementsprechend mit 6,0 GByte GDDR5 ausgestattet sein. Gleichzeitig wird die Taktrate der GPU aber um rund 10 Prozent auf 1.100 MHz Grundtakt und 1.200 MHz Boost-Takt angehoben.

Damit wäre die Geforce GTX 980 Ti in vielen Fällen und bei nicht allzu extremen Auflösungen trotz halbiertem Speicher meist schneller als die Titan X, was auch 2013 bei der GTX 780 Ti im Vergleich zu der GTX Titan der Fall war. Als Konkurrent für die AMD Radeon R9 390X, die vermutlich im Juni 2015 vorgestellt wird, wäre so ein Modell aber durchaus denkbar, zumal der angebliche Preis von 599 US-Dollar kaum höher als der einer Geforce GTX 980, aber deutlich unter dem der Geforce GTX Titan X läge. Die offizielle Vorstellung der neuen Nvidia-Grafikkarte soll im Spätsommer erfolgen.

Umfrage

Wollen Sie sich einen Monitor mit FreeSync oder G-Sync zulegen?

Obwohl die meisten Berichte zu FreeSync und G-Sync sehr positiv ausfallen und auch wir viel von der Technik halten, gehen fast 40 Prozent der Umfrageteilnehmer nicht davon aus, dass der Unterschied in Spielen sehr groß ist, dazu sind 12,3 Prozent mit ihrem aktuellen TFT mit hoher Bildwiederholrate zufrieden. Etwa ein Drittel möchte sich zwar einen FreeSync- oder G-Sync-Monitor kaufen, wird aber noch von den hohen Preisen abgeschreckt, während knapp zwölf Prozent den Kauf planen.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.435 Teilnehmer

Feedback

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Magazin vs. Kaufberatung

Ich bin langjähriger Abonnent und sehe mich nach all den Jahren des Schweigens dazu veranlasst, meinen ersten Leserbrief zu verfassen. Grund hierfür sind die zahlreichen Veränderungen in den letzten Monaten. Für diese Entscheidung möchte ich euch ein sehr großes Lob aussprechen. In den letzten beiden Jahren war ich mehrfach davor, mein Abonnement zu kündigen, weil der Inhalt der GameStar kaum Mehrwert gegenüber diversen Onlinemagazinen bot. Auch die beigefügten Spiele boten (und bieten) inzwischen keinen Reiz mehr, da man die meisten aufgrund diverser Sales und Bundles sowieso früher oder später für wenig Geld abstaubt. Aber durch die Neuausrichtung der GameStar hin zu einem Magazin, das mehr bietet als Previews und Spielewertungen, bin ich wieder ein begeisterter Leser geworden. Ich freue mich jeden Monat auf weitere Hintergrundberichte, Reportagen, Specials und ausführliche Kolumnen. Das ist genau das, was ich von einem modernen Magazin erwarte, und womit ihr euch von den Onlinemagazinen abgrenzt. **Andreas Knödler**

In den letzten Monaten habt ihr euer Magazin ja einem nicht unerheblichen Wandel unterzogen. Und das finde ich wunderbar. Dass ihr nun eine größere Anzahl mehrseitigen Reportagen zu verschiedenen Themen abdruckt, halte ich für eine sehr positive Entwicklung. Videospiele werden von einer immer breiter werdenden Bevölkerungsschicht längst nicht nur als Freizeitvertreib, sondern auch als Kulturgut begriffen; und wenn man Videospiele als Kulturgut verstehen will, muss man sie auch so behandeln. Das geht aber nur, wenn man sie in einen größeren Kontext setzt, ihre Hintergründe bespricht und sich mit ihnen auf verschiedenen Ebenen kritisch auseinandersetzt. Und gerade auch darin sehe ich die Aufgabe eines seriösen Spielemagazins. Kaum jemand fände es heute zeitgemäß, wenn ein Musik-, Literatur, oder Filmmagazin lediglich »Tests« zu den Neuveröffentlichungen abdrucken würde. Interviews, Hintergrundberichte und Reportagen sind bereits seit langem normal. Und zumindest für mich ist nicht ersichtlich, warum dies nicht auch in einem Spielemagazin gehen sollte und gewünscht wäre. **Lorenz Posch**

Die Erwartungen, die unsere Leser an ein Spielemagazin haben, gehen gegenwärtig so sehr wie nie in verschiedene Richtungen. Natürlich sind auch wir der Meinung, dass eine gute Berichterstattung zum Medium Computerspiel sich nicht damit begnügen sollte, reine Kaufberatung zu liefern. Umgekehrt muss man aber auch den vertriebsspezifischen Sonderstatus von Spielen in Betracht ziehen. Denn gerade im Vergleich zu Filmen, Büchern und Musik sind Vollpreisspiele mit ihrem Preisrahmen von 50 bis 70 Euro für viele Leute eine Anschaffung, die sie sich gern doppelt gut überlegen. Solche Preise sind bei Spielen völlig normal, wohingegen sie bei anderen Medien eher die Ausnahme darstellen. Der Spielejournalismus nimmt an dieser Stelle seit jeher eine vermittelnde Rolle ein, ordnet das Spieleangebot in puncto Qualität und Thematik für den Leser ein, um ihm die Entscheidung zu erleichtern. Diesen Service-Aspekt sehen wir auch weiterhin als unsere Aufgabe. Allerdings lassen wir es uns auch nicht nehmen, die breitere Nachfrage nach Hintergrundberichten zu bedienen. **Dimitry Halley**



Dennis Kogel fragt, warum Spiele so selten das Thema Flüchtlinge behandeln.

Hall of Fame

Erstmal ein großes Dankeschön von meiner Seite. Euer Magazin wurde mit den letzten Ausgaben nochmals attraktiver für mich – schöneres neues Layout, größerer Magazinteil mit spannenden Hintergrundberichten. Das Lesen macht mir im Moment viel Spaß. Allerdings gab es seit den letzten zwei Ausgaben keine Hall of Fame mehr (eine Rubrik, die ich eigentlich immer sehr gerne mochte). In gewisser Weise wurde das ja z.B. durch die Berichte zu Vampiren, Fallout und Resident Evil aufgefangen. Mich würde nur interessieren, ob die Hall of Fame als eigenständige Rubrik jetzt völlig abgeschafft wurde oder einfach etwas sporadischer zum Einsatz kommt. **Felix Ritter**

Keine Sorge, die Hall of Fame gibt es auch weiterhin – allerdings zwängen wir sie nicht mehr auf Teufel komm raus in jedes Heft, sondern schauen, wann sie sich thematisch anbietet. So wie zum Beispiel in dieser Ausgabe: Der Test von Pillars of Eternity ist der perfekte Zeitpunkt, sich auch noch mal auf die gute alte Zeit von Baldur's Gate zu besinnen. **Maurice Weber**

Old-School-Handbücher im Wertungssystem

Pillars of Eternity ist ein Meisterwerk, keine Frage. Was aber unerwähnt und unbewertet bleibt, obwohl es ja eigentlich zum Produkt dazugehört, ist das tolle 80-seitige Handbuch in

deutscher Sprache. Sowas sollte auch belohnt werden, gerade weil andere Hersteller es sich mittlerweile leider komplett sparen oder nur einen öden Flyer oder Werbung beilegen. Ein Handbuch ist genauso herrlich Old School wie das Spiel selbst. **Rene Anhuth**



Pillars of Eternity wird wie früher mit einem umfangreichen Handbuch ausgeliefert.

Dicke Handbücher sind heutzutage ein viel zu seltener Genuss, und tatsächlich haben sich einige Leser in Umfragen gewünscht, dass die Ausstattung eines Spiels in die Wertung einfließt. Wir wollen mit unserer Spielspaßwertung aber allein das Spiel an sich bewerten. Sonst müssten wir für unterschiedliche Versionen eines Spiels auch unterschiedliche Wertungen vergeben und beispielsweise die Steamversion von Pillars gegenüber der Ladenversion abstrafen – obwohl über 90 Prozent unserer Leser inzwischen einen Steam-Account besitzen. Außerdem ist die Ausstattung ja auch eine Preisfrage, kleinere Downloadtitel können schlichtweg keine üppig bestückte Box anbieten. Und so schön das vielleicht wäre, tut das ja dem Spiel selbst keinen Abbruch. Im neuen Wertungssystem berücksichtigen wir deswegen ausschließlich den Inhalt des eigentlichen Spiels und werten etwa für technische Probleme ab. **Maurice Weber**

Mehr Vampire

@ Ich finde euren Magazinteil zum Thema Vampire hervorragend, auch wenn es schon ein Heft länger her ist. Aber eines der meiner Meinung nach besten und dazu noch kostenlosen Spiele habt ihr vergessen: Vampire's Dawn 1 und 2. Ich habe bisher kein besseres Spiel kennengelernt, dass eine so gute Vampir-Story aufbaut und gleichzeitig die moralischen Konflikte so hervorragend darstellt. Falls ihr das gar nicht kennt, sollte es unbedingt mal jemand aus eurer Redaktion versuchen und den anderen ein Feedback geben. Außerdem schlage ich vor, einfach mal einen Magazinteil zum Thema RPG-Maker-Spiele zu schreiben. Denn außer Vampire's Dawn gab es vor so einigen Jahren viele andere hochkarätige Spiele in alter Gameboy Manier für den PC; alle kostenlos.

Tom Clauss

Tatsächlich ist mir Vampire's Dawn auch eingefallen, allerdings war der Artikel da schon fertig. Habe das als Teenager rauf- und runtergespielt, und tatsächlich hätte es zumindest eine Erwähnung verdient. Allerdings sieht man an solch unbekannten Exoten auch ganz gut, wie umfangreich die Vielfalt an Spielen vom kleinsten RPG-Maker-Projekt bis zum millionenschweren Triple A-Titel mittlerweile geworden ist. Deshalb sind wir als Redaktion auch immer dankbar, wenn Leser uns auf interessante Spiele hinweisen – uns fehlt schlicht die Zeit, uns tagtäglich in allen Fan-Foren rumzutreiben, allerdings sind wir als Journalisten ja quasi per Definition sehr neugierig. Und ein Special zum RPG Maker klingt nach all den Jahren tatsächlich nach einer interessanten Sache.

Dimitry Halley

Battlefield Hardline: Solo-Kampagne

WWW Hardline hat sich für mich (als Singleplayer-Fan) absolut gelohnt. Ja, es gab keine großen Höhepunkte, die Story ist voller Klischees und die Sache mit dem Verhaften nicht ganz schlüssig. Aber mal ehrlich: Wenn ich mir im Kino einen Blockbuster anschaue, der mich einfach nur unterhalten soll, dann frage ich mich auch nicht, ob es alles so schlüssig ist. Viele Filme sind einfach nur bescheuert, triefen vor Klischee, machen keinen Sinn – aber dennoch viel Spaß! Und so ergeht es mir auch mit der Geschichte von Battlefield Hardline. **Alexander0674**

WWW Ich finde auch, dass das Verhaftungsfeature in die Kategorie »nett gemeint, aber schlecht umgesetzt« gehört. Das Problem ist einfach wie bei so vielen modernen Shootern die schlechte KI. Ein Schwierigkeitsgrad entsteht faktisch immer nur durch schiere Masse an Gegnern, und nie dadurch, dass sich ein einzelner Gegner clever verhält. Würde man eher nur auf einzelne Gegner oder maximal zwei Gegner treffen, und wäre es aufgrund einer guten KI ein echtes Risiko, sich mit diesen ein Feuergefecht zu liefern, dann wäre eine Verhaftung, um ein solches zu vermeiden, eine echt gute Option. **Rixen**



Petra Schmitz findet die Solokampagne von Battlefield Hardline ermüdend.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	3. Quartal 2015
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Nordic Games	11/14	2015
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2015
	Assassin's Creed Victory	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	–	4. Quartal 2015
UPDATE	**Batman: Arkham Knight**	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	23. Juni 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	2015
	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	1. Halbjahr 2015
NEU	**Call of Duty: Black Ops 3**	Ego-Shooter	Treyarch	–	2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2015
	Darkest Dungeon	Rundenstrategie	Red Hook Studios	03/15	2015*
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
UPDATE	**Dead Island 2**	Action	Yager Development	–	3. Quartal 2015
NEU	**Deus Ex: Mankind Divided**	Action	Eidos Montreal	–	2016
	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
	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*
NEU	**F1 2015**	Rennspiel	Codemasters	–	Juni 2015
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2015
	Grand Ages: Medieval	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14, 03/15	2015
	Grav	Online-Rollenspiel	Bitmonster Games	02/15	2015*
	Guild Wars 2: Heart of Thorns	Online-Rollenspiel	Ncsoft	03/15	2015
	H1Z1	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2015*
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	2015
UPDATE	**Homefront: The Revolution**	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2016
	Just Cause 3	Action	Avalanche Studios	03/15	2015
UPDATE	**Kingdom Come: Deliverance**	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	3. Quartal 2016
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	3. Quartal 2015
UPDATE	**Mad Max**	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	3. September 2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	2015
UPDATE	**Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**	Action-Adventure	Konami Productions	–	1. September 2015
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14, 04/15	2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13, 03/15	7. Mai 2015*
UPDATE	**Rainbow Six: Siege**	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 05/15	3. Quartal 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
UPDATE	**Rollercoaster Tycoon: World**	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	29. Mai 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2015*
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2015*
UPDATE	**Silence: The Whispered World 2**	Adventure	Daedalic Entertainment	–	4. Quartal 2015
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	2015
UPDATE	**Star Wars: Battlefront**	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	05/15	19. November 2015
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	2015*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	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, 04/15	2015
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	2015
NEU	**World War Toons**	Multiplayer-Shooter	Reload Studios	–	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.

DIE STERNE ZUM GREIFEN NAHE!

Der neue Teil der 4X-Weltraum-Saga ist gelandet.

STARDRIVE II

AB SOFORT ERHÄLTLICH!



Einzigartige, individuelle Schiffs-designs für jeden Spielstil optimierbar



Echtzeit-Gameplay in den actionreichen Raumgefechten



Lebhafte Galaxie mit neun verschiedenen Alien-Rassen

PC ZERO SUM GAMES ICEBERG INTERACTIVE **Jetzt als Box im Handel**

StarDrive 2 © 2015 Zero Sum Games. Developed by Zero Sum Games. Licensed exclusively worldwide to and published by Iceberg Interactive B.V. Iceberg Interactive design and mark are registered trademarks of Iceberg Interactive B.V. Valve Corporation. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



Bisher spricht EA nur von 40 Spielern auf großen Karten, für die epische Hoth-Schlacht hoffen wir aber auf mindestens 64.

TITELSTORY

Star Wars: Battlefront

Eine neue Hoffnung?

Als erstes Kind von Dice, EA und Disney soll Star Wars: Battlefront die SciFi-Marke aus ihrem Spiele-Jammertal führen. Wir waren auf der Star Wars Convention in Los Angeles und haben uns die ersten Spielszenen angeschaut. Von Dimitry Halley

Angeschaut Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice**
Termin: **19.11.2015**

Es ist wie in einer anderen Welt. Draußen strahlt die Frühlingssonne von Kalifornien so warm, wie man es in Deutschland nur im Sommer kennt. Aber innerhalb des Anaheim Convention Centers ist es wie nirgendwo sonst auf der Erde. Denn die Leute hier wollen nichts von der Welt da draußen wissen, scheren sich nicht um die Reize Anaheims oder das Wetter. Da laufen Wookies neben Twileks, Sturmtruppen neben Sith Lords. Auf einer Bühne werden Kinder zu Jedi Kids ausgebildet, auf einer anderen legen sich leicht bekleidete Frauen neben Gangsterlord Jabba the Hut. Nur als Jar Jar Binks will sich irgendwie niemand verkleiden.

Es ist die Star Wars Celebration, die größte Messe der Welt rund um Jedi-Ritter, die Macht und Tie Fighter. Und hinter all den Merchandise-Ständen mit Luke Skywalker, Darth Vader und Obi Wan auf Tassen, T-Shirts und Spielzeugfiguren thront ein Podium, das durch eine gigantische Plakatwand von der Öffentlichkeit abgeschirmt wird. Hier stellen EA und Entwickler Dice eines der wichtigsten Star-Wars-Spiele aller Zeiten vor: Star Wars: Battlefront. Und wir sind dazu eingeladen, an der weltexklusiv ersten Pressevorführung von tatsächlichem Gameplay teilzunehmen.

Ein machtvolles Comeback

Es ist der perfekte Ort und der perfekte Zeitpunkt, um der Star-Wars-Marke wieder zu alter Größe zu verhelfen. Schließlich steht ein brandneuer Film vor der Tür. Und auch auf Seiten der Spiele standen die Zeichen lange nicht mehr so gut wie jetzt. Nach endlosen Lizenzverwurstungen zur Kinderserie Clone Wars, einem gescheiterten The Force Unleashed 2, dem eingestellten Star Wars: 1313 und Star Wars Kinect mit Han-Solo-Tanzeinlage war es kein Wunder, dass Schirmherr Disney nach dem Kauf von Lucasfilm als Erstes der Traditionsschmiede LucasArts den Stecker zog.

So groß die Trauer um die Urväter so vieler großartiger Star Wars-Spiele und Adventures im Anschluss auch gewesen sein mag – es kann kaum wer verleugnen, dass die Welt seit 2006 kein herausragend gutes Spiel rund um Luky Skywalker und Co. mehr gesehen hat. Aber was würde Disney mit der Lizenz anstellen? Mickey Mouse auf dem Todesstern? Disney Infinity mit Darth Vader

Sieht das Spiel echt so gut aus?

Bisher gibt's zu Battlefront öffentlich nur einen In-Engine-Trailer sowie die paar Screenshots in diesem Artikel – das ist reichlich wenig, wenn man sich ein Bild von der technischen Qualität des Spiels machen will. Anhand der Gameplay-Demo sind wir allerdings optimistisch: Ja, die Screenshots mögen zwar nachbearbeitet und ein wenig aufgehübscht worden sein, aber trotzdem wird Battlefront eine Augenweide, die von einigen Unschärfeeffekten mal abgesehen tatsächlich so aussieht wie auf den Screenshots dargestellt. Wir sind uns sicher, dass es mit all diesen Effekten das schönste Star-Wars-Spiel aller Zeiten werden könnte.

 Die Battlefront-Serie ist mit insgesamt fast 15 Millionen verkauften Exemplaren die erfolgreichste Star-Wars-Franchise aller Zeiten.



oder Kingdom Hearts auf Tatooine? Nein, es stellt sich heraus, dass sie genau das Richtige tun: da ansetzen, wo der Ruhm vor neun Jahren am größten war. Bei Battlefront 2.

Hier sitzen wir also und können uns die Vorfreude kaum verkneifen. Denn das neue Battlefront muss ja gut werden, schließlich ist die Macht an keinem Ort der Welt so stark wie hier in Anaheim. Nachdem wir eingetreten sind, schließen sich die Pforten, das Battlefront-Podium ist wieder abgeschirmt vom Rest der Welt. Es ertönt die wohlbekannte Star-Wars-Melodie, das Licht geht aus und was wir zu sehen bekommen, lässt einen Teil von uns zufrieden lächeln. Ein anderer fasst sich dagegen enttäuscht an den Kopf.

Guerilla-Krieg auf Endor

In der Pressedemo schlüpfen wir in die Rolle eines Rebellen. Zumindest erschließen wir uns das in dem Moment, in dem wir auf einen Sturmtruppler feuern. Der galaktische Bürgerkrieg also, die Ära der alten Filmtrilogie rund um Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Darth Vader. Das Material der Pressedemo überschneidet sich zwar thematisch mit dem kurz darauf veröffentlichten In-Engine-Trailer, allerdings ist das Geschehen hier nach Angaben von EA nicht geskripted, sondern aus einem real laufenden Spiel aufgenommen. Unser Rebell steht im Dickicht eines Urwalds, neben uns braust ein Speeder Bike vorbei, in den Baumwipfeln entdecken wir ein Dorf bevölkert von flauschigen Teddybären. Alles klar, wir sind auf Endor, dem Waldmond aus Episode 6, auf dem die entscheidende Bodenschlacht zwischen Rebellen und Imperialen tobt.

Wir preschen nach vorn, das Blaster-Gewehr fest in den Händen, neben uns andere Rebellen-Kollegen. Über ihren Köpfen schweben Spielernamen; wir befinden uns also tatsächlich in einem Multiplayergefecht. Allerdings wird schnell klar, dass auch die Pressedemo sehr behutsam inszeniert wurde. Das Geschehen wirkt fast so dramaturgisch durchgeskripted wie der anschließend veröffentlichte In-Engine-Trailer.

Und eins fällt dem Battlefront-Veteranen direkt auf: Endor ist 2015 deutlich verschlungener als 2005. Unser Rebell schlägt sich durch dichte Vegetation, taucht dann in einer kleinen Schlucht unter, könnte aber genauso gut die Rampe zum Ewok-Dorf in den Baumwipfeln hochlaufen. Oder sich ein Bike schnappen, um die Sturmtruppen über den Haufen zu fahren. Die Karte wirkt weitläufiger, sowohl in der Breite als auch in der Höhe. Während wir in der Schlucht kauern, nehmen uns beispielsweise Sturmtruppen von oberhalb der Klippe ins Visier. Wir schießen einen zu uns herab, die übrigen schnappen sich unsere Kollegen.

Star Wars wird Battlefield

Inmitten dieses hitzigen Guerillagefechts fällt uns eine Sache auf, die Battlefront bereits jetzt richtig macht: das Schussgefühl. Jeder Treffer unseres Blasters hat ordnungsgemäß Wumms, die begleitenden Soundeffekte sind besser denn je. Und wenn in der Schlucht die getroffenen Sturmtruppler



Fahrzeuge spielen erneut eine große Rolle. Mit dem Speeder Bike rauschen wir in Windeseile über die komplette Endor-Karte.

Das »TIE« in Tie Fighter ist ein Akronym für »Twin Ion Engines«.

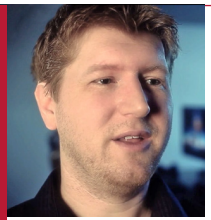


Dogfights nehmen eine wichtige Rolle in Battlefront ein, finden aber komplett innerhalb der Planetenatmosphäre statt.

vom Himmel regnen, fühlen wir uns so mittendrin im Krieg der Sterne, wie es eben nur die Battlefront-Spiele schaffen. Das gilt natürlich besonders für die Ego-Perspektive, denn damit erleben wir das Geschehen unmittelbar aus den Augen unseres Frontsoldaten: Wir sprinten durchs Geäst, halten hektisch nach unseren Kameraden Ausschau, müssen panisch herausfinden, von wo wir gerade beschossen werden. Zumindest Letzteres klappt aus der Verfolgeransicht natürlich besser – Battlefront wird serientypisch beide Kameraperspektiven zur Verfügung stellen; eine sehr gute Entscheidung von Dice. Der Wechsel ist jederzeit möglich, allerdings gibt's für die Verfolgersicht keine zusätzlichen spielerischen Gimmicks wie zum Beispiel ein Deckungssystem. Trotzdem fühlen sich beide Spielweisen in der Demo richtig an: Wenn wir unserer Figur über die Schulter schauen, behalten wir das Geschehen und unsere Kameraden besser im Blick, aus der Ego-Ansicht wirkt das Zielen dafür direkter und das Mittendrin-Gefühl intensiver. Dabei ist der Blaster natürlich unser Liebling – den kennt man schließlich aus den Filmen. Aber unser Rebell zückt im selben Atemzug sein Scharfschützengewehr und nimmt entfernte Sturmtruppen aufs Korn.

Dass er so unterschiedliche Knarren mit sich führt, hat zwei Gründe: Zum einen will Dice im Rahmen der Demo natürlich möglichst alle Spielstile vorführen. Zum anderen wird es keine festen Charakterklassen geben. Stattdessen rüsten wir uns selbst aus, nachdem wir die entsprechenden Waffen freigeschaltet haben. Wie genau die Charakterzusammenstellung und Freischaltung funktioniert, will uns Dice zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten, allerdings gibt es Erfahrungspunkte für jeden Abschuss – man kann sich also auf ein Rankingsystem ähnlich wie bei Battlefield 4 einstellen.

Unabhängig von der gewählten Waffe hat unser Held indes alle Hände voll zu tun, nicht über den Haufen geschossen zu werden. Von allen Seiten hagelt es Streufeuer, wir werden fast von einem Speeder Bike umgefahren.



Craig McLeod

Drei Fragen an Dice-Producer Craig McLeod

GameStar Was hat's mit dem neuen Walker Assault Modus auf sich?
Craig McLeod Ich kann da nicht ins Detail gehen, aber uns geht's wirklich um das Mittendrin-Gefühl bei den Star-Wars-Schlachten. Du schaust den Film und denkst dir »Wie wäre das eigentlich, mit dem Speeder Bike über Endor zu heizen?« Das wollen wir im Spieler ansprechen, und der Walker Assault ist dafür das perfekte Beispiel. Er ist einer unserer größten Spielmodi mit bis zu 40 Spielern und deckt so ziemlich alle Facetten des Spiels ab: Infanteriekämpfe, Fahrzeuggefechte und natürlich Dogfights in der Luft. Man soll als Spieler wirklich die Freiheit erhalten, seine Schlachten so zu erleben, wie man es will.

▶ Gilt die Freiheit denn auch, wenn man Schlachten im Weltraum ausfechten will?
◀ Wir fokussieren uns ganz auf planetare Kämpfe. Weltraum wird es in unserem Spiel nicht geben. Trotzdem erzeugen wir dieselben Gefühle eines hitzigen Dogfights mit X-Wing und Tie Fightern – nur eben innerhalb der Atmosphäre. Das kriegen wir auch so hin.
▶ Wie sieht's mit dem Singleplayer aus?
◀ Battlefront wird in erster Linie eine Mehrspielererfahrung. Deshalb wird's keine Kampagne geben, sondern nur Missionen. Die kann man sich als Schlachtfantasien in Häppchenform vorstellen, kurz und intensiv, mit einem Freund oder auch allein. Online und im lokalen Koop. Trotzdem sind unsere Modi so ausgelegt, dass sie den Spieler dazu anhalten sollen, im Mehrspieler zu spielen. Sonst entgeht ihm einfach zu viel von den Inhalten, die wir für spannend halten.



Das wirkt im Urwald-Labyrinth wie ein chaotischer Guerilla-Krieg. Wir sind gespannt, wie sich eine offene Feldschlacht im Kontrast dazu anfühlt – gerade dort wird sich nämlich zeigen, ob Battlefront wirklich ein epischer Krieg der Sterne mit zig Spielern und Begleitarmee aus computergesteuerten Bots ist. Oder ob es letztlich mehr ein Battlefield in neuem Gewand ist, denn danach sieht Endor zumindest spielerisch bisher aus.

AT-ATs auf Tatooine

Der Spielmodus, den wir auf dem Waldmond zu sehen bekommen, nennt sich »Walker Assault« – und noch während wir uns fragen, wo der Name herkommt, entdecken wir in einer Waldschneise die Ursache: Ein gigantischer AT-AT-Kampfläufer zerstört alles, was ihm vor die Füße gerät! »Moment mal!,« mag jetzt jeder rufen, der Episode 6 gesehen hat, »ein AT-AT hat auf Endor doch gar nicht mitgekämpft!« Denn im Film sieht man die größten Maschinen des Imperiums nur in einer einzigen Szene im Hintergrund. Aber hier nimmt sich Battlefront eine entscheidende Freiheit: Die gewählten Spielmodi funktionieren unabhängig vom gewählten Szenario. Die Geschichte der Filmvorlage tritt hier in den Hintergrund, um den Spielern laut Entwickler Dice die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Star-Wars-Visionen im Spiel umzusetzen. Was genau unser Ziel als Rebell beim Walker Assault ist, will uns aber niemand verraten – generell gibt's im Rahmen der Pressedemo wenig konkrete Informationen zu den Spielvarianten.

So soll es auch »kleinere« Modi geben, die für weniger Spieler ausgelegt sind. Was sich dahinter verbirgt, können wir nur erraten. Sicher bestätigt sind hingegen die Luftschlachten. Wohlgemerkt Luft, nicht Weltall – dazu später mehr. Allerdings bewegt sich unser Rebell in der Demo ausschließlich auf dem Boden. Die Jäger und Bomber sehen wir folglich nur als ferne Flugobjekte über den Baumwipfeln.

Aber zumindest helfen sie uns aus der Luft, den AT-AT-Läufer aus dem Weg zu räumen: Gerade denken wir uns als winziger Frontsoldat angesichts der gigantischen Bedrohung, dass wir gleich eins mit der Macht werden. Von der Seite rauscht eine Rakete vorbei, die unser Kamerad auf den Weg geschickt hat. Doch der AT-AT steckt das locker ein. Erst im letzten Moment rauschen die Y-Wing-Bomber über uns hinweg und sprengen das Teil. Die Explosionen sehen großartig aus, die krachende Sounduntermalung passt perfekt.

Das schönste Star Wars aller Zeiten

Eine der spannendsten Besonderheiten von Battlefront ist das sogenannte »Partner Feature«. Vor jeder Schlacht können wir uns einen Freund aussuchen, mit dem wir ein »Tag Team« bilden wollen. Das wirkt sich im Spiel als eine Art Buddy-Verhältnis aus: Wir verpflichten uns, auf unseren Kollegen aufzupassen, und umgekehrt. Im Gegenzug dürfen wir ihn als mobilen Spawn-Punkt nutzen, wenn wir mal ins Gras beißen, und sogar Freischaltungen mit ihm teilen. Darüber hinaus soll das Partner-Feature noch weitere Vorteile bieten, ins Detail gehen will dazu aber niemand.

Als Spielmechanik klingt dieses Tag Team mit einem Freund wirklich interessant, besonders im Hinblick auf die sogenannten »Battlefront Missions«, dem Einzelspielermodus von Star Wars: Battlefront. Denn Dice verzichtet enttäuschenderweise sowohl auf eine Story-Kampagne als auch auf den aus den Vorgängern bekannten Eroberungsmodus, in dem wir Planet für Planet die gesamte Galaxie unter unsere Fittiche brachten. Stattdessen gibt's jetzt lediglich vordefinierte Herausforderungsmissionen. Die orientieren sich an der Handlung der Filme und geben uns die Möglichkeit, solo auf Kill-Jagd zu gehen. Alternativ kann man diese kleinen Missionen aber auch mit einem Freund angehen.



Doch zurück zu Endor, denn eins muss man diesem Gefecht noch lassen: Es sieht fantastisch aus. Das gezeigte Material stammt zwar von der PlayStation 4, aber umso beeindruckender ist die Vorstellung, wie Battlefront auf dem PC mit maximaler Kantenglättung und eventueller 4K-Unterstützung aussehen könnte. Dice hat für die Gestaltung der Welt mit Photogrammetrie gearbeitet. Dabei werden Objekte wie die Filmrequisiten von zig verschiedenen Blickwinkeln aus fotografiert und dann digital zu einem Model zusammengefügt. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen: Jede Waffe, jedes Ausrüstungsteil und jede Figur strotzt nur so vor Details. An der Sturmtrupplerrüstung sieht man kleinste Staubablagerungen. Darth Vaders Lichtschwert ist bis auf das letzte Schräubchen korrekt nachgebildet. Die Vegetation Endors schaut dank schärferer Texturen und dichterer Vegetation erheblich organischer aus als im letzten Battlefront. Und auch die Animationen wirken sehr flüssig. Wenn an unserer Seite zig Kameraden dem Feind entgegenrennen, sich unter Blasterfeuer ducken und aus der Deckung heraus ums Überleben kämpfen, dann greift optisch alles stimmig einander. Plastische Explosionen, flüssige Laufanimationen, eine organische Vegetation und die detaillierten Charaktermodelle werden Star Wars: Battlefront mit



Auf Seiten der Rebellen werden verschiedene Rassen spielbar sein – wie die Individualisierung bei den Sturmtruppen funktioniert, ist derzeit noch unklar.

Spielt man in Battlefront 2 als Han Solo, rufen die Sturmtruppler in der englischen Version: »Han shot first! That's not fair!«



Auch prominente Star-Wars-Charaktere können wir spielen. Bisher sind allerdings lediglich Darth Vader und Boba Fett offiziell bestätigt.

Sicherheit zum hübschesten Star-Wars-Spiel aller Zeiten machen.

Spielbare Jedi? Na, und?

Indes neigt sich die Gameplay-Demo langsam dem Ende hin. Unser Rebell hat das Gefecht nun knapp sechs Minuten überlebt, zig Sturmtruppen auf dem Gewissen und sogar einen AT-ST zu Fall gebracht. Zusammen mit seinem Freund macht er sich auf ins Generatorgebäude. Doch plötzlich beginnt der Kumpel in der Luft zu schweben, er schnappt nach Luft und geht schließlich leblos zu Boden. Wir blicken um die Ecke, ahnen aber schon, was uns mit einem markanten Atemgeräusch erwartet: Darth Vader.

Hier endet die Präsentation. Dice hebt sich ein großes Feature für den Schluss auf: Wir werden als Darth Vader spielen können, inklusive Machtgriff, Stoß und Lichtschwert. Und auch hier darf der Serienkenner zurecht ein »Moment mal!« einwerfen: Das gab's doch schon in Battlefront 2. Warum kündigt Dice das als so großes Feature an, wenn jeder Serienfan ohnehin felsenfest davon ausgegangen ist, dass man als Jedi und Sith spielen kann?

Hier äußern sich die größten Bedenken, die wir bei Battlefront aktuell haben. Es tut so, als hätte es die Vorgänger nie gegeben. So preist Design Director Niklas Fegraeus die zwei wählbaren Kameraperspektiven als spektakuläres Feature an und erwartet einen Applaus, den ihm niemand so recht geben will. Denn Ego- und Verfolgeransicht hatten wir schon 2004 beim allerersten Battlefront. Weder Dice noch EA erwähnen einen der Vorgänger auch nur namentlich, niemand will sich an den direkten Vergleich heranwagen.

Und das hat auch zwei nachvollziehbare Gründe. Der eine wäre, dass Disney mit Battlefront einen Neustart hinlegen will – nicht nur im Hinblick auf das Spiel selbst, sondern bezogen auf alle künftigen Star-Wars-Projekte. Die Zusammenarbeit mit Dice und EA ist nur der erste Schritt auf dem Weg in eine neue Generation von Spielen. Da will man logischerweise nicht mit dem Finger auf die Vergangenheit zeigen, vor allem nicht auf die vielen Fehlentscheidungen, die LucasArts vor der Schließung getroffen hat.

Definitiv kein Battlefront 3

Der andere, viel entscheidendere Grund für die stiefmütterliche Behandlungen der Vorgänger ist, dass das neue Battlefront im Vergleich zu Battlefront 2 ganz schön viele Abstriche hinnehmen muss. Zumindest auf dem Papier. Klar, die »Tag Team«-Idee ist neu, die Grafik eine Augenweide, und auch das Leveldesign von Endor wirkt sehr viel komplexer und damit taktisch interessanter als anno 2005. Aber was ist mit all den Spielelementen, die fehlen?

So gibt's keine Klonkriegs-Ära mehr, keine richtige Solo-Kampagne und keinerlei Weltraumkämpfe. Ja, Star Wars ohne Weltraum – alle Dogfights zwischen X-Wing und Tie-Bombern finden innerhalb der Pla-

Battlefront-Historie



Star Wars: Battlefront (2004)

Das erste Battlefront führt vor mehr als zehn Jahren einen revolutionär neuen Ansatz ein: Statt eine prominente Figur der Filme zu verkörpern, schlüpfen wir in die Rolle eines Frontsoldaten und erleben die größten Schlachten der bis dato fünf Episoden aus nächster Nähe. Ganz ohne Jedi-Kräfte setzen wir dabei ähnlich wie bei Battlefield auf einen Mix aus Schussgeschick, Fahrzeugen und Teamwork. Die gigantischen Scharmützel, in denen beide Seiten von zig Bots unterstützt werden, sind anno 2004 ein nie gesehenes Spektakel – selbst im Cockpit eines Raumschiffs können wir unseren Kameraden auf dem Boden zu Hilfe eilen. Dabei werden beide Parteien gelegentlich von Figuren der Filme unterstützt. Die kann man zwar nicht selber steuern, dafür enthält Battlefront sowohl die Ära der Klonkriege als auch die der alten Filmtrilogie.



Star Wars: Battlefront 2 (2005)

Wo der Vorgänger schon sehr erfolgreich war, schlägt Battlefront 2 Verkaufsrekorde: Über sieben Millionen verkaufte Exemplare machen das Spiel bis heute zu einem der lukrativsten Star-Wars-Titel aller Zeiten. Teil zwei baut in nahezu jedem Aspekt auf dem Vorgänger auf. Neu sind Schlachten im Weltraum, in denen wir gegnerische Kreuzer sogar zu Fuß erkunden und sabotieren können. Außerdem können wir nun die Generäle auch selbst befehligen, als Darth Vader durch den Todesstern laufen oder im Körper von Yoda Wookies beschützen. Battlefront 2 bietet eine riesige Auswahl an Schauplätzen aus allen sechs Episoden, dazu zig Charaktere, Klassen und Kartendesigns. Von Infanteriegefechten in den engen Gängen einer Korvette bis zur gigantischen Schlacht von Hoth können bis zu 64 Spieler gegeneinander antreten.



Star Wars: Battlefront 3 (2008)

Obwohl Entwickler Pandemic mit Battlefront 2 einen Meilenstein der Star-Wars-Spielegeschichte hingelegt hat, beauftragt Lucasarts 2006 das unbekannte Studio Free Radical Design (die heute als Deep Silver Damnbuster Studios an Homefront 2 arbeiten) mit einem Nachfolger. Was folgt, sind jahrelange Gerüchte, Dementis und Hoffnungsschimmer, die sich letztlich aber in Luft auflösen: 2008 wird bekannt, dass der Vertrag des Studios ausgelaufen ist – das Aus für Battlefront 3. Durch haufenweise geleaktes Gameplay-Material bleibt das Spiel aber in aller Munde. So ist im Video beispielsweise zu sehen, dass Free Radical sogar einen stufenlosen Übergang zwischen Bodenschlacht und Weltraumkampf implementiert hatte. Erst 2013 wird nach der Übernahme durch EA ein neuer Battlefront-Teil offiziell angekündigt.



Im neuen Partner Feature koppeln wir uns an einen Kumpel und bauen beispielsweise gemeinsam einen Schutzschild auf.

netenatmosphäre statt. Battlefront will die ultimative Star-Wars-Erfahrung kreieren, aber so ganz ohne Weltraum können wir uns das nicht vorstellen. Und das ist besonders enttäuschend, wenn man sich den stufenlosen Raum-Boden-Kampf des ursprünglich geplanten, aber dann eingestellten Battlefront 3 von Entwickler Free Radical anschaut (siehe Kasten).

Die größte Skepsis haben wir gegenwärtig aber hinsichtlich der geplanten Kartenanzahl. Battlefront spielt bei Release ausschließlich auf vier Planeten: Tatooine, Sullust, Hoth und Endor. Dabei ist zur Zeit noch nicht klar, wie groß die Anzahl an separaten Karten ausfällt. So könnte es sein, dass man auf Tatooine beispielsweise im Raumhafen Mos Eisley urbane Infanteriekämpfe austrägt, während es vor der Stadt eine Wüstenschlacht zu schlagen gilt. Bestätigt hat Dice zumindest den »Battle of Jakku«, ein gigantisches Gefecht in der Wüste eines fünften Planeten, das als kostenfreier DLC kurz nach Release erscheint.

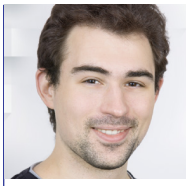


Tabula Rasa

Generell spekulieren wir darauf, dass EA langfristig mit einigen DLCs an den Start gehen wird, die Battlefront um neue Planeten erweitern. Trotzdem enttäuscht uns deren knappe Anzahl bei Release. Klar, wenn alle vier Welten so markant ausfallen wie Endor, dann könnten da schon sehr spannende Erlebnisse entstehen. Wir stellen uns beispielsweise eine gewaltige Auseinandersetzung im undurchsichtigen Schneegestöber von Hoth vor. Trotzdem bilden vier Szenarien nicht im Ansatz die Vielfalt der Star Wars-Welt ab.

So verlassen wir Los Angeles und die Star Wars Convention zwiegespalten. Einerseits hat Battlefront enorm viel Potenzial unter der Haube: ein beeindruckendes Technikgerüst, ein vielversprechendes Kartendesign sowie ein intensives Gefühl von Infanterie-Action zwischen Rebellen und Imperialen. In seinem engen Rahmen scheint das Spielgefühl wirklich zu passen. Aber Producer Craig McLeod und Design Director Niklas Feraegus versprechen uns beide die »ultimative Battle Fantasy im Star Wars-Universum« – einen Spielplatz, auf dem wir unsere Imagination aus Kinderzimmerzeiten in einer digitalen Umgebung verwirklichen können.

Und dieses große Versprechen macht uns skeptisch. Kann das ohne Klonkriege, ohne Raumschlachten, ohne Schauplätze wie Bespin, den Todesstern oder die Korvette aus Episode 4 funktionieren? Denn in unseren Kinderzimmerfantasien waren all diese Aspekte präsent – genau wie in Battlefront 2. Letztlich wird es wohl darauf ankommen, was man sich als Spieler erwartet. Das neue Battlefront wird als eigenständiger Star-Wars-Titel in jedem Fall von den Dice-Kompetenzen profitieren und mit ein bisschen Glück ein sehr guter Battlefield-Ableger im Universum der alten Filme. Wenn's allerdings um Immersion und die Atmosphäre des Kriegs der Sterne geht, sind wir uns noch unsicher, ob am Ende des Tages nicht doch Battlefront 2 mit seinen zig Schauplätzen und Features eher ins Ziel trifft. Aber vielleicht wird EA an der Baustelle ja nach Release noch per DLC feilen – im Guten wie im Schlechten. DH



Falsch vermarktet

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich bin hin- und hergerissen. Einerseits weckt das neue Battlefront wirklich viele Hoffnungen in mir, dass uns da ein sehr gutes Star Wars-Spiel bevorsteht: hervorragende Optik, stimmungsvolle Action und das komplette Repertoire an altbekannten Charakteren, Sounds und Schauplätzen – es könnte ein standfester Neubeginn der Star Wars-Marke werden. Andererseits sieht meine ultimative »Battle Fantasy« einfach nicht aus wie Battlefield, Battlefront hingegen schon. Zumindest wirkt der Fokus auf enge planetare Räume so: Aus dem Jet wird ein X-Wing, aus dem Panzer ein ATST und aus dem Soldaten ein Rebell. Dafür gibt's keine Weltraumkämpfe, keine Kampfstationen, keine Klonkriege – Dinge, die in meiner persönlichen Star-Wars-Fantasie selbstverständlich sind. Vielleicht sollte EA es anders vermarkten, etwa als Battlefield: Star Wars. Dann könnte es für all diejenigen, die beide Marken mögen, ein großartiges Erlebnis bieten, statt am Ende dem eigenen Anspruch nicht gerecht zu werden.

Darth Vader heißt in Italien Lord Fener, da »Vader« zu nah an dem italienischen Wort für Toilettenschüssel liegt.



Zum Battlefail verdammt?

Seit 13 Jahren erscheint fast jedes neue Battlefield in erbärmlichem Zustand. Wir sprechen mit Insidern und Electronic Arts über die Gründe der wiederkehrenden Bug-Flut – und wie man sie künftig vermeiden will. Von Johannes Rohe und Michael Graf

Oktober 2011, irgendwo an der kaspischen Grenze. Unser Trupp sichert einen Flaggenpunkt für die US-Armee. Doch wir bekommen Gesellschaft: dunkle Staubwolken, ohrenbetäubendes Dröhnen, ein Panzer! Noch sieht uns der Fahrer nicht, schnell hinlegen, raus mit dem Raketenwerfer. Das stählerne Ungetüm bricht durchs Dickicht, wir legen an, zielen und – sehen schwarz. Schon wieder. Statt auf den Schlachtfeldern des gerade erschienenen Battlefield 3 Panzer zu knacken, Hubschrauber vom Himmel zu pusten oder Scharfschützen unsere Messersammlung zu zeigen, kämpfen wir die meiste Zeit gegen regelmäßige Abstürze. Ein Einzelfall? Mitnichten: In einer GameStar-Umfrage klagen fast 90 Prozent der 23.000 Teilnehmer über Bugs und Verbindungsprobleme, Hunderttausende weltweit können kaum eine Partie zu Ende bringen. »Wie«, so schallt es aus Foren, Chats und Käuferkehlen, »wie zur Hölle kann ein Spiel in diesem Zustand erscheinen?«

Fünf Monate vorher verkündet der Battlefield-Publisher Electronic Arts in seinem Geschäftsbericht einen Jahresverlust von 677 Millionen Dollar. Bereits im Vorjahr schrieb man rote Zahlen, binnen 24 Monaten hat EA insgesamt 953 Millionen Dollar verbrannt. Die Chefetage rund um Geschäftsführer John Riccitiello steht unter Druck: Ein Erfolg muss her, das Weihnachtsgeschäft 2011 muss knallen. Zudem möchte man mit Origin eine Onlineplattform einführen, die nach Steam-Manier Kunden binden und das zukunftsträchtige Digitalgeschäft ankurbeln soll. Und damit das von Anfang an klappt, braucht's ein zugkräftiges Spiel – Battlefield 3! Angesichts dieser Vorgeschichte lässt sich erahnen, dass der Zustand des Multiplayer-Shooters nicht alleine auf Fehler des Entwicklers Dice zurückzuführen ist, sondern auch auf den Druck der EA-Führung. Man brauchte den Hit. Und man bekommt ihn auch. Schon kurz nach Release frohlockt der Geschäftsführer John Riccitiello in einer Telefonkonferenz mit Investoren, dass sich Battlefield 3 plattformübergreifend bereits über zehn Millionen Mal verkauft hat. Viele Händler, heißt es, säßen bereits auf dem Trockenen und warteten auf Nachlieferungen. Nie zuvor wanderte ein EA-Spiel so schnell über die Ladentheken. Bugs? Völlig egal, die Leute kaufen es trotzdem!

Gut, das sagt Riccitiello so natürlich nicht, und diesen Zynismus wollen wir ihm und seinen Kollegen auch nicht unterstellen. Dennoch drängt sich der Eindruck auf, Electronic Arts habe Battlefield 3 zu früh und bewusst unfertig auf den Markt gedrückt. Das könne er so nicht bestätigen, sagt Tim Kjell. Kjell hat von 2007 bis 2013 als QA-Analyst und Designer bei Dice gearbeitet, war also unter anderem an Battlefield 3 be-

Das Battlefield-Studio Dice wurde im Jahr 1988 noch unter dem Namen The Silents gegründet.


Battlefield: Bad Company 2 - Server-Probleme im Multiplayer-Modus

Anhaltende Probleme bei Serverbrowser und Freundeslisten verhageln Spielern von Battlefield: Bad Company 2 den Multiplayer-Spaß.

Von Michael Obermeier | Datum: 08.03.2010 | 10:20 Uhr

Kommentare (55)

Empfehlen Teilen 1 Twittern 0 +1 0

Battlefield: Bad Company 2 - Solo-Kampagne

Nicht nur Ubisoft sondern auch EA hat mit Server-Problemen zu kämpfen. So klagen nach wie vor viele Spieler von Battlefield: Bad Company 2 über abgerissene Verbindungen, haben Ärger beim Einloggen und bekommen freigeschaltete Ränge und Belohnungen nur sporadisch angezeigt.

Das weiteren funktioniert neben dem Server-Browser auch die Freundesliste nur teilweise, Pings werden im Serverbrowser bei einigen Spielern gar nicht angezeigt und der Cheat-Schutz Punkbuster scheint

Fehlermeldungen beim Spielbeitritt nach mal aktuell genug, mal komplett veraltet zu sein. DICE wird indes nicht müde zu betonen, dass bereits an einem Update gearbeitet und Server-seitig hat der Entwickler bereits das Update R5 veröffentlicht, von einer wirklichen Verbesserung der Spielsituation ist aber nichts zu merken.

Sobald es Neuigkeiten zu einem Patch gibt, werden wir natürlich auf GameStar.de

teiligt. »Ich persönlich glaube eher, dass es den Designern, einschließlich mir selbst, an Vorausplanung mangelte«, sagt er im Gespräch mit GameStar. »Wir hätten ein kleineres Spiel planen sollen. Und unsere Producer hätten den Mut aufbringen müssen, uns zu sagen, dass unsere Pläne im vorgegebenen Zeitrahmen realistisch nicht umsetzbar waren.« Stattdessen, so klingt es bei Tim Kjell durch, nimmt EA jene großen Pläne mit Kusshand zur Kenntnis (man braucht ja ein großes Spiel), lässt Dice drauflos werkeln – und nimmt so in Kauf, dass abermals ein verbuggtes Battlefield erscheint. Denn die Serie blickt auf eine problematische Geschichte zurück, fast jeder Battlefield-Release ist eine Achterbahnfahrt zwischen Spielerfreud und -leid, zwischen Schlachtenspektakel und Bug-Desaster. Wir wollen ergründen, woher dieser Ruf kommt, wo die Gründe liegen, wie man solche Probleme künftig in den Griff kriegen möchte – und was das für Star Wars: Battlefront bedeutet.

Das Battlefail-Image

Battlefield 3 ist kein Einzelfall. Natürlich ist das Spiel, das Dice im Oktober 2011 veröffentlicht, trotz aller Probleme ein ausgezeichneter Multiplayer-Shooter. Es erbt aber auch eine alte Schwäche, einen Gendefekt der gesamten Serie. Denn einerseits stehen die Battlefield-Spiele seit 2001, seit Battlefield 1942, für ein fantastisches Multiplayer-Erlebnis, für gigantische Gefechte und natürlich einzigartige Battlefield-Momente. In welcher anderen Spieleserie kann man sich etwa per Schleudersitz aus einem Kampfjet katapultieren, um dann im Fallschirmfallen mit dem Scharfschützengewehr den Piloten aus einem vorbeiknatternden Hubschrauber zu schießen? Andererseits trüben von Anfang an massive Probleme den Spielspaß. Denn die Zicken, die aus der Zwangsheirat von Battlefield 3 und Origin entstehen, sind zwar ein Sonderfall, technische Fehler, Abstürze und Verbindungsprobleme in der Seriengeschichte aber die Regel. Dieser schlechte Ruf hat sich spätestens mit Battlefield 4, das auch über ein Jahr nach dem Release nicht fehlerfrei funktioniert, endgültig in den Köpfen der Spieler festgesetzt. Spottnamen wie »Betafield« oder »Battlefail« sind geflügelte Worte geworden.

Nicht umsonst muss Ian Milham, der Creative Director von Battlefield Hardline, in Interviews gleich zweimal versprechen: »Ja, unser Spiel wird zum Launch funktionieren!« Das spricht Bände über das Image der Serie – oder kennen Sie etwa einen Autohersteller, der betonen muss, dass sein neues Modell diesmal wirklich mit vier Rädern ausgeliefert wird? Die Reaktionen der Community sind mindestens ebenso eindrücklich: »Glaube ich nicht dran!«, wischt ein User von GameStar.de Milhams Versprechen beiseite, ein anderer warnt: »Es ist nur vom Spiel die Rede, nicht von den Login-Servern«. Ein Dritter legt den Finger in die Wunde: »Es ist schon traurig, dass man so

Battlefield 1942



Release: September 2002

Schon Battlefield 1942 war anno 2002 eine Technikdiva. Die Performance des Multiplayer-Shooters ließ zu wünschen übrig und verlangte nach Top-Hardware, ohne Rechner mit einer 800-Megahertz-CPU, 256 Megabyte RAM und einer Geforce 1 verkamen die Weltkriegsgefechte zur Ruckelorgie. Zudem waren Ladezeiten von mehreren Minuten keine Seltenheit, und gerne plagten Lags die Gefechte mit bis zu 64 (später sogar 128) Spielern. Doch angesichts der damals völlig neuartigen Schlachtenerfahrung sahen die Käufer über solche Probleme gerne hinweg. Heute denkt kaum jemand negativ an den Serienstart zurück.



Vorsicht vor dem Hummvee! Der Raketenwerfer des Jeeps sorgte in Battlefield 2 für Serverabstürze.



Andreas »Gamma« Koch ist Community Manager Shooter Deutschland bei EA.

ein Versprechen abgeben muss.« Nun, Milham hat tatsächlich Wort gehalten, Hardline startet weitgehend reibungslos.

Und das hat auch seine Gründe, zu denen wir gleich kommen. Noch dazu entstand Hardline als erster Serienteil nicht beim Battlefield-Mutterstudio Dice, sondern extern bei Visceral Games. Umso mehr fragen sich viele Spieler, wie es sein kann, dass just ein so erfahrenes Team wie Dice – das noch dazu finanziert wird von einem der größten Publisher der Welt – wie es also sein kann, dass ein solches Studio in der Vergangenheit immer wieder unfertige Battlefields auf den Markt geworfen hat. Mangelhafter Netcode, fehlerhafte Serverbrowser und regelmäßige Abstürze ziehen sich wie rote Fäden durch die Seriengeschichte, all das müsste längst bekannt sein. Wie kann es also sein, dass jedes neue Battlefield mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hat? Dice selbst wollte sich uns gegenüber nicht äußern, dafür haben wir mit ehemaligen Battlefield-Entwicklern, Brancheninsidern, Spielern und dem Community-Manager von EA Deutschland, Andreas »Gamma« Koch, über das »Battlefail«-Problem gesprochen.

Ist Battlefield zu beliebt?

Die Liste an Battlefield-Fehlschlägen ist lang und gerne mal peinlich. Denn es geht ja nicht nur um Abstürze, hakelige Serverbrowser und irreführende Bildschirmanzeigen, sondern teils auch um Patches, die überhaupt erst Fehler einbauen. Etwa den legendären Humvee von Battlefield 2, der eine Partie sofort beendete. Wer seinen aufmontierten Raketenwerfer abfeuerte, brachte das Spiel nämlich zum Absturz. 23 Tage dauerte es, bis Dice diesen Fehler repariert hatte. Angesichts solcher Totalaussetzer scheint es verwunderlich, dass die Spieler nicht schon längst einen größeren Bogen um die Reihe machen als Veganer um Lammkotelett. Doch das Gegenteil ist der Fall. Jedes neue Battlefield dominiert die Verkaufscharts, zum Release tummeln sich Hunderttausende Spieler auf den Servern. Benjamin Cousins, der von 2007 bis 2008 als Executive Producer für die Battlefield-Reihe verantwortlich war und danach bis 2011 als Manager bei EA gearbeitet hat, sieht genau in dieser Beliebtheit den Grund für viele der Schwierigkeiten: »Das Problem mit Online-Launches ist, dass es direkt danach ein extrem hohes Spieleraufkommen gibt. Um sicher zu gehen, dass es in diesem sehr kurzen Zeitraum nicht zu Engpässen kommt, müssten die Firmen deshalb mehr Server bereitstellen. Doch viele scheuen die damit verbundenen Kosten.« Heißt: Electronic Arts hat nicht genügend vorgesorgt und Engpässe in Kauf genommen – die sind ja vermeintlich nur vorübergehend. Ähnliche



Battlefield 2 - EA empfiehlt Patch-Deinstallation

Von Rene Heuser | Datum: 11.07.2005 ; 13:03 Uhr

Probleme plagten SimCity und Diablo 3, die in den ersten Tagen und Wochen gerne mal das Login verweigerten.

Bei Battlefield 2 hat sich Electronic Arts das Problem anno 2005 sogar einfach komplett vom Hals geschafft und den Betrieb der Spielserver einfach ausgelagert – in Deutschland an Krawall.de, die damalige Firma unseres Video-Chefredakteurs André Peschke. Gemeinsam mit den Kollegen muss André die Battlefield-2-Server zum Anfang etwa alle 45 Minuten neustarten, weil ein Memory-Leak sogar den Arbeitsspeicher der modernsten Server zum Überlaufen bringt. Statt den Fehler zu beheben, verschlimmerten überhastet nachgeschobene Patches die Situation zeitweise sogar. Die Krux daran: Das Speicherproblem von Battlefield 2 hat mit Überlastung nichts zu tun, es hätte Dice bereits bei internen Tests auffallen müssen. Cousins argumentiert, es lasse sich kaum voraussagen, wie ein Programmcode unter hoher Spielerlast reagiere. Das führe oft zu unerwarteten Schwierigkeiten. »Selbst ein öffentlicher Betatest kann nicht die Last simulieren, die dann später der Release erzeugt«, versichert auch Electronic Arts' Community-Manager Andreas Koch. Und natürlich haben sie Recht – doch selbst ihre Aussagen erklären nur Verbindungsprobleme und Bugs, die direkt nach dem Release auftreten. Die müssten sich ja eigentlich zeitnah beheben lassen, oder? Nun ... nein. Auch Monate nach der Veröffentlichung läuft Battlefield 2 nicht komplett rund, Battlefield 3 auch nicht. Und Battlefield 4 leidet sogar nach einem Jahr noch unter Abstürzen, die Probleme sind also sogar noch schlimmer geworden. Was ist da los? Pennen die Entwickler? Testet Dice seine Spiele vorab immer weniger?

Ist Battlefield zu komplex?

Eins lässt sich nicht abstreiten: Battlefield ist komplex. Während Call of Duty: Advanced Warfare oder Counter-Strike: Global Offensive auf reine Infanteriekämpfe in engen Arenen ausgelegt sind, erleben wir in Batt-



Die brachiale Action auf den Schlachtfeldern blieb vielen Battlefield-3-Spielern erstmal verwehrt. Bei ihnen stürzte das Spiel schon im Ladebildschirm ab.

Battlefield Vietnam



Release: März 2004

Battlefield Vietnam basierte auf einer aufgebohrten Version der Refractor-Engine aus Battlefield 1942. Kein Wunder also, dass auch hier wieder störende Server-Lags auftraten. Die zu beheben war die Aufgabe von Patch 1.01, doch im Code des Updates versteckte sich ein schwerwiegender Bug, der bei vielen Spielern zu Spielabstürzen führte. Ganze drei Wochen brauchte Dice, um den Fehler mit dem nächsten Patch zu beheben. Damit markiert Battlefield Vietnam den Auftakt einer ganzen Reihe von fehlerhaften Updates in der Battlefield-Historie, deren unrühmlicher Höhepunkt das Patch-Desaster in Battlefield 2 war.

lefield ein einmaliges Schlachtgefühl. Soldaten stürmen vor, Panzer geben Deckungsfeuer, Jets und Hubschrauber kreisen am Himmel, Squad-Anführer erteilen Befehle, in Battlefield 2 und 4 gibt's sogar Oberkommandierende für jede Partei. Welche Rolle wir in diesem Zirkus spielen oder ob wir einfach nur verrückte Stunts mit Jeeps und Motorrädern veranstalten, bleibt uns überlassen. Um das zu ermöglichen, muss das Spiel Kugelflugbahnen und Physikeffekte berechnen, Fahrzeuge simulieren, die Positionen von 64 Spielern abgleichen und all diese Informationen in so kleine Datenpakete pressen, dass sie durch eine dünne Internetleitung gejagt werden können.

Dazu müssen zahlreiche hochkomplexe Systeme sauber zusammenarbeiten. Ein Fehler, und das gesamte Gebilde bricht zusammen. Wie schwer es ist, ein so komplexes, offenes Spiel auf Fehler abzuklopfen, weiß Tulay McNally. Als Direktorin der Qualitätssicherung bei Bioware arbeitet sie zwar nicht an Battlefield, kennt sich dank ihrer Arbeit an Dragon Age: Inquisition aber nur allzu gut mit den Besonderheiten von Sandbox-Spielen aus: »Es ist viel schwieriger und komplexer, so ein Spiel auf Fehler zu überprüfen. Weil es nicht nur eine Art gibt, das Spiel zu spielen, müssen wir so viele Grenzfälle wie möglich testen.« Bei Rollenspielen sind das unterschiedliche Pfade durch die Welt, Quests, die in unterschiedlicher Reihenfolge gelöst werden, Kämpfe, in denen immer andere Talentkombinationen zum Einsatz kommen. Und auch in Battlefield regiert das pure Chaos, alle Spieler könnten fast immer fast alles tun. Und das Spiel muss damit klarkommen.

Wie Dice an dieses immense Problem herangeht, erklärt Tim Kjell: »Sobald wir die erste stabile Version hatten, begannen wir mit dem Testen – selbst wenn Fahrzeuge, Levelobjekte und andere Spieler zu diesem Zeitpunkt nur aus grauen Platzhalterkästen bestanden. Von diesem Moment an hörten wir mit dem Testen praktisch nicht mehr auf. Bei täglichen Testsessions waren regelmäßig mindestens 70 bis 80 Leute auf den Servern und spielten. In den letzten vier bis fünf Monaten der Entwicklung war außerdem ein großes QA-Team fast rund um die Uhr damit beschäftigt, die wirklich hartnäckigen Bugs zu finden.« Den oft geäußerten Vorwurf, Dice teste seine Spiele nicht genug, weist Kjell weit von sich. Klar sei auch, dass selbst das größte Team niemals alle erdenklichen Fehlerquellen prüfen kann, insbesondere weil jeder PC-Spieler eine einzigartige Systemkonfiguration besitzt. Innerhalb der ersten Stunden nach der Veröffentlichung verbringen Tausende Spieler gemeinsam mehr Zeit im Spiel, als die Macher in mehreren Jahren Entwicklungszeit. Andererseits: Offensichtliche Probleme wie Memory-Leaks und daraus resultierende Server-Neustarts sind im Testprozess nicht zu übersehen. Wenn in der Dice-QA keine Vorschüler sitzen – und davon gehen wir aus – muss so etwas auffallen.



Selbst nach dem großen Herbst-Update traten in unserem Kontrollbesuch zu Battlefield 4 noch kleinere Probleme wie Clipping-Fehler auf.

Battlefield 2



Release: Juni 2005

In Battlefield 2 sorgte der Serverbrowser für Ärger. Die Suche nach passenden Spielen verkam zum Geduldsspiel. Dice versuchte zügig nachzubessern – doch das ging in die Hose: Zwar verbesserte die Version 1.01 den Serverbrowser tatsächlich, dafür rauchten nun die Spielserver ab. Der Patch musste zurückgezogen werden. Nach Update 1.12 verhinderte bei einigen Spielern ein Fehler im Kopierschutz den Start des Spiels. Version 1.2 verzögerte sich um mehr als einen Monat, und führte erneut zu Serverabstürzen. Und nachdem auch Update 1.3 Probleme verursachte, kamen ernsthafte Zweifel an der Qualitätssicherung des Entwicklers auf.

Fehlt den Entwicklern die Zeit?

Probleme zu lokalisieren, ist aber nur der erste Schritt, sie wollen dann ja auch behoben werden. Und das kostet nicht nur Geld, sondern vor allem Zeit – eine Ressource, die gerade bei Großproduktionen mit festem Releasetermin nur begrenzt verfügbar ist. Siehe Battlefield 3, das rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäfts 2011 fertig werden muss. »Nur selten werden große Bugs vom QA-Team übersehen«, erinnert sich Tim Kjell, »ein schwerwiegender Fehler wird während der Entwicklung mit 99-prozentiger Sicherheit entdeckt, nachvollzogen und dokumentiert. Aber aufgrund von Deadlines schaffte er es trotzdem ins fertige Spiel.« Schuld daran sei Zeitmangel: »Wir hatten für alles nur eine begrenzte Menge Zeit, deshalb mussten Prioritäten gesetzt werden. Fast immer gab es wichtigere Dinge zu erledigen oder zu reparieren.« Von ähnlichen Erfahrungen berichtet auch Jim Boone,


Schlimme Server-Lags machten Spielern schon in Battlefield 1942 zu schaffen.


Battlefield 3 - Große Probleme mit Origin-Aktivierung & -Installation

Trotz Beta-Phase konnte Origin dem Ansturm auf Battlefield 3 nicht standhalten - stundenlang konnten Spieler rund um die Welt nicht aufs Schlachtfeld.

Von Michael Obermeier | Datum: 28.10.2011 | 10:19 Uhr

Kommentare (948) Empfehlen Teilen (101) Twitten (11) +1 (3)

Ob es am großen Andrang oder anderen technischen Problemen liegt, ist zwar noch unklar, derzeit klagen aber viele Käufer von Battlefield 3 über Ärger bei der Installation und Aktivierung des Ego-Shooters. So haben uns zahlreiche Leser-Zuschriften erreicht, und auch hier in der Redaktion hatten wir vereinzelt Probleme mit der PC-Verkaufsversion.

Auch der Solo-Modus von Battlefield 3 streikte.

Gleich an mehreren Stellen streikt die Installationsphase für Battlefield 3. So erkennt die zum Spielen zwingend notwendige Software Origin das CD-Key der Verkaufsversion mal gar nicht, mal erst nach stundenlanger Wartezeit. Andere Spieler erklären, dass das Setup die eingelegte Disk schlicht ignoriert und die fast 16 GByte an Spieldaten aus dem Internet herunterlädt. Auch wenn die Daten dann endlich auf der Platte hat, darf nicht sofort auch noch losspielen. Kaufern auch der angemahnte Release-Day-Check. Battlefield 3 ist nicht



Überraschung! Bei Battlefield Hardline bleibt der große Knall zum Release aus.

Senior Producer bei Volition, mit dem wir kürzlich über die Fehlersuche bei Saint's Row gesprochen haben: »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.«

Okay, »kleinere Probleme« haben Battlefield 2, 3 und 4 bestimmt nicht – dass sich die Entwickler stets zu enge Zeitlimits oder zu hohe Ziele gesetzt haben (oder vom Publisher gesetzt bekamen), dürfte da eher zutreffen. Ein besonders drastisches Beispiel ist der fehleranfällige Netcode. Kjell erzählt uns, dass er und sein damaliger Lead Designer Alan Kertz schon bei Bad Company 2 bemerkt haben, dass die Informationsübertragung zwischen Spielclient und Server nicht synchron lief. Weil sich das, was wir simpel als »Netcode« bezeichnen, aber in der Realität aus mehreren ineinandergreifenden Systemen zusammensetzt, hätten die beiden während der gesamten Entwicklungszeit von Battlefield 3 keine Möglichkeit mehr gehabt, die Probleme in den Griff zu kriegen. Das Thema sei zu komplex gewesen, man hätte zu viele andere Programmierer und Abteilungen einbinden müssen. Also reparieren Kertz und Kjell, was sie alleine reparieren können, und lassen den Rest liegen. Es klingt absurd: In einem bis zwei Jahren gelingt es Dice nicht, ein bereits im Vorgänger erkanntes Problem zu lösen. Und nicht nur das: Erst Mitte 2014, über vier Jahre nach dem Release von Bad Company 2 und sechs Monate nach Battlefield 4, hat Dice augenscheinlich ausreichend Zeit (oder genug Druck von außen), um sich der unsauberen Datenübertragung anzunehmen.

Auch das wirft ein schlechtes Licht auf den Publisher: Gibt Electronic Arts den Entwicklern nicht die Zeit, die ein so komplexes Spiel benötigt? Oder haben sie die Zeit, nutzen sie dann aber schlecht? »EA hat die Entwicklungszeit nicht verkürzt und uns nicht gezwungen, Battlefield 3 verfrüht zu veröffentlichen«, nimmt Tim Kjell den Publisher in Schutz. »Wir hätten allerdings besser planen und die Dinge einfach halten sollen.« Dice hat sich also übernommen. Bereits Ende 2011 gesteht der Dice-Chef Karl-Magnus Troedsson, man habe mitten in der Entwicklungszeit von Battlefield 3 die Lead-Plattform gewechselt, statt dem PC stehen plötzlich die Konsolen im Fokus. Das ist angesichts des wichtigen US-Konsolenmarktes absolut nachvollziehbar – aber warum fällt es den Entscheidern erst nach mehreren Monaten ein? Dass so radikal und plötzlich veränderte Prioritäten einem Projekt nicht gerade guttun, liegt auf der Hand. Auch das EA-Marketing treibt teils absurde Blüten. »Einige Male hat das Marketing Entscheidungen getroffen und Dinge versprochen, ohne vorher mit uns Designern zu sprechen«, erinnert sich Kjell bei einer Fragestunde auf Reddit. »Beispielweise der Einbau des ACB-90 für Battlefield 3 Premium.« Dass es dieses spezielle Messer geben soll, erfährt Kjell – als verantwortlicher Entwickler – erst, als ihm ein Community-Mitglied ein Youtube-Ankündigungsvideo zeigt. »Wir hatten für sowas keinen Speicher eingeplant und es gab auch keinen von der Rechtsabteilung freigegebenen Namen für die Waffe. Also musste ich mir selbst einen ausdenken, wofür ich die Initialen und das Geburtsjahr einer mir nahestehenden Person verwendete.« So scheinen sich mangelnde Planung und Kommunikation durch die ganze Battlefield-Geschichte zu ziehen.

Battlefield 2142



Release: Oktober 2006

Hover-Panzer und Kampfläufer dominieren in Battlefield 2142 die Schlachtfelder der Zukunft. Doch die Probleme des Spiels waren die gleichen wie in der Vergangenheit: Abstürze, instabile Serververbindungen und ein Patch-Desaster, das dem von Battlefield 2 erschreckend nahe kam. Das Update des Schreckens trug diesmal die Versionsnummer 1.05 und machte ausgerechnet den neuen Titan-Modus, das Aushängeschild von Battlefield 2142, durch einen Crash-Bug nahezu unspielbar. Der Lösungsvorschlag der damaligen EA-Foren-Moderatoren: Spieler sollten, bis das Problem behoben sei, den Conquest Modus spielen – na danke!


Battlefield 4 - DICE nennt bekannte Fehler und verspricht baldige Behebung

Das Entwicklerstudio DICE hat eine Liste der bereits bekannten Fehler bei Battlefield 4 veröffentlicht und angekündigt, diese bald durch einen Patch beheben zu wollen. Einige Probleme wurden bereits durch serverseitige Updates ausgebessert.

Von Onlinewelten Redaktion , Tobias Ritter | Datum: 04.11.2013 ; 11:07 Uhr

Kommentare (101)

Schon wenige Stunden nach der Veröffentlichung von Battlefield 4 zeichnete sich ab dass der Shooter im Mehrspieler-Modus mit verschiedenen technischen Problemen zu kämpfen haben würde.

Vor allem die unkontrollierten Verbindungsabbrüche machen seitdem vielen Spielern zu schaffen. Darüber hinaus klagen vereinzelte Nutzer über verschwundene Fortschritte im Multiplayer-Part und zerstörte Singleplayer-Spielstände.

Battlefield 4 hat seit seiner Veröffentlichung vor allem im Mehrspieler-Modus mit Probleme zu kämpfen. DICE verspricht baldige Abhilfe.

Wie das Entwicklerstudio DICE in einem aktuellen Foren-Beitrag auf battlefield.com versichert, nimmt man sich dieser Probleme allerdings bereits an und arbeitet hinter den Kulissen mit Nachdruck an entsprechenden Updates, mit denen die Fehler aus der Welt geschafft werden sollen.

Ist das Internet schuld?

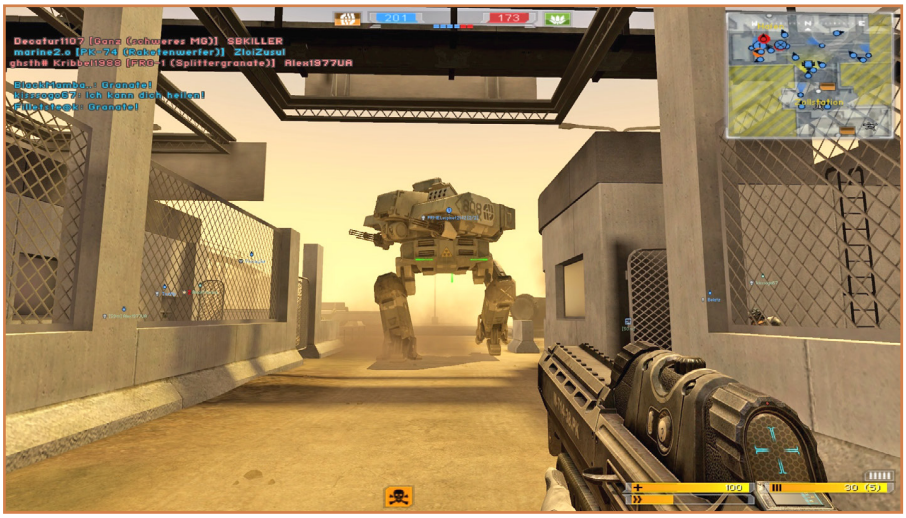
Neben der extremen Komplexität der Spiele und den daraus resultierenden Schwierigkeiten bei der Fehlerfindung könnte laut Tim Kjell auch das Internet schuld daran sein, dass die neueren Battlefield-Spiele mit mehr Bugs veröffentlicht werden: »Die Leute kaufen heute kein Spiel mehr, sondern einen Online-Service, der in die Cloud ausgelagert wird.« Das ermögliche zwar neue Spielerfahrungen, biete aber auch noch mehr potenzielle Bug-Stolperfallen, weil noch mehr komplexe Systemen miteinander kommunizieren müssen. Das beste Beispiel dafür sind Origin und das Battlelog, seit Battlefield 3 sind beide in jedem Serienteil verankert. Wenn die Dienste ausfallen oder das Battlelog-Plugin kaputt ist, startet Battlefield nicht mehr – nicht mal die Solokampagne. Warum macht man das also?

Klar, es hat Vorteile für die Spieler: zentrale Profile, detaillierte Statistiken, eine Datenbank für Freischaltungen und eine – theoretisch – erleichterte Serversuche. Vor allem aber ist die Entscheidung für Origin eine geschäftliche. Electronic Arts möchte ein eigenes Steam, ein eigenes Standbein im immer wichtigeren Digitalmarkt, eine eigene Kundenbindungsplattform, über die man dann gleich noch weitere Spiele verkaufen kann – Rabattaktionen funktionieren ja auch auf Steam ganz prima. Noch dazu erschwert die Anmeldepflicht Raubkopien, und Nutzerdaten lassen sich auswerten, um Spieler besser auf die Spielweise



Benjamin Cousins war von 2007 bis 2011 in führenden Positionen bei Dice und EA tätig.

Andreas Koch war eine der treibenden Kräfte hinter Weltkriegs-Mod Battlefield 1918 für Battlefield 1942.



Genau wie Battlefield 2 wurde Battlefield 2142 zweitweise richtiggehend kaputt gepatcht.

Bad Company 2



Release: März 2010

Battlefield: Bad Company 2, der Nachfolger des konsolenexklusiven Ablegers Bad Company, zählt rückblickend noch zu den stabilsten Serienteilen – nur Battlefield Hardline lief von Anfang an noch besser. Wie relativ diese Aussage im Bezug auf die Battlefield-Reihe zu verstehen ist, zeigt ein Blick in Foreneinträge von damals. Bei vielen Spielern sorgten Abstürze und Verbindungsabbrüche auch in Bad Company 2 für Ärger. Ein spezieller »Crash to Desktop«-Fehler trat trotz einiger Patches auch noch fünf Monate nach dem Release auf.

der Käufer zuzuschneiden. Und das Zugpferd für all das heißt eben: Battlefield 3. »Battlefield 3 hat eine Menge neuer Technologien eingeführt, es war ein bahnbrechender Schritt für die Serie«, sagt Tim Kjell und bezieht sich unter anderem darauf, dass Battlefield 3 Dices erstes reines DirectX-10-Spiel ist. »Ein solches Spiel zu entwickeln, wäre für sich alleine schon schwer genug gewesen. Dann auch noch das Battlelog und Origin einzubinden, war für uns absolutes Neuland. Normale Releases sind schon hart. Dieser hier war unmöglich.« Im Klartext heißt das: Die Entscheidung für Origin war eine weitere Hürde für die Entwickler und hat Battlefield 3 geschadet.

Zugleich hat das Internet laut Kjell den Umgang mit Patches und die QA-Arbeit grundlegend verändert: »Weil ein Internetzugang heute als selbstverständlich angesehen wird, verlassen sich die Entwickler vor allem bei Onlinespielen viel mehr darauf, Probleme im Nachhinein schnell und einfach beheben zu können.« Das ermögliche kürzere Produktionszeiten oder den Einbau von immer mehr Features – mit dem Risiko, dass zum Releasezeitpunkt nicht alles hundertprozentig funktioniert. Ein Beleg für diese Aussage ist die immer größere Verbreitung der sogenannten Day-One-Patches. Längst ist der »Gold-Status« eines Spiels, also die Fertigstellung der Spielversion, die schließlich im Presswerk landet, kaum mehr als Augenwischerei. Alles, was es nicht auf die DVD schafft, wird nachträglich »live« ins Spiel gepatcht. Und gerade bei Onlinespielen wie Battlefield machen solche in den laufenden Betrieb eingepflegten Updates immer wieder Ärger und müssen ihrerseits durch kurzfristige Hotfixes repariert werden müssen, die dann wieder Ärger machen – ein Teufelskreis. Denn die Operation am offenen Serverherz ist schwierig, die schöne, neue Onlinewelt längst nicht so unkompliziert, wie manche Entwickler und Publisher denken mag.

Personalmangel bei Dice?

Hört man sich in der Industrie um, soll vor allem bei Battlefield 4 noch ein weiterer Aspekt für die Startschwierigkeiten von Bedeutung gewesen sein: Personalmangel bei Dice. Als Entwickler der Frostbite-Engine 3 mussten die Schweden Gerüchten zufolge Teams abstellen, um anderen EA-Studios bei der Anpassung der Engine für ihre Spiele zu assistieren (etwa Dragon Age: Inquisition oder Plants vs. Zombies: Garden Warfare) – und das mitten im Entwicklungsendspurt von Battlefield 4. Glauben können das aber weder Tim Kjell noch Benjamin Cousins. Kjell betont im Gegenteil, dass der Support für die Frostbite-Engine bereits zu seiner Zeit bei Dice (also zu Battlefield-3-Zeiten) sehr organisiert verlaufen sei und von einem separaten Team übernommen wurde.

Halten wir fest: Auf der einen Seite stellt Battlefield die Entwickler vor kolossale Herausforderungen. Hohe Spielerzahlen und eine enorme Komplexität belasten den Programmcode und die Spielserver extrem. Gleichzeitig ist die Fehlerfindung und -behebung beim komplexen Battlefield viel schwieriger als etwa beim geradlinigeren Call of Duty. Denn auch wenn manche CoD-Spieler offenere Levels und mehr Sandbox-Elemente im Multiplayer fordern, weiß Actvision ganz genau, warum sie diesen Wunsch verweigern. »Ich denke, sie haben mit offeneren Spielmodi experimentiert«, sagt Tim Kjell, »dann aber doch gemerkt, dass das selbst dann schwierig ist, wenn man viel Erfahrung damit hat. Also machen sie weiter das, was sie gut können.« Doch Komplexität ist nur eine Seite der »Battlefail«-Medaille. Denn auch der Publisher Electronic Arts hat in der Vergangenheit konsequent Entscheidungen getroffen, die den eigenen Geschäftsinteressen zugutekommen, den speziellen Anforderungen eines Battlefield und auch den Interessen der Spieler aber nicht gerecht werden: Knapp kalkulierte Releasetermine verhindern umfassendes Bugfixing, die Einbindung von Origin und des Battlelogs eröffnet neue Problemfelder. Um darauf zu kommen, dass diese Konstellation fast unweigerlich zum großen Knall führt, muss man nur zwei und zwei zusammenzählen.

Players first?

Doch hätten EA und Dice diese Rechnung nicht längst selbst anstellen müssen? Oder haben sie genau das getan und trotzdem nicht reagiert? Interessant ist an dieser Stelle eine Bemerkung von David Sirland. In einer offenen Fragerunde beim ESL-Finale 2014 erwähnt der Battlefield-Producer eine neue »Players first«-Devise, die der neue Geschäftsführer Andrew Wilson bei EA eingeführt habe. Zuvor sei der Fokus des Pub-



Battlefield Vietnam sah deutlich hübscher aus, erbte aber die Lag-Probleme des Vorgängers.

1982 gründete Trip Hawkings Electronic Arts, das damals noch Amazin' Software hieß.



Da crasht nicht nur der Titan. Ausgerechnet der Titan-Modus, das Alleinstellungsmerkmal von Battlefield 2142, sorgte für Serverabstürze und frustrierte Spieler.

lishers ein anderer gewesen. Heißt das, dass unter Wilsons Vorgänger John Riccitiello die Bedürfnisse der Spieler nicht so wichtig waren? Auf die Frage nach der damaligen Firmenpolitik äußern sich Tim Kjell und Ben Cousins unterschiedlich: »Das Motto ›Players first‹ gab es bei EA schon lange, bevor ich 2007 anfing dort zu arbeiten«, erinnert sich Kjell. Es sei allerdings auch möglich, dass das damalige Firmenmantra ein Lippenbekenntnis war: »Meine tägliche Arbeit hat sich unter Riccitiello und später Wilson nicht groß geändert. Ich glaube aber schon, dass es unterschiedliche Firmenstrategien gab, die sich auf meine Arbeit ausgewirkt haben, ohne dass ich es gemerkt habe. Man kann mein Gehirn wohl leicht waschen.«

Cousins hat da eine klarere Meinung, für ihn war »die Einhaltung von Releaseterminen« das klar definierte Ziel des Vollblutmanagers Riccitiello, erst danach kamen die eigentlichen Spielerwünsche. Welche Beweggründe auch immer eine Rolle gespielt haben mögen, letztlich haben sich EA und Dice damit selber geschadet. Das wissen auch die Verantwortlichen selbst: »Ich kann mit Sicherheit sagen, dass wir in der ersten Zeit nach dem Launch einiges an Vertrauen der Spieler verloren haben.«, sagt David Sirland bei Gamespot rückblickend über Battlefield 4, »es gibt vermutlich viele Spieler, die uns nicht mehr zutrauen, ein stabiles Spiel abzuliefern.« Diesen Ruf müssen die Entwickler dringend loswerden. Und das wollen sie auch.

Die späte Einsicht

Davon, dass bei Electronic Arts und Dice inzwischen ein Umdenken eingesetzt hat, zeugt unter anderem der Umgang mit Battlefield 4. Statt das Spiel seinen Problemen zu überlassen, wurde weit über das normale Maß hinaus gepatcht. Okay, das Spiel war ja auch weit über das normale Maß hinaus kaputt. Zuletzt verbesserten das große Herbst- und das riesige Winterupdate die Spielbarkeit nochmals deutlich, auch wenn in unserem Kontrollbesuch im Dezember 2014 noch immer nicht alles perfekt lief. Mit Dice LA ist inzwischen sogar ein eigenes Team für die Entwicklung von DLCs und die Pflege des Shooters abgestellt. Offensichtlich hat auch der Battlefield-Entwickler endlich verstanden, dass ein laufendes Onlinespiel ständige Aufmerksamkeit braucht. Der Höhepunkt dieser nachträglichen Ausbesserungen ist die Einführung der Community-Testumgebung (CTE). Hier werden neue Updates zunächst unter Live-Bedingungen von der Community getestet und immer wieder angepasst, bis alle Seiten mit dem Ergebnis zufrieden sind. Die CTE ist ein solcher Erfolg, dass sie zukünftig bei allen Battlefield-Spielen zum Einsatz kommen soll.

Und anscheinend zeigen diese Maßnahmen Wirkung: »Die Stimmung in der Community ist deutlich besser geworden«, sagt zumindest der Community- Manager Andreas Koch, Solche Aussagen lassen sich zwar kaum verifizieren, aber das Stimmungsbild im offiziellen Forum oder im Kommentarbereich auf GameStar.de entwickelt sich tatsächlich verhalten positiv. Gleich der erste Kommentar unter unserem Kontrollbesuch lautet: »Ich kann Battlefield 4 wirklich uneingeschränkt empfehlen, denn der wirkliche Spielspaß wird durch die kleinen Fehler nicht eingeschränkt und ist vielleicht nur für Technik-Puristen ein Problem.« Andere User pflichten bei, das wäre noch vor wenigen Monaten undenkbar gewesen – auch wenn's natürlich auch nach wie vor berechtigte Kritik gibt, etwa an den Abstürzen. Nicht umsonst haben wir auf eine Aufwertung von Battlefield 4 verzichtet.

Verschieben und einspielen

Die Verschiebung von Battlefield Hardline ist ein weiteres Indiz für die veränderte Firmenpolitik. Nachdem die erste offene Beta reichlich Kritik aus der Community geerntet hatte, bat der Entwickler Visceral EA um mehr Entwicklungszeit. Zunächst zeigten sich die Verantwortlichen wenig begeistert von diesem Vorschlag, »aber in der Diskussion wurde schnell klar, dass es die richtige Entscheidung ist. Deshalb stimmten sie zu«, erzählt Ian Milham in einem Interview mit IGN. Bei den Vorgängern war das noch anders gewesen, Betatests fanden stets erst kurz vor Release statt – woraufhin die gefundenen Fehler nicht mehr repariert werden konnten. Warum hat man hier nicht früher getestet? »Viele Entwickler starten die Beta so kurz vor Release wie möglich, um das Spiel tatsächlich unter Live-Bedingungen zu testen«, erklärt Tim Kjell. »Dann



2007 fing Tim Kjell als QA Analyst bei Dice an und wurde später zum Gameplay-Designer.

Battlefield 3



Release: Oktober 2011

Mit dem Release von Battlefield 3 fand 2011 eine neue Fehlerquelle ihren Weg ins Spiel: Origin. Electronic Arts' damals neue Online-Vertriebsplattform sorgte anfangs nicht nur mit ihren Nutzungsbedingungen für Furore, die de facto das Ausspionieren von Spielerrechnern erlaubten. Der Shooter wurde von zahllosen Problemen von einem schwachen Netcode, vielen Bugs bis zu Verbindungsabbrüchen und den eingangs geschilderten Abstürzen geplagt. In einer GameStar-Umfrage bemängelten damals fast 90 Prozent der 23.000 Teilnehmer technische Schwierigkeiten bei Battlefield 3.

Battlefield 4



Release: Oktober 2013

Die massiven Probleme, die Battlefield 4 auch noch Monate nach dem Release verfolgten, dürften selbst an themenfremden Spielern nicht unbemerkt vorübergegangen sein. Wo sollen wir anfangen? Spiel- und Serverabstürze, Verbindungsprobleme sowie schwere Sound- und Grafikbugs waren die offensichtlichsten Fehler – kurz: Dice hatte aus Battlefield 3 offensichtlich nichts gelernt und mit Battlefield 4 den Tiefpunkt der Seriengeschichte erreicht. Doch seitdem geht es immerhin deutlich bergauf. In unserem Kontrollbesuch im November 2014 waren die größten Ärgernisse beseitigt, kleinere Probleme gab es allerdings noch immer.



Jets, Schiffe, Hubschrauber, Soldaten, Fahrzeuge: Die unheimliche Komplexität der Battlefield-Spiele ist eine von vielen Ursache für die Probleme.

sind schon alle Systeme eingebaut, außerdem ist es eine tolle Möglichkeit, das Balancing zu analysieren: Wo sterben die meisten Spieler, welche Waffen werden genutzt?« Der Nachteil ist, dass schwerwiegende Fehler in der Zeit bis zum Release kaum noch behoben werden können. Umso sinnvoller ist die Verschiebung von Hardline – sie hätte auch früheren Serienteilen gutgetan.

Battlefield Hardline erntet nun den Lohn dieser Mühen und hat einen nahezu problemfreien Battlefield-Verkaufsstart hingelegt. Allerdings genießt der neue Serienableger auch drei nicht zu verachtende Vorteile: eine bekannte Engine, deren Probleme man durch die nachträgliche Arbeit an Battlefield 4 endlich in den Griff bekommen hat, schlankere Spielmodi mit geringerem Fahrzeugeinsatz und – angesichts der skeptischen Haltung der Kunden – vermutlich ein kleineres Spieleraufkommen am Veröffentlichungstag. Das soll die Freude über den gelungenen Release aber keinesfalls schmälern, zumal ein ähnliches Vorgehen schon einmal geklappt hat. Nämlich bei Battlefield: Bad Company 2 von 2010. Der Nachfolger des konsolenexklusiven Bad Company galt bislang – von Serverbrowser- und Synchronitätsmacken abgesehen – als stabilstes und ausgereiftestes Battlefield. Tim Kjell weiß, warum: »Das Team bestand vor allem aus Leuten, die schon am Vorgänger gearbeitet hatten. Sie hatten also nicht nur viel Erfahrung, auch die Entwicklertools waren bereits erprobt. Wenn man das mit einer guten Planung verbindet, erhöht man die Chance, etwas Gutes zu erschaffen. Und ich denke, das ist in diesem Fall gelungen.«


Battlefield 4 - US-Spieler beklagen viele Launch-Probleme, Lösungen gibt es erst zum Teil

Kurz nach dem US-Launch von Battlefield 4 beklagen Spieler viele Probleme mit dem Shooter auf dem PC und den Konsolen. Lösungen kann Electronic Arts bislang nur zum Teil anbieten.

Von Tobias Münster | Datum: 31.07.2012 | 10:08 Uhr

Kurz nach dem US-Launch haben viele Battlefield-4-Spieler mit Problemen zu kämpfen.

Morgen, am 31. Oktober erfolgt der Launch von Battlefield 4 in Europa. In Nordamerika kann der Shooter aber schon seit gestern, dem 29. Oktober gespielt werden. Und schaut man sich die Berichte von Übersee an, dann kann von einem reibungslosen Start keine Rede sein. Laut der Support-Website von Electronic Arts haben US-Spieler einige nicht unerhebliche Probleme vor allem mit der PC- aber auch mit den Konsolenversionen zu beklagen. Lösungen gibt es für diese bislang nur zum Teil.

Einen Fehler im Zusammenhang mit Windows 8 und Prozessoren von AMD hat EA selbst bestätigt: Mit dieser Kombination sollen vermehrt Spiel- und selbst Systemabstürze auftreten, wenn eine neue Multiplayer-Karte in Battlefield 4 geladen wird. Einen endgültigen Fix für das Problem gibt es noch nicht. Laut EA könnte das Starten des Shooters im Kompatibilitätsmodus mit Windows 7 für Abhilfe sorgen.

Ein häufiger Fehler mit der PC-Version sei außerdem, dass sich der Origin-Client nach Spielende nicht schließen lässt. Das kann laut EA im Zusammenhang mit Origin-Overlay und Beta-Spielberichten auftreten.

Lasst! Euch! Zeit!

Stimmt, aber Bad Company 2 ist eben auch »nur« ein Nachfolger. Selbst das zerstörbare Terrain, für PC-Spieler die große und umjubelte Neuerung des Shooters, hat es im ersten Bad Company bereits gegeben – nur eben konsolenexklusiv. Aber wollen wir in Zukunft nur noch Nachfolger? Wollen wir noch erprobte Konzepte, die so lange wiedergekäut werden, bis sie uns zum Hals raushängen? Oder nur noch schlanke Battlefields, die auf so viele Kernfeatures verzichten, dass wir auch gleich Call of Duty oder Counter-Strike spielen könnten? Nein! Wir wollen »echte« Battlefields, die Fortschritte machen. Wir wollen neue Ideen wie den Commander aus Battlefield 2 und die veränderlichen »Levolution«-Schlachtfelder von Battlefield 4. Wir wollen neue Ideen, weil nur sie eine Serie weiterbringen. Und für so ein großes, vollwertiges Battlefield braucht Dice eben vor allem zweierlei: vernünftige Planung und ausreichend Zeit.

Es darf keinen übereilten Release geben (egal, ob wegen geschäftlicher Entscheidungen oder überambitionierter Entwickler), keine groben Planänderungen (»Hey, lasst uns die Lead-Plattform wechseln!«). Und vor allem braucht künftig jedes Battlefield einen rechtzeitigen Betatest, nach dem sich Probleme tatsächlich noch reparieren lassen. Der nächste Prüfstein, an dem sich Dice messen lassen muss, heißt Star Wars: Battlefront. Der Shooter soll bereits am 19.11.2015 erscheinen – und wird sich auch nicht verschieben lassen. Schließlich möchte man halbwegs zeitgleich mit dem neuen »Star Wars«-Film auf den Markt kommen, um dessen Hype mitzunehmen. Und der Film startet nun mal im Dezember. Es könnte bei Battlefront aber tatsächlich besser laufen als zuletzt bei den großen Battlefields, zumindest bekommt Dice offenbar die nötige Ruhe, um daran zu arbeiten: Die Patches zu Battlefield 4 entstehen bei Dice LA, um Hardline hat sich Visceral Games gekümmert. Wir drücken die Daumen. Nicht, dass wir hinterher in der Eiswüste von Hoth stehen, mit unserem Raketenwerfer auf einen vorbeistapfenden AT-AT zielen – und plötzlich wieder schwarzsehen. JO / GR

Battlefield Hardline



Release: März 2015

Nach sieben vermasselten Vorgängern war Battlefield Hardline der erste Serienteil, der ohne schwerwiegende Technikmacken auf den Markt kam. Die Gründe dafür sind vielfältig: mehr Erfahrung mit der Engine (die schon in Battlefield 4 zum Einsatz gekommen war) und der langen Patcharbeit an Battlefield 4, geringere Spielerzahlen und kleinere Karten. Trotz dieser Vorteile lief die Entwicklung scheinbar nicht reibungslos. Statt den Titel dennoch zum geplanten Releasezeitpunkt im Oktober 2014 zu veröffentlichen, verschob man das Polizei-Battlefield um mehrere Monate. Eine Entscheidung, die sich ausgezahlt hat.



Der vergessene Halbbruder: Codename Eagle vom Entwicklerstudio Refraction Games, das später mit Dice fusionierte, enthielt schon viele Elemente des zukünftigen Battlefield.

CORSAIR



179,90

Corsair Gaming K70 RGB MX Brown

- Gaming-Tastatur • mechanische Tastenschalter Cherry „MX Brown"
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten • 100% Anti-Ghosting
- Multi Color
- USB

NTZVV501



97,90

AMD FX-6300

- Sockel-AM3+-Prozessor • „Vishera"
- 6x 3,5 GHz Kerntakt • TurboCore bis 4,1 GHz
- 6 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A07

GIGABYTE



144,90

GIGABYTE GA-Z97X-Gaming 5

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

GWEG38

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



219,90

ASUS MAXIMUS VII HERO Gaming MB

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • M.2, 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA54

HYPER



269,-

Kingston HyperX SHPM2280P2H/240G 240 GB

- Solid-State-Drive • 240 GB Kapazität
- 1.400 MB/s lesen • 600 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9293 • 120.000/78.000 IOPS
- M.2 (PCIe Gen 2.0 x4) • inkl. HHHL-Adapter

IMIM2X01

EVGA



629,-

EVGA GTX 980 Superclocked ACX 2.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1.266 MHz Chiptakt (Boost: 1.367 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A08

GIGABYTE



389,-

GIGABYTE GTX970 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1178 MHz (Boost: 1.329 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A07

HYPER



62,90

HyperX Fury 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • „SHFS37A/120G"
- 120 GB Kapazität
- 500 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 84.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2BF0

HYPER



62,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „HX316C9SRK2/8"
- Timing: 9-9-9-35
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT

COOLER MASTER



59,90

Cooler Master G650M 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.31

TN6M41

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.



209,90

Enermax Digifanless 550W ATX24

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • Passiv gekühlt
- ATX12V 2.0, EPS, ATX12V 2.4

TN5X7D

fractal design



109,90

Fractal Design Define R5 Black Window

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

TQXHF011

be quiet!

Neuheit!



119,90

be quiet! Silent Base 800

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

TQXV2003

s@fer TÜV SÜD shopping

DEUTSCHLAND TEST MONEY BESTER SERVICE

N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte DtGV

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS



159,90

Iiyama X2481HS-B1

- LED-Monitor • 60 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel
- 6 ms Reaktionszeit • Kontrast: 3.000:1
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V5LI6J



129,-

Acer S242HLCbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, VGA, DVI

V5LA99



449,-

ASUS X555LA-XX036H

- 39,6 cm (15,6") • HD LED TFT, (1.366 x 768)
- Intel® Core™ i5-4210U (bis zu 2,7 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB SATA
- Intel® HD Graphics 4400 • USB 3.0
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL6AAM



749,-

ASUS X751LN-T4010H

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i7-4510U Prozessor (2,0 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 1 TB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce 840M 2 GB VRAM
- USB 3.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A69



979,-

MSI GE70-2PCi781

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Anti-Glare (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4720HQ (2,6 GHz) • 8 GB DDR3-RAM
- 1 TB SATA (7.200 U/Min.) • NVIDIA® GeForce® GTX 850M 2GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows 8.1 64-bit (OEM), Multi-Language

PL8M69



369,-

Lenovo IdeaPad G50-45 80E300T8GE

- 39,6 cm (15,6") • IPS-Display (1366 x 768)
- AMD A6-6310 Prozessor • 4 GB DDR3-RAM
- 500 GB SATA • AMD Radeon R4
- USB 3.0 • Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL6IBJ



69,90

Western Digital Elements 1 TB

- Festplatte • „WDBUZG0010BBK"
- 1 TB Kapazität • Abmessungen: 82x15x111 mm
- vorformatiert mit NTFS
- USB 3.0

AAUWLF



169,90

Microsoft Lumia 640

- Touchscreen-Handy • Standards: LTE (2.100/1.800/2.600/900/800 MHz), GSM (850/900/1.800/1.900 MHz)
- 8.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (max. 128 GB)
- 12,7-cm-Display • WLAN, Bluetooth 4.0

OCBXA5



154,90

Beats Solo2 (Royal Collection)

- Kopfhörer • für iPad, iPhone, iPod und mobile Abspielgeräte
- faltbares Design • anpassbarer Kopfbügel
- Anrufe entgegennehmen, Titel wechseln und die Lautstärke regeln
- 3,5-mm-Klinkenstecker (Remote Talk-Kabel)

KZEXJ1



44,99

Cryorig H5 Universal

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 143x160x98 mm
- 140 mm PWM-Lüfter

HXL103



119,90

Corsair Gaming H2100 Wireless 7.1

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- Virtueller 7.1- und 5.1-Raumklang
- 50-mm-Treiber
- wegklappbares Mikrofon
- Wireless-USB

KH#VC700



79,90

CM Storm QuickFire TK

- mechanische Gaming-Tastatur
- Cherry-„MX-Brown"-Tastenschalter
- 93 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate
- USB

NTZV2I



39,99

CM Storm Mizar

- Lasermaus • 8.200 dpi
- 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 7 farbiges LED logo • 1000 Hz Ultrapolling
- USB

NMZV9L

ALTERNATE
bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.05.2015

Skyrim: Enderal

Ein Wahnsinnsprojekt

Ein kleines Mod-Team macht aus Skyrim ein neues und riesiges Spiel, das sich nicht hinter dem Original zu verstecken braucht. Im Gegenteil. Von Petra Schmitz

Angesspielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI**
Termin: **4. Quartal 2015**

Auf DVD: Video-Special

Es ist ein lauschiger Abend, als ich das erste Mal vor den Toren der Hauptstadt Ark stehe und in die Landschaft schaue. Die Sonne versinkt als feuerroter Ball in der Ferne hinter dichten Baumreihen, ihre vorwitzigen Strahlen piksen mir angenehm in die Augen. Vögel zwitschern, das Wasser eines mächtigen Flusses rauscht unter einer nahen Brücke. Darauf flanieren die Stadtwachen in entspannten Schritten. Fast so, als sei die Gefahr, die über dem Reich Enderal schwebt, nur ein Hirngespinst, ein abstraktes Konzept, das sich ein kranker Geist in einer schlaflosen Nacht ausgedacht hat. Es könnte ein in seiner Schönheit fast schon erhabener Augenblick sein. Wenn mich



Enderal zeichnet sich durch eine immense Detailverliebtheit aus. Die Vegetation beispielsweise ist um einiges üppiger als in Skyrim.

nicht ein »Boah, wie das aussieht!« in Sekundenbruchteilen wieder in die schnöde Bürorealität zurückschleudern würde. Ja, die Kollegen, die haben's immer wieder drauf, in den ungünstigsten Momenten ins Zimmer zu latschen und unqualifizierte Kommentare über das Geschehen auf dem Monitor abzulassen.

Ich bin ungerecht und überdramatisiere. Es gibt's nämlich kaum etwas Tolleres im Leben, als die eigene Begeisterung auf jemanden anderen überschwappen zu sehen. Kollege Michael Graf hat nämlich vollkommen Recht: Enderal sieht stellenweise einfach zum Niederknien aus. Und dort, wo es nicht mit fantastischen Aussichten um sich wirft, ist es immer noch mindestens hübsch. Ich schließe mich also den verbalen Begeisterungsstürmen an und will Michael prompt noch meinen aktuellen Lieblingsort zeigen, den unfassbar schönen Goldenforst, wo sich die Bäume gefühlte Kilometer in den Himmel schrauben und mit ihren roten Blättern ein neues Firmament über einem reißenden Fluss und einem alten Herrensitz (der teilweise verdächtig nach Elronds Bude in Bruchtal aussieht) spannen. Aber nachdem ich den Befehl zum Mapwechsel in die Konsole eingegeben habe, kachelt mir Enderal ab. Mist! Aber so etwas kann vorkommen,



Wer in eine Höhle klettert, muss damit rechnen, von Skeletten angefallen zu werden.

immerhin befindet sich die Total Conversion zu Skyrim noch mitten in der Entwicklung.

Mehr Story als Skyrim

Wer bisher im Dunkeln gestochert hat, dem dürfte jetzt ein Licht aufgehen. Enderal ist noch kein Name, bei dem jeder wissend nickt, in Kombination mit Bethesdas Skyrim und dem Begriff »Total Conversion« entsteht aber ein Bild. Teile dieses Bilds waren schon vor rund einem Jahr auf GameStar.de in einer ersten Preview zu sehen, inzwischen ist das ambitionierte Enderal weiter gewachsen, und ich kann's nun endlich deutlich länger spielen. Sogar von Anfang an. Über den Anfang werde ich allerdings kein Sterbenswörtchen verraten, immerhin steckt in den paar Minuten schon mehr wichtige Story drin als in der gesamten ersten Stunde von Skyrim.

Das 15köpfige Mod-Team von SureAI (viele Mitglieder stammen aus Deutschland, die Leiter wohnen sogar gleich bei uns um die Ecke in München) hat es sich zur Aufgabe gemacht, aus Skyrim nicht nur ein neues Spiel mit neuen Landschaften, neuen Quests und neuen Heldentalenten zu machen. SureAI will in Enderal auch eine intensive Geschichte mit Anfang und vor allem Ende erzählen und damit eine der Haupt-




Mit den bizarren Myraden reisen wir schnell von A nach B. Eine Tour kostet 25 Groschen.

Der Held aus Enderal ist ein Flüchtling aus Nehrim.



Drei Straßendiebe wollen uns ans Leder. Aber unserem magischen Feuer haben sie nichts entgegenzusetzen.

schwächen Skyrims ausbügeln. Der kleine Demo-Vorgeschmack von vor einem Jahr hat mir bereits gehörig Lust auf mehr gemacht.

Inzwischen bin ich unterwegs zu Lashiri, einer mysteriösen Dame, die mich von meinem Arkanistenfieber befreien soll. Denn kaum hatten meine Füße Enderaler Boden berührt, überfiel mich ein befremdliches Unwohlsein, meine Augen vermochten Dinge zu sehen, die gar nicht da waren und meine Hände konnten mit einem Mal Feuer werfen. Sackzement, ich hatte plötzlich Visionen und konnte zaubern!

Krank durch Heiltrank

Zumindest Letzteres ist aber nichts Ungewöhnliches in Enderal, die Menschen dort kennen Magiehansel wie mich zur Genüge. Und deshalb wissen sie auch, mit diesem Arkanistenfieber umzugehen. Das Bizarre daran: Das Fieber bricht aus, wenn ich Substanzen in mich reinkippe, die mir helfen sollen, zu überleben, konkret: Heiltränke. Je mehr lebensspendenden Saft ich also in mich hineinschütte, desto mehr steigt das Fieber an. Bis ich schließlich endgültig umkippe. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass ich wahnsinnig vorsichtig mit dem Zeug umgehen und hin und wieder den zumindest in der ersten Machtstufe doch sehr schwachen Zauber der Lebensabsorption einsetzen muss.

Normalerweise lernt ein Magiebegabter in einem langwierigen Prozess, diese Gefahr zu bannen. Aber für Jahre des Trainings ist keine Zeit, denn da sind ja noch die Visionen. Die irgendwie mit dem Roten Wahnsinn zu tun haben, der Enderal seit circa zwei Jahren in Angst und Schrecken versetzt. Roter Wahnsinn, welch passender Name! Wer von ihm befallen wird, der metzelt wahllos drauflos, unbescholtene Bürger werden über Nacht zu blutrünstigen Bestien. Nur eine kurze Verfärbung der Augen ins Rote deutet kommende Gräueltaten an und wird deswegen oft übersehen. Aber was hat das alles mit mir zu tun? Ich bin doch nur ein Flüchtling aus einem von einem Krieg zerrütteten Land, der sich von Enderal Friede und vielleicht sogar ein bisschen Wohlstand erhofft hatte!

Was in der Populär-Fantasy bereits spätestens seit Der Herr der Ringe erfolgreich immer wieder aufs Neue durchexerziert wird, kommt also auch in Enderal zum Zuge: Normalo mutiert scheinbar binnen Sekunden zum Auserwählten und muss eine ganze Welt retten. Das stört mich aber nicht weiter; ich bewege mich so durch vertrautes Fahrwasser und kann mich ganz aufs Eintauchen in die famose Landschaft und die Erzählung konzentrieren.

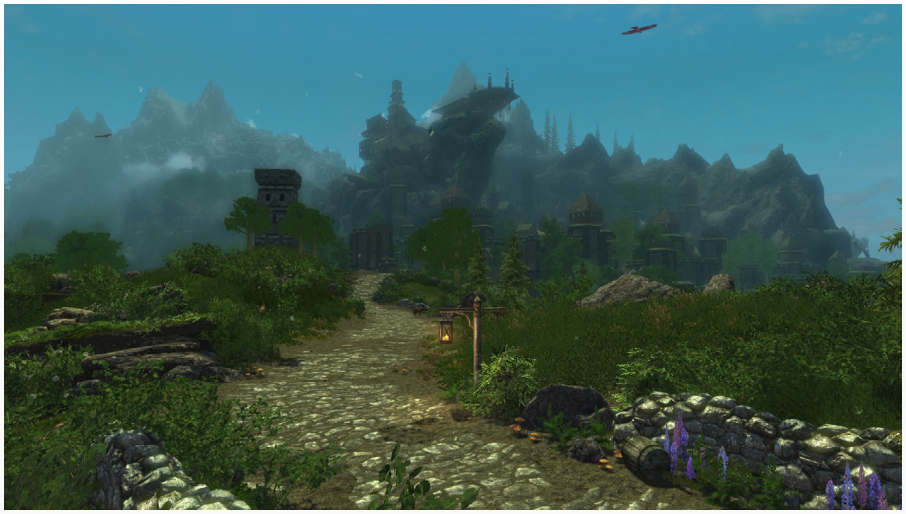
Die magische Truhe



An alten Feuerstellen können wir mit speziellen Lagerbündeln einen Rastplatz aufschlagen. Dort taucht dann automatisch eine große Truhe auf, in der wir gerade nicht benötigtes Zeug lagern dürfen



Die Truhe steht auch in den Siedlungen nahe der Handwerksstationen. So können wir uns komfortabel daraus bedienen und müssen unsere Crafting-Materialien nicht immer mitschleppen.



Über der Hauptstadt Ark thront mächtig der Sonnentempel auf einer Klippe.

Für Wissbegierige

SureAI nimmt sich gehörig viel Zeit fürs Erzählen, für meinen Geschmack hin und wieder sogar fast schon zu viel. Die Gespräche mit den wichtigen Nebencharakteren ufern zuweilen ganz schön aus. Vor allem, wenn man wie ich alles mitnehmen will (unter anderem, weil ich dafür belohnt werde, möglichst viel über meine neue Heimat zu erfahren). Mein neuer Freund und temporärer Wegbegleiter Jespar beispielsweise verrät mir auf Wunsch so viel über Enderal, dass ich mir zuweilen wie im Geschichtsunterricht vorkomme. Und auch wenn ich hin und wieder ungeduldig in den Gesprächen mit den Füßen scharre, weil ich wieder auf Wanderschaft und Abenteuersuche möchte, kann ich doch meine Ehrfurcht vor der Akribie bei der Welterschaffung durch das Mod-Team nicht verhehlen. Meine Güte, welche Arbeit allein in die Texte geflossen ist!

Das Entwicklerteam hat sich sogar nicht davor gescheut, für den Helden unterschiedliche Völker und Geschlechter anzubieten, was darin gipfelt, dass mich die Menschen, denen ich begegne, als Frau und Halb-Kilénin ansprechen. Wohlgemerkt ansprechen! Denn auch wenn jetzt noch nicht alles vertont ist, so soll doch im fertigen Enderal jeder Dialog zumindest auf NPC-Seite hörbar sein. In Deutsch oder wahlweise Englisch, umgesetzt von Profis und ambitionierten Hobbysprechern. Und wenn man sich jetzt noch vor Augen führt, dass allein die Hauptquest mit rund 25 Stunden zu Buche schlagen soll, Heidewitzka! Apropos Buch: Dass in fast jeder Bude obendrein ein Buch rumliegt, in dem ich schmökern kann, versteht sich dabei fast von selbst.

Reiten oder fliegen?

Ich bin mir aktuell aber noch gar nicht sicher, ob ich Jespar wirklich über den Weg trauen kann. Der Typ scheint vordergründig ein netter Mensch zu sein und ich lasse mich hin und wieder dazu hinreißen, mit ihm zu flirten, aber hinter seiner Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit vermute ich höchst eigennützige Beweggründe. Nun, die Zeit wird's zeigen, für den Anfang jedenfalls hat er mir schon sehr geholfen, ich habe inzwischen mehr Geld in den Taschen, als ich jemals für möglich gehalten habe. Ich könnte mir sogar ein eigenes Pferd leisten, wenn ich bereit wäre, 600 Münzen dafür zu opfern. Oder aber ich helfe der Stallbesitzerin dabei, einen Troll zu beseitigen, dann will sie mir eines schenken. Ich glaube aber, sie meint nicht wirklich ein Pferd, sondern den knuffigen Esel namens Bunny, der auf einem nahen Feld steht. Ich meine, ich hätte ein schelmisches Lächeln auf ihrem Gesicht gesehen, als sie mir das Angebot machte. Pöh, dann fliege ich eben mit einem Myraden!

SureAI sprach vor einem Jahr lediglich von dem Plan, ein Schnellreisesystem in Enderal einzubauen, immerhin ist die Welt nur etwas kleiner als die von Skyrim (die Macher sprechen von Dreiviertel der Größe von Himmelsrand), inzwischen ist es in Teilen implementiert. Wer flott von A nach B kommen will, der steigt gegen etwas Klimpergeld auf einen Myraden, eine Mischung aus Drache, Adler, Löwe und noch mehr Fantasie. Aktuell wird man nach dem Aufsitzen noch per Ladebildschirm duech die Lande transportiert. Das soll wohl auch in der Release-Version noch so sein. SureAI möchte aber nachträglich noch per Patch echte Flüge über die Landschaft einbauen.

Mein Haus, mein Held

Aber bevor ich mit meinem Pferd oder Esel oder Myrade wirklich zu Lashiri (die eigentlich Lishari heißt, aber das ist eine andere Geschichte) reite, um mich heilen zu lassen, zaubere ich mich noch mal schnell per Schriftrolle nach Flusshaim, der ersten kleinen Siedlung, durch die mich meine Reise führte. Dort möchte ich endlich dem Geheimnis des Gedichts auf die Schliche kommen, das ich dort in einer Schatulle gefunden habe. Bei meinen bisherigen Versuchen



Diesem Troll saugen wir das Leben aus dem Leib, um uns selbst zu heilen.



Im Sonnentempel oberhalb der Hauptstadt Ark geht's nicht nur optisch schick detailreich zu, hier kaufen wir auch teure Lehrbücher, um unsere Fähigkeiten zu verbessern.

Enderal hat erst kürzlich Platz 1 in der Kategorie »Best upcoming« auf Moddb.com belegt.

hat mich immer ein Erdelementar daran gehindert, den Weg zum vermeintlichen Ziel zu nehmen. Aber inzwischen trage ich eine fettere Rüstung, bin ich stärker, kann kräftiger zuhauen und besser zaubern.

Tränke, Gifte, Waffe, Rüstungen (inklusive seltener Set-Gegenstände) – all das liegt überall in der Welt von Enderal rum. Wer also nicht craften will, der muss es nicht tun. Wer allerdings schon in Skyrim Freude daran hatte, sich seine Siebensachen selbst herzustellen, der darf das auch in Enderal, das Prinzip bleibt dabei das gleiche. Nur dass man in Enderal fürs Craften von Waffen und Rüstungsteilen Blaupausen benötigt, die man sich entweder teuer kaufen muss oder mit etwas Glück in den Dungeons findet. Doch damit nicht genug: Wir werden uns wie in Skyrim ein Haus kaufen können, aber die Einrichtung dürfen wir komplett selbst herstellen.

Das Skill- und Kampfsystem von Enderal unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht signifikant von dem aus Skyrim. Gelevelt wird in den drei bekannten Archetypen Magier, Kämpfer und Schurke. Allerdings steigert sich das Heldenkönnen nicht nach dem Prinzip »Learning by doing«, wie man's eigentlich aus den Spielen der Elder-Scrolls-Serie gewohnt ist. Stattdessen verteile ich klassisch Talentpunkte nach Stufenaufstiegen. Obendrein hat SureAI nicht einfach die Skills von Skyrim kopiert, sondern auch Eigenkreationen hinzugefügt. Besonders wirkungsvoll sind dabei die neuen Spezialtalente, die die Drachenschreie aus Skyrim ersetzen. Darunter etwa der Klingensturm, der zu einem besonders hohen kritischen Schaden führt, wenn man seinen Gegner fünf Mal hintereinander erwischt. Oder der Arktiswind, der Widersacher für ein paar Sekunden schockfrostet. Die Spezialtalente lassen sich in drei Stufen ausbauen.

Besonders gelungen am Kampfsystem von Enderal: Es ermöglicht quasi Kombos. Eine Lache Schattenzungenöl (Spezialtalent im Schurkenbaum) auf dem Boden in Kombination mit etwas Feuer ergibt brutzelnde Gegner, sofern man die Wechselwirkung geschickt getimt hat. Damit das locker von der Hand geht, bietet Enderal ein wesentlich komfortableres, weil übersichtlicheres Schnellzugriffssystem als Skyrim. Diese Überarbeitung kennen allerdings viele vielleicht schon als Zusatztool für Bethesdas Rollenspiel, erstellt vom Mod-Team SkyUI.



Konstantin Funkenschlag ist ein Magier und hat es nicht so mit Namen. Unseren Wegbegleiter Jespar nennt er beispielsweise immer Josef.

Für Schatzgräber

Den blöden Erdelementar lege ich also erstmal mit dem Arktiswind lahm und hau dann unbehelligt mit meinem Streitkolben zu, während mein zuvor beschworener Geisterhund an den klobigen Laufwarzen des Elementars nagt. Dass gleich neben dem Elementar ein gemeingefährlicher und überraschend starker Magier in einem Turm wohnt, kann ja keiner ahnen. Ich fürchte, ich komme dann später noch mal wieder.
Auf meinem Weg zurück zu den nahen Häusern stolpere ich über ein Grab. Und weil ich zufällig eine Schaufel in meinem frisch an der Handwerksstation selbstgenähten kleinen Rucksack (Tragkraft +15) mit mir rumschleppe, übe ich mich in erträglicher Grabräuberei. Das macht Schule, auf meinen weiteren Wegen durch Enderal schaue ich auch immer mal wieder absichtlich stur auf den Boden und suche nach Hügeln und Holzkreuzen und schaue nicht nur in die grandiose Landschaft. Man weiß ja nie, wer wo mit was vergraben wurde.

Jetzt aber zu Lashiri (pardon, Lishari)! Ich nehme einen Myraden. Der Tag ist nämlich noch jung, und der Troll, der mir ein Pferd (pardon, einen Esel) beschert, taucht erst nach Mitternacht auf. Ich treffe die etwas ungehobelte junge Frau in einer unterirdischen Tempelanlage, in der sie an einem Forschungsprojekt arbeitet. Beziehungsweise arbeiten wollte. Irgendwelche Söldner haben sich dort breit gemacht und sind dabei, die Forschungsergebnisse zu vernichten. Bevor ich geheilt werden kann, muss ich also wieder Held sein. Eine heiße Angelegenheit, die Söldner haben die Katakomben in Brand gesetzt. Nur durch massiven Heiltrankgebrauch komme ich mit dem Leben davon. Jetzt wird's aber echt Zeit, dass man sich endlich mal meiner annimmt, das Fieber ist in schwindelerregende Höhen geklettert. Hoffentlich weiß die Frau, was sie tut. Ich habe noch eine Welt zu retten! PET



Das effektreiche Magier-Spezialtalent Arktiswind im Einsatz.



Kostenlos, aber wertvoll

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Drei Jahre arbeitet SureAI nun schon an Enderal, bis es fertig ist, dürften noch einige Monate vergehen. Und selbst dann dürfte es noch nicht ganz final sein und immer wieder im Detail verbessert und ausgebaut werden. Denn was SureAI da auf die Beine stellt, ist schlicht und ergreifend gigantisch. Natürlich sieht man dem Spiel überall an, dass es ohne Skyrim nicht existieren würde, aber das macht rein gar nichts. Enderal ist eigenständig genug, um von mir nicht als bloße Kopie oder Hobby-Erweiterung wahrgenommen zu werden. Dafür sorgen nicht nur die neue Welt und das überarbeitet Skillsystem, sondern auch die packende Handlung und die vielen kleinen Anpassungen und Verbesserungen. Ich kann nur hoffen, dass ganz viele Skyrim-Besitzer den Download wagen, um das Geheimnis hinter dem Roten Wahnsinn zu ergründen. Denn mehr als einen Download braucht es am Ende nicht, Enderal wird nichts kosten. Eine Menge wert ist aber jetzt schon.

Sharkoon

SILENT STORM

SFX SERIES



Viel Leistung auf kleinstem Raum

Die SFX-Netzteile von Sharkoon bieten höchste Effizienz für leistungsstarke Computer in kompakter Bauweise, beispielsweise Multimedia- oder Mini-PCs.

SFX GOLD

80 PLUS® GOLD

Keine Kompromisse: Das SilentStorm SFX Gold 500W ist ein „80 PLUS Gold"-zertifiziertes SFX-Netzteil für gehobene Ansprüche und bietet einen effizienten Wirkungsgrad von bis zu 90 Prozent.

Dank des modularen Kabelsystems kommen nur die Kabel zur Verwendung, welche tatsächlich im PC benötigt werden.

Das Betriebsgeräusch des 500 Watt Netzteils wird mittels eines leisen 120-mm-Lüfters effektiv reduziert und bietet sich besonders für Liebhaber von Silent-PCs an, die nicht auf ein leistungsstarkes Netzteil verzichten möchten.

SFX BRONZE

80 PLUS® BRONZE

Vielseitig einsetzbar: Die preiswerte SilentStorm SFX Bronze Serie ist eine „80 PLUS Bronze"-zertifizierte SFX-Netzteil-Serie für Anwender, die auf eine effektive Wirtschaftlichkeit achten.

Mit einem Wirkungsgrad von über 85 Prozent bei 50 Prozent Last erfüllen die Netzteile die strengen Anforderungen der unabhängigen 80-PLUS-Initiative „PLUG LOAD SOLUTIONS" für das Bronze-Zertifikat.

Die zuverlässige Kühlung der internen Netzeil-Komponenten übernimmt ein laufruhiger 80-mm-Lüfter. Die Serie ist mit 450 Watt oder 350 Watt erhältlich.

Auf alle Netzteile der SFX-Serie erhalten Sie 3 Jahre Garantie.

www.sharkoon.de

Rainbow Six: Siege

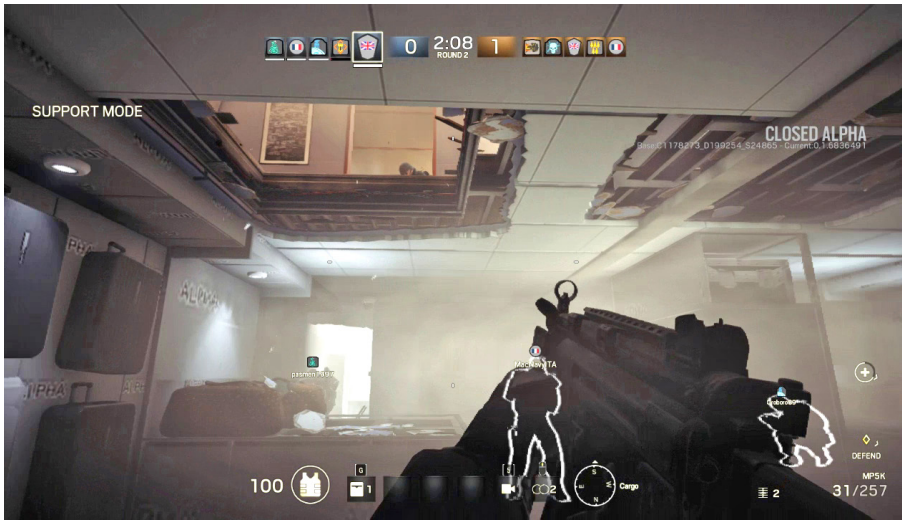
Gehetzte Taktik

Die Alpha-Fassung von Rainbow Six Siege zeigt, wie die Mehrspieler-Partien von Ubisofts Taktikhooters funktionieren. Doch macht das auch Spaß? Für unsere Vorschau haben wir ausgiebig Probe gespielt. Von Tobias Veltin

Angespielt

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

Die Pause ist vorbei. Rainbow Six: Siege beendet die Auszeit, die sich die berühmte Antiterror-Reihe nach dem Erscheinen des (mäßigen) Rainbow Six Vegas 2 im Jahr 2008 selbst verordnete. Über sechs Jahre wurde am Konzept eines neuen Teils gefeilt, Ideen wieder verworfen (Rainbow Six Patriots) und das Ergebnis schließlich der Öffentlichkeit auf der E3 2014 präsentiert. Der Fokus von Siege liegt eindeutig auf den Mehrspielergefechten. Und die konnten wir jetzt in der geschlossenen Alphaphase ausprobieren. Einiges hat uns gefallen, einiges aber auch nicht.



Vorsicht vor Überraschungsangriffen! Im Flugzeug lassen sich manche Bodenluken sprengen.

Vorbereitung ist die halbe Miete

Alpha-typisch mager ist die Auswahl von Spielmodi und Karten. Davon gibt es nämlich nur einen (Geiselbefreiung), respektive zwei (das aus der E3-Präsentation bekannte Haus und ein Flugzeug). Weitere Modi und Karten wird es im fertigen Spiel genauso geben wie eine Kampagne und einen Koopmodus. Die grundsätzliche Spielidee wird aber schon in der Alpha deutlich: Fünfer-Teams, Zeitlimit, ein Leben. Jedes Team ist abwechselnd in der Offensive und Defensive, wer von sechs Runden die meisten für sich entscheidet, gewinnt das komplette Spiel. Jede Runde besteht dabei aus einer Vorbereitungs- und einer Aktionsphase. Die Angreifer haben vor dem Einsatz eine knappe Minute Zeit, mit rollenden Drohnen das Gebiet zu erkunden und die Geisel ausfindig zu machen. Außerdem lassen sich so die Positionen der Gegner bestimmen. Die Angreifer können sich dagegen in der Vorbereitungszeit verbarrikadieren – im wahrsten Sinne des Wortes. Wir blockieren Türen und Fenster mit Hindernissen oder legen Stacheldraht aus, um die Angreifer auf ihrem Vormarsch zu verlangsamen.

Drei Minuten Stress

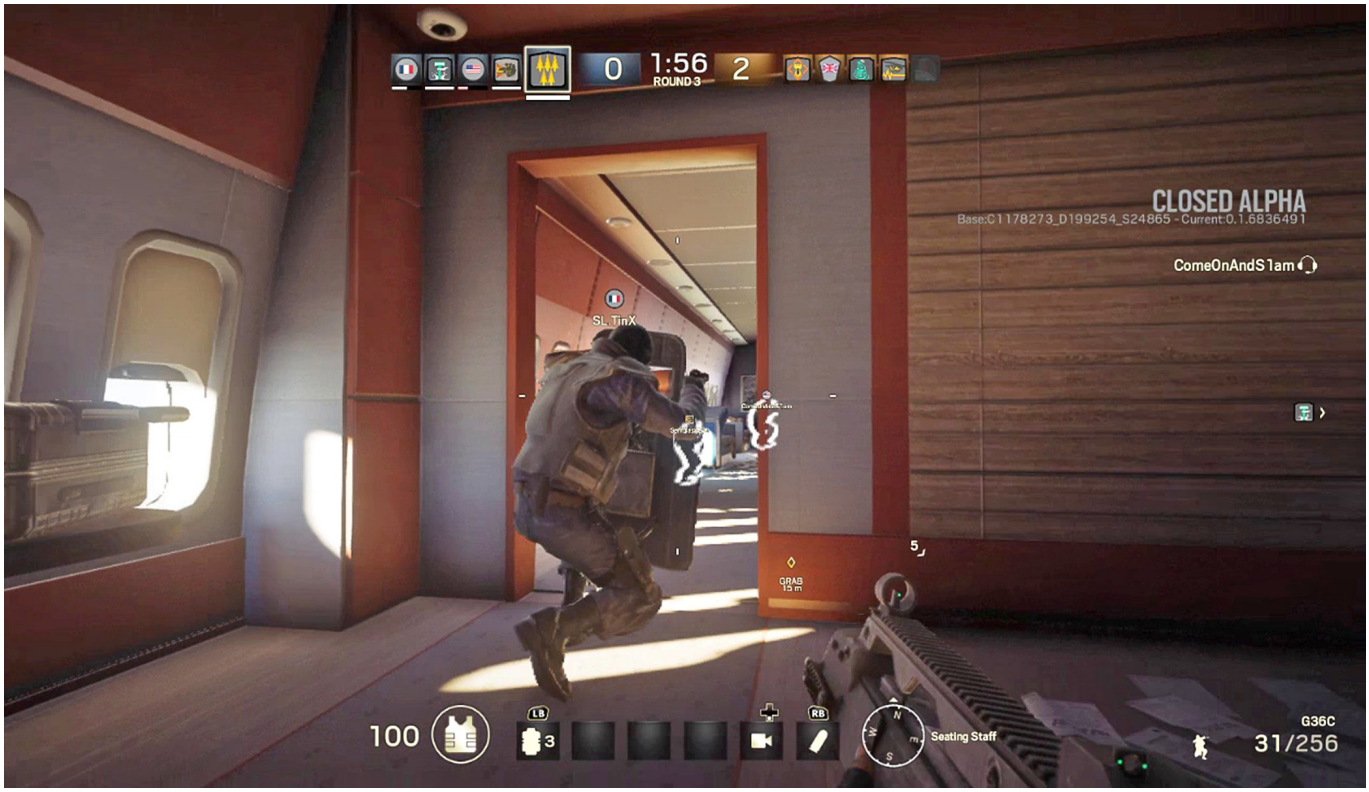
Die Vorbereitungszeit hebt Rainbow Six: Siege von anderen Mehrspieler-Shootern ab, beide Teams können sich hier bereits einen taktischen Vorteil verschaffen und die anschließende Aktionsphase koordinierter



Die einfachen Barrikaden sind zerstörbar und lassen sich deshalb auch taktisch nutzen.



Siege ist der erste Serienteil seit Rainbow Six: Rogue Spear, der nicht die Unreal Engine verwendet.



Teamplay steht in Rainbow Six Siege ganz oben: Während der Kollege mit dem Schild vorrückt, bleiben wir in Deckung.

angehen. Die fällt dann recht klassisch aus: In der Ego-Perspektive geht es als Angreifer darum, die Geisel zu befreien oder alternativ alle Verteidiger zu erledigen. Die Verteidiger müssen das verhindern und ihrerseits die Angreifer ausschalten – oder die Stellung halten, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Jede Runde in Rainbow Six: Siege dauert lediglich drei Minuten. Das sorgt zwar einerseits dafür, dass wir ständig in Bewegung bleiben und etwas passiert, andererseits fühlen wir uns aber auch gehetzt, was taktisches Vorgehen und sorgsames Absichern wiederum schwierig macht. Auch das generelle Spieltempo ist gerade im Vergleich zu den früheren Serienteilen deutlich zackiger, daran hat man sich nach den ersten Proberunden aber schnell gewöhnt.

Tod in Sekunden

Klasse: In Rainbow Six: Siege regeneriert sich unsere Energie nicht, bereits nach wenigen Schüssen segnen wir das Zeitliche. Das sorgt dafür, dass wir beim Vorrücken besonders aufmerksam in jede Ecke schielen, schließlich kann überall der Tod lauern. Die ständige Anspannung, die sich in jeder Runde immer wieder aufbaut, kann aber in Sekundenbruchteilen vorüber sein, denn Fehler verzeiht das Spiel nicht. Wer getötet wird, muss den Rest der Runde zuschauen und auf die Kollegen hoffen. Enttäuschend: Unsere Probepartien wurden meistens durch den Tod eines Teams entschieden, die Geisel wurde nur sehr selten befreit. Hier muss Ubisoft Montreal dringend noch das Balancing optimieren. Denn was nutzt ein Spielmodus »Geiselbefreiung«, wenn er sich in 90 Prozent der Partien wie ein Deathmatch spielt?

Stein-Schere-Papier mit Knarren

Für spielerische Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Spielfiguren, Operatoren genannt, von denen es in der Alpha insge-





Kein Rainbow Six!

André Peschke
Chefredaktion
andre@gamestar.de

Heute bin ich mal der Typ der's sagt: »Das ist kein Rainbow Six.« Schon das Zeitlimit von fünf Minuten ist eine harte Ansage für einen Taktik-Shooter. Dazu eine Bewegungsgeschwindigkeit wie aus Unreal Tournament, und trotz aller taktischen Gadgets und der interessanten Belagerungsmechanik ist der Ofen aus. »Ist nur eine Alpha! Das kann sich noch alles ändern!«, ruft es da. Ich höre es, doch mir fehlt der Glaube. Der schnelle Adrenalinkick zieht im Massenmarkt und der eingeschlagene Weg ist kein Zufall. Das gilt auch für das Zeitlimit, das die Wartezeit nach dem Ableben drücken soll. Schön, dass Ubisoft versucht, der Marke neues Leben einzuhauchen. Aber was bringt mir ein R6, das keines ist?

Die Rainbow-Six-Serie basiert auf einem der bekanntesten Bücher des US-Autors Tom Clancy, Operation Rainbow.



Die Levels sind glaubwürdig gestaltet. Auf dem Runway vor dem Flugzeug warten zum Beispiel Einsatzfahrzeuge von Polizei und Feuerwehr.



Mit der Kameradrohne sondieren wir vor der Aktionsphase die Karte und spähen den Aufenthaltsort der Geisel aus.

samt zehn Stück gibt. Jeder Operator ist entweder defensiver oder offensiver eingestellt und hat ein einzigartiges Gadget dabei, das er mit in den Kampf nimmt. Sledge zum Beispiel führt einen riesigen Hammer, mit dem er Barrikaden einfach kaputtschlägt, Smoke dagegen wirft Giftgasgranaten, die dem Gegner Schaden zufügen. Weitere Gadgets sind unter anderem eine EMP-Granate, spezielle Sprengladungen, die auch verstärkte Wände zerstören können, oder ein Pulsmesser, der den Herzschlag von Feinden in der Umgebung anzeigt. Toll: Die Fähigkeiten funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, jedes Gadget lässt sich mit einem speziellen anderen aushebeln. Das Herumprobieren mit den unterschiedlichen Fähigkeiten macht Spaß, zumal bestimmte Operatoren besonders gut miteinander funktionieren. Außerdem lassen sich auch die Erst- und Zweitwaffen noch anpassen; die Auswahl in der Alpha ist allerdings sehr eingeschränkt, wird im fertigen Spiel aber deutlich reichhaltiger.

Da darf noch mehr kaputt gehen

Vorsichtiges Vorgehen, Zeitlimit, Operatoren – das alles erfordert viel Eingewöhnung, Zusammenarbeit und vor allem Kommunikation. Rainbow Six: Siege macht dementsprechend mit einem eingespielten Team am meisten Spaß. Glauben wir. Denn ausprobieren konnten wir das noch nicht, denn die Alpha bietet erstaunlicherweise keinerlei Matchmaking-Funktionen, auch die Freundessuche bei Ubisofts Uplay-Dienst hilft nicht weiter. Davon sind wir ähnlich ernüchtert wie vom Zerstörungssystem. Bei der E3-Präsentation im letzten Jahr wurden im ersten Gameplay-Material noch fröhlich Wände gesprengt und Wände durchsiebt. Das geht in der Alpha zwar auch, allerdings ist die Zerstörung noch recht unausgegoren. Manche Oberflächen wie die Barrikaden lassen sich fein säuberlich zerschießen, andere Bereiche bleiben selbst beim Einsatz von dicken Sprengladungen heil. Zwar ist das Konzept grundsätzlich äußerst interessant, da durch Sprengung verschiedener Wände teilweise komplett neue Angriffsrouten eröffnet werden. Insgesamt wirkt das Zerstörungssystem aber aktuell weder wirklich organisch, noch jederzeit nachvollziehbar, weil eben selten klar ersichtlich ist, was sich zerstören lässt und was eben nicht. Auch hier besteht dringender Optimierungsbedarf.

Karten hui, Waffensounds (noch) pfui

Richtig gut gefällt uns dagegen das Design der beiden spielbaren Karten. Sowohl das Haus als auch das Flugzeug sind sehr glaubwürdig gestaltet, das verwinkelte Design bietet zudem genügend Möglichkeiten für alternative Laufwege und Überraschungsangriffe. Außerdem sorgen kleine Details wie herabhängende Sauerstoffmasken im Flieger für Atmosphäre. Die Technik macht in der Alpha hingegen noch einen gemischten Eindruck. Die Grafik ist für den aktuellen Status recht ordentlich, zudem läuft das Spiel mit butterweichen 60 Bildern. Die Animationen wirken dagegen noch etwas hakelig, außerdem kam es bei unseren Probematches regelmäßig zu hässlichen Clippingfehlern oder anderen Unzulänglichkeiten. Auch der Netzcode wirkte noch unfertig, mehr als einmal wurden wir aus dem Spiel geworfen oder die Killcam wurde nicht richtig angezeigt – hier muss Ubisoft definitiv noch mal ran. Die größte Enttäuschung in Sachen Technik sind bisher die Waffengeräusche. Die haben in der aktuellen Version noch keinerlei Punch und klingen eher nach Plastikknarren. Allerdings sei auch hier auf den Alpha-Status verwiesen. Wie zum Beispiel auch die Texturen dürften die Waffensounds noch Platzhalter sein – und sicher schon bei der zukünftigen Beta-Phase ganz Rainbow-Six-typisch wesentlich druckvoller rüberkommen. TV



Mit Sprengladungen pusten wir teils völlig neue Angriffsrouten in die Level. Insgesamt könnte die Levelzerstörung aber noch etwas besser sein.



Vielversprechend!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Fan der Rainbow-Six-Spiele und hocherfreut über den letztjährigen E3-Trailer war ich sehr gespannt auf die Alphaphase von Siege. Und ich bin zufrieden mit dem, was ich bekommen habe. Denn es ist eben nichts weiter als ein Ausblick darauf, was uns erwartet. Das taktisch angehauchte Close-Quarters-Gameplay auf den verschachtelten Karten gefällt mir sehr gut, vor allem finde ich lobenswert, dass es keine regenerative Energie gibt. Die unterschiedlichen Klassen laden zwar zum Experimentieren ein, da es aber meistens ohnehin nur darum geht, allen Gegner das Licht auszupusten, kommt den Gadgets meiner Meinung nach noch zu wenig Bedeutung zu. Das Zeitlimit finde ich ok, von der Zerstörung in den Levels bin ich dagegen noch enttäuscht. An der technischen Aufbereitung werden die Entwickler aber ohnehin noch stark arbeiten. Rainbow Six: Siege ist für mich auch nach der Alpha einer der spannendsten Shooter 2015 – hoffentlich nimmt sich Ubisoft bis zur Beta genügend Zeit fürs Feintuning.

GAMESTAR-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE & ANDROID

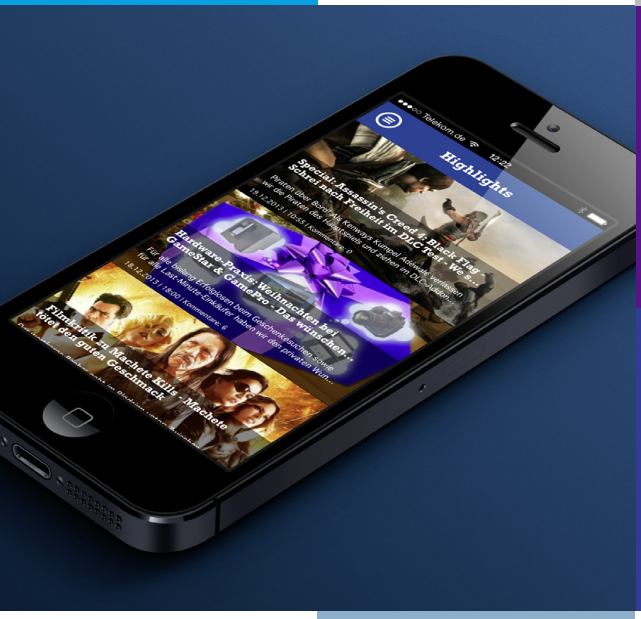
NEWS, TESTS UND VIDEOS ZU SPIELEN UND HARDWARE DIREKT AUF IHR SMARTPHONE

QR- UND BARCODE-SCANNER IN DER APP



ALLE GAMESTAR-VIDEOS JETZT AUCH MOBIL

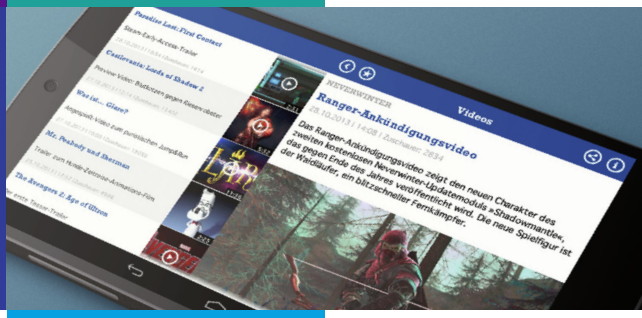
SPIELE UND HARDWARE IM PREISVERGLEICH



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



Das Team

Welches Spiel zeigt ihr einem ahnungslosen Alien, um es für Videospiele zu begeistern?

Jan Euteneuer



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR

heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN 100 Code. Ebenso düstere wie spannende Krimiserie. Geheimtipp!
ZULETZT GEHÖRT Strung Out: Transmission.Alpha.Delta. Bisher bestes Punk-Album des Jahres!
ZULETZT GEDACHT Warum gibt es eigentlich immer weniger Spiele, die mich meinen gewünschten Schwierigkeitsgrad selbst konfigurieren lassen? Bitte alle mal Nachhilfe bei Pillars of Eternity nehmen!

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Candy Crush Saga. Denn je weniger Ahnung man von »richtigen« Spielen hat, desto besser funktioniert erwiesenermaßen dessen Free2Play-Suchtspirale. Für Welteroberungen hat das Alien dann weder Zeit noch Geld übrig.

MICHAEL GRAF, CHEFREDAKTION

micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Kingsman. Witzig, aber unnötig blutig. Dafür habe ich direkt im Kinosaal mein altes MacBook verkauft. Lange Geschichte.
ZULETZT GEHÖRT U-Bahn-Durchsagen, die wie eine Mischung aus vorbeikrachendem Wandergletscher und brünftigem Pottwal klingen.
ZULETZT GEDACHT Ich schaue Game of Thrones erst, wenn alle Bücher fertig sind. Ha.

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Master of Orion 2. Das ist nämlich nicht nur ein absoluter Klassiker der Weltraumstrategie, sondern auch eine gute Gelegenheit, zu zeigen, dass ich problemlos Sternenreiche regieren und interstellare Kriege gewinnen kann. Danach warte ich einfach auf ein Jobangebot.

Micha





NRs

NILS RAETTIG REDAKTEUR

nils@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Die ersten beiden Folgen von Bloodlines. Kein zweites Breaking Bad, aber Potenzial ist durchaus vorhanden.
ZULETZT GEHÖRT Schon wieder Vogelzwitschern, diesmal aber im Morgengrauen im Büro nach einer Nachtschicht für GTA 5.
ZULETZT GEDACHT Goddogoddichwerdalt.

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Mad TV. Das ist nicht nur eine großartige Wirtschaftssimulation, die mir traumhafte Quoten bei der Live-Übertragung einer Mondlandung beschert hat, sondern meines Wissens nach auch das einzige PC-Spiel, in dem man sich mit einem simplen Tastendruck und ohne jeden Sinn in ein Alien verwandeln kann.

FLORIAN KLEIN RESSORTLEITER HARDWARE

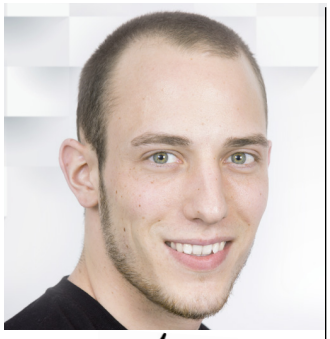
florian@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT World of Warships. Pixelgenaues Zielen und sehr viel Übersicht nötig – das Ding wird (anders als WoWP) ein Erfolg.
ZULETZT GEHÖRT Alt-J . Erste musikalische Entdeckung meines Streaming-Abos – gut, dass die schon ein paar Alben haben.
ZULETZT GEDACHT Angeblich gehöre ich ja zur sogenannten »Generation der Gehetzten«, die zwischen Familie, Job und Freizeitgestaltung nie Zeit für irgendwas hat – damn right!

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Eve Online – bis das Alien mit seinen außerirdischen Fähigkeiten die ganze Spielerschaft im Alleingang besiegt hat, bin ich alt und habe mich köstlich über das Meer an Tränen amüsiert.

Flo







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Fast and Furious 7. Selbst als Fan von Statham und The Rock muss ich sagen, dass dieser Film kompletter Müll ist.
ZULETZT GEHÖRT Mal wieder My United States of Whatever und zwar auf Dauerschleife.
ZULETZT GELESEN Im Westen Nichts Neues. Seit ich 12 bin, zieh ich mindestens einmal im Jahr mit Paul Bäumer in den Krieg.

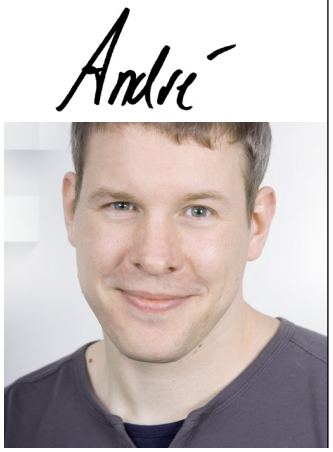
WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Da die Dinger wohl in Raumschiffen durchs All reisen, kann ich mir den Versuch, sie mit Grafikpracht zu überzeugen, sparen. Also muss ein zeitloses Desgin her und sollte es ein Titel sein, in dem ich die Menschheit nicht blamiere. Daher läuft es auf ein Match in Blobby Volley raus.

ANDRE PESCHKE, CHEFREDAKTION

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Kingsman - The Secret Service. Sehr nett und so schön blutrünstig.
ZULETZT GEHÖRT The Day is my Enemy von The Prodigy. Wird schnell etwas stumpf, aber gut hörbares, typisches Elektrogeschrubbe.
ZULETZT GEDACHT Machida gewinnt bestimmt, aber Rockhold wäre interessanter als Herausforderer. Bitte? UFC-Prognosen interessieren immer noch niemanden? Wenn das so ist, dann hab ich zuletzt gedacht: Schade.

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Einfachste Frage aller Zeiten. Natürlich Kill all Humans. Was denn sonst?







PETRA SCHMITZ, LEITENDE REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Los Santos, von oben, unten und in der Mitte! Überall toll!
ZULETZT GEHÖRT Den lässigen Soundtrack von GTA 5, der aber nicht so lässig ist wie der Soundtrack von GTA 4.
ZULETZT GEDACHT Warum nur Trevor, warum hast du mich das tun lassen?

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Johannes' Lösung wäre ja auch meine spontane Wahl gewesen, aber ich glaube, die armen Aliens würden dabei schlicht an Reizüberflutung zugrunde gehen. Was gut wäre, wenn es böse Erderoberungsaliens wären, was schade wäre, wenn's tolle »Wir bringen euch die Erleuchtung«-Aliens sind. Also dann eben Tetris.

MAURICE WEBER, TRAINEE

maurice@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Game of Thrones, jetzt sind nicht mal mehr Buchleser sicher!
ZULETZT GELESEN Die Hexer-Romane, man will ja vorbereitet sein.
ZULETZT GEDACHT Mit Pillars of Eternity sind klassische Rollenspiele endgültig zurück, Kickstarter sei Dank! Warum gibt's eigentlich noch keinen solchen Oldschool-Erlöser für die Echtzeitstrategie?

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Portal, weil es in kürzester Spielzeit geniale Texte und zur Perfektion geschliffene Mechanik packt. Und vielleicht baut mir das faszinierte Alien danach eine echte Portalkanone!







SEBASTIAN STANGE, REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Jinx, eine unfassbar packende HBO-Doku-Miniserie. Wahnsinn!
ZULETZT GEHÖRT The Go! Team: The Scene Between, übrigens meine erste Schallplatte anscheinend bin ich reif für Altmänner-Hobbys
ZULETZT GELESEN Jeff VanderMeer: Area X

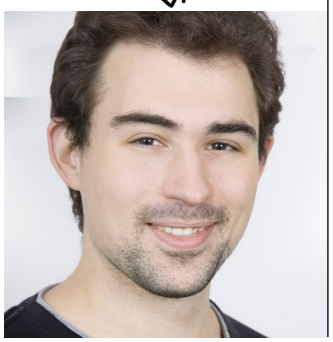
WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Super Mario Galaxy 2 und zwar weils thematisch prima zum All-Besucher passen würde und weil es ein rundum gelungenes Spiel ist. Es lebt von seinen Mechaniken, es steckt voller Ideenreichtum und es wird nie langweilig. Außerdem sind einige Herausforderungen teuflisch schwer, sodass mein neuer Alien-Freund auch gleich seine Frustresistenz testen kann.

DIMITRY HALLEY, TRAINEE

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Unmengen von Sturmtruppen auf der Star Wars Convention in Anaheim. Jetzt will ich auch eine Leibgarde.
ZULETZT GELESEN Die Witcher-Bücher als Vorbereitung für Wild Hunt. Sehr coole Unterhaltung, auch wenn die deutsche Übersetzung manchmal ein wenig schief ist.
ZULETZT GEDACHT Das meinen also alle, wenn sie von Jetlag reden. Ich ... zzzzZZZZ...

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Street Fighter 2. Ist zwar für nix repräsentativ, aber da ich in Street Fighter die meisten Menschen nass mache, wäre eine extraterrestrische Herausforderung doch mal was. Ob das Alien sich dafür begeistern kann, ist nebensächlich.







JOHANNES ROHE, REDAKTEUR

johannes@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Gilmore Girls. Es wurde dringend Zeit, dass ich diesen blinden Fleck in meinem Serienwissen mal beseitige.
ZULETZT GEHÖRT Agatha-Christie-Krimis. Immer morgens unter der Dusche. Ernsthaft!
ZULETZT GEDACHT Meine beste Freundin heiratet und bekommt bald ihr zweites Kind. Langsam werde ich wirklich alt!

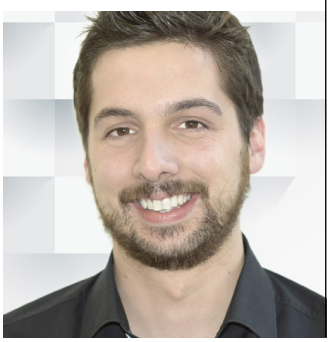
WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Kein Spiel ist so genial und zeigt dem Außerirdischen gleichzeitig so viele absurde Facetten der modernen menschlichen Kultur wie GTA 5. Nur diese eine Mission, in der man kifft und dann mit der Minigun auf diese Aliens ... nee, das zeige ich ihm lieber nicht.

MICHAEL OBERMEIER, REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN House of Cards - Staffel 3. Seit Call of Duty sieht Kevin Spacey für mich überall computeranimiert aus.
ZULETZT GEHÖRT Gorilla Rodeo: King of the Cake Fight. Tolles Album von Daniels Band.
ZULETZT GEDACHT Hoffentlich erklären mir noch zehn Leute in Gesprächen über Musikspiele, dass ich lieber ein echtes Instrument lernen sollte.

WELCHES SPIEL ZEIGT IHR EINEM AHNUNGSLOSEN ALIEN, UM ES FÜR VIDEOSPIELE ZU BEGEISTERN?
Saints Row 4. Selbst wenn der Außerirdische dann keine Videospiele mag, schlägt er sich wenigstens alle Welteroberungsfantasien aus dem Kopf.





So werten wir künftig

Das neue Wertungssystem

GameStar und GamePro haben ein neues und gemeinsames Wertungssystem. Unser FAQ beantwortet alle Fragen zur Änderung, neuen Wertungsmaßstäben, unserer Testphilosophie und – natürlich – zum neuen System selbst.

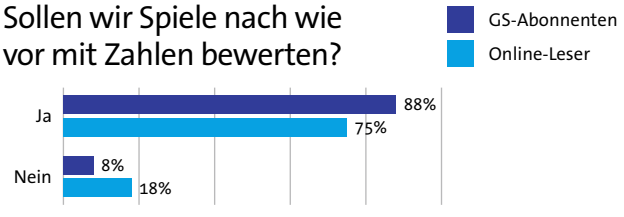
Endlich ist es soweit, GameStar bekommt ein neues Wertungssystem, das wir uns zudem erstmals mit unserer Konsolen-Schwester GamePro teilen. Wir haben diesen Schritt lange diskutiert, mit unterschiedlichen Ansätzen experimentiert, viel verworfen und viel überlegt. Und natürlich wollten wir wissen, was unsere Leser erwarten. Schließlich werten wir nicht für uns selbst (im Elfenbeinturm ist es so einsam ...), sondern für die größte deutschsprachige Spiele-Community mit rund 70.000 Heft- und vier Millionen Onlinelesern (laut AGOF). Also haben wir eine große Umfrage durchgeführt, ausgewählte Ergebnisse stellen wir auf diesen Seiten vor. Außerdem beantworten wir die wichtigsten Fragen zum System und erklären, warum wir es geändert haben.

Warum ändert ihr das Wertungssystem?

Wir haben das GameStar-Wertungssystem zuletzt 2004 geändert und seitdem unsere Endwertungen aus zehn Einzelwertungen zusammengerechnet, vier davon unterschieden sich je nach Genre. Dieses System halten wir nicht für schlecht, im Gegenteil, es hat uns gute Dienste geleistet. Es war detailliert, es war transparent – es war aber auch das Kind einer Zeit, in der Genres noch klarer abgegrenzt waren. Auch der Digitalvertrieb, der Indie-Boom und Episodenspiele waren damals Zukunftsmusik. In den letzten Jahren hat sich vieles getan. Und das GameStar-System wurde der Vielfalt und den Veränderungen unseres Hobbys immer weniger gerecht.

Vor allem dank des Indie-Booms erschienen zuletzt vermehrt Spiele, die sich nicht an klassische Genrekonventionen hielten und sich so auch nicht in unser starres System pressen lassen wollten. Wir konnten manche Spiele also nicht bewerten, ohne das System massiv zu verbiegen. Das prominenteste Beispiel dafür ist Minecraft, eines der wichtigsten und erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre – und bis heute gibt es keine GameStar-Wertung. Weil es in kein klassisches Genre passte, hätten wir fürs Survival-Bastelspiel ganz eigene Wertungskategorien erfinden müssen, die wiederum die Fairness anderer Wertungen in Frage gestellt hätten: Wenn wir für Minecraft eigene Kategorien erfinden, warum dann nicht auch für Hotline Miami, Binding of Isaac, Assassin's Creed und Skyrim? Auch reine Erzählspiele konnten wir nicht bewerten, etwa Dear Esther. Das bot zwar mehr Atmosphäre als eine ganze Lagerhalle voller Myst-Teile, aber kaum Spielmechanik – nach dem GameStar-Reglement hätte dieses faszinierende Erlebnis eine 50er- oder 60er-Wertung kassieren müssen. Dass Genrekonventionen aufbrechen, zeigt zudem der Survival-Boom rund um DayZ. Denn viele neue Survival-Spiele setzen andere Schwerpunkte, mal steht der Kampf gegen Monster im Vordergrund, mal die Interaktion mit anderen Spielern, mal ein Baukastenprinzip à la Minecraft. Wäre es fair, diese grundverschiedenen Herangehensweisen in dasselbe Kategorienschema zu pressen? Wir finden: nein.

Apropos: Müssen wir Actiontitel, in denen wir Horden hirnloser Untoter bekämpfen, wirklich für eine schlechte KI bestrafen, wie's unsere Action-Kriterien verlangen würden? Zombies sind nun mal dumm! Und brauchen Super Meat Boy oder Giana Sisters tatsächlich eine ausgefeilte Story, wie wir sie gemäß unserer Wertungskategorien einfordern müssten? Hat denn ein Super Mario World eine ausgefeilte Story gebraucht, um ein Klassiker zu sein? Sicher nicht. Und was ist eigentlich mit DLCs und Episoden? Auch die konnte un-



Ergebnis: Die Mehrheit der Teilnehmer wünscht sich weiterhin Zahlenwertungen. Ein eindeutiges Ergebnis, das aber – zumindest unter den Onlinelesern – nicht mehr ganz so eindeutig auffällt wie bei vergleichbaren Umfragen vor einigen Jahren. Der Trend mag sich also tatsächlich langsam zur Wertungsfreiheit bewegen. Dort angekommen sind wir aber noch lange nicht, nur ein Bruchteil der Leser stimmt bei der Frage nach Zahlenwertungen mit einem klaren »Nein«.
(Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

So werten wir

1 Systemanforderungen

Hier geben wir die Hardware-Anforderungen des Herstellers an. Denn wir können leider nicht jedes Spiel ausgiebig auf mehreren Rechnern testen – das kann ein Publisher in seinem Testlabor wesentlich besser. Entsprechend wichtige und technisch interessante Spiele unterziehen wir natürlich weiterhin detaillierten Technik-Checks, um zu prüfen, mit welchen Systemkonfigurationen und Optionen die schönste Grafik und die höchsten Frameraten herausspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neuste 3D-Engine nutzt. Detaillierte und butterweich animierte 2D-Grafik kann schließlich qualitativ genauso hochwertig sein wie schicke Shader und Partikeleffekte. Wenn es ein Spiel nur auf Englisch gibt, werden wir darauf hinweisen, aber nicht automatisch abwerten – vor allem Indie-Spiele erscheinen nun mal gerne zuerst oder sogar ausschließlich auf Englisch.

Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling und das Leveldesign eines Shooters. Komplexität ist dabei nicht ausschlaggebend, auch simple Spiele können hohe Wertungen bekommen, wenn sie durchdacht sind und reibungslos funktionieren. Umgekehrt kann auch ein hochkomplexer Strategiekoloss eine schlechte Wertung bekommen, wenn seine Mechanik knirscht. Bei Fortsetzungen bewerten wir auch die Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger. Ein FIFA, das kaum Fortschritte macht (also ein »Vollpreis-Patch«) kann hier durchaus eine schlechtere Wertung bekommen als sein Vorgänger.

Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt. Eine simple Story wollen wir hier nicht automatisch abstrafen, sondern danach urteilen, wie zentral die Handlung für das jeweilige Spiel ist. Telltales The Walking Dead etwa lebt von seiner Story und sollte sich hier keine Blöße geben, ein Minecraft hingegen fesselt ganz ohne Geschichte. Auch ein Mangel an Entscheidungsfreiheit bedeutet nicht automatisch eine schlechte Wertung, eine lineare Story kann ebenfalls spannend sein. Blöd ist nur, wenn man Entscheidungen trifft, sie sich aber nicht auswirken.

Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchslos ist, ob es Frustmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt. Die Balance umfasst zudem die Ausgewogenheit von Waffen, Items, Talenten und Klassen (etwa in Multiplayer-Shootern). Übrigens: Ein hoher Schwierigkeitsgrad alleine ist kein Grund für eine automatische Abwertung – wenn das Spiel klar macht, woran man gescheitert ist, und dem Spieler so die Chance gibt, sich zu verbessern. Schlecht ist aber, wenn man ständig »Game Over« sieht und partout keine Ahnung hat, was schiefläuft.

Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also beispielsweise die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Spielmodi eines Sportspiels Spaß machen. Ebenfalls wichtig ist der Wiederspielwert, auch ein »dünneres« Spiel kann eine höhere Wertung bekommen, wenn es öfters zum Neubeginn einlädt. Umgekehrt wollen wir umfangreiche Spiele nicht automatisch mit hohen Wertungen belohnen, wenn sie ihre Spielzeit künstlich strecken – etwa mit langen Wartezeiten oder übertriebenem Grinding.

3 Abwertung

Wie gehabt werten wir ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Hier zeigen wir, welche Wertung wir dem Spiel eigentlich gegeben hätten (kleine »Wertungssonne«) und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Die Wertungsskala handhaben wir folgendermaßen:

- **über 90 Punkte:** Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muss für ambitionierte Spieler.
- **80 bis 89 Punkte:** Eine Wertung von 80 Punkten oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.
- **70 bis 79 Punkte:** Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.
- **60 bis 69 Punkte:** 60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.
- **50 bis 59 Punkte:** Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.
- **30 bis 49 Punkte:** Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Dreingaben bei Sales zu empfehlen.
- **10 bis 29 Punkte:** Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budgetware lohnen sich diese öden Rohrkrepierer kein bisschen.
- **unter 10 Punkten:** Mit einer Wertung unter 10 Punkten gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der Geschichte.



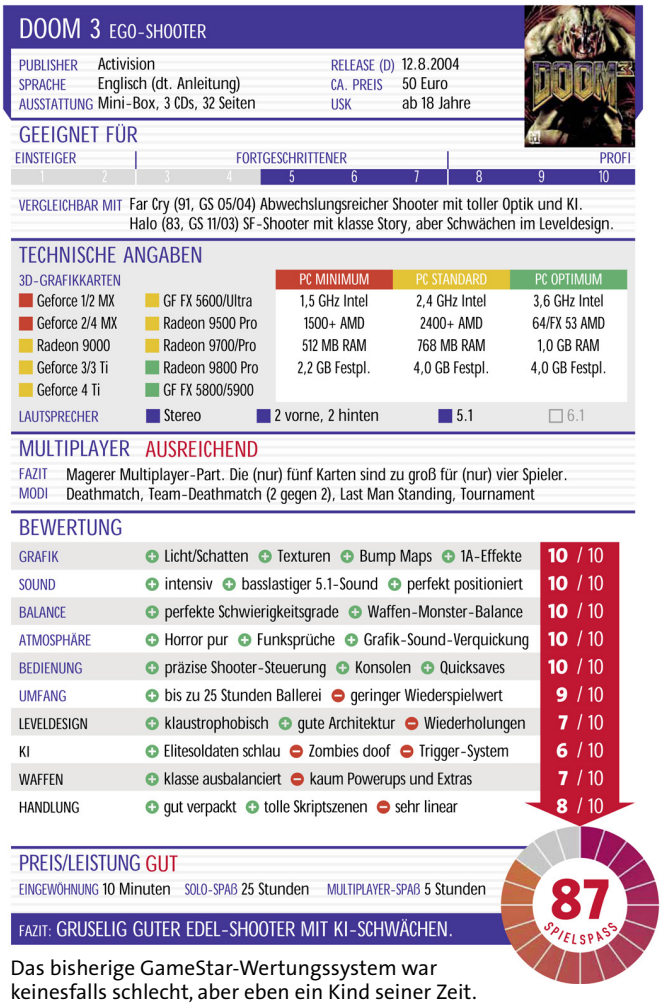




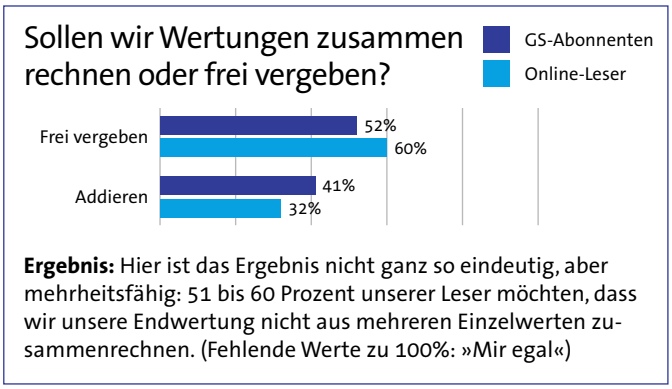


6 Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.



Das bisherige GameStar-Wertungssystem war keinesfalls schlecht, aber eben ein Kind seiner Zeit.



Ergebnis: Hier ist das Ergebnis nicht ganz so eindeutig, aber mehrheitsfähig: 51 bis 60 Prozent unserer Leser möchten, dass wir unsere Endwertung nicht aus mehreren Einzelwerten zusammenrechnen. (Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

ser auf Vollpreistitel ausgelegtes System kaum fair erfassen, weshalb wir einzelnen DLCs und Episoden bislang keine Wertung gegeben haben. Auch das soll sich in naher Zukunft ändern.

Welche Spiele bewertet ihr?

Wir testen alle Spiele, die unsere Redakteure für relevant halten. Etwa, weil sich viele Leser dafür interessieren, oder weil wir diese Spiele für besonders empfehlenswert halten – oder dringend vor einem Kauf warnen möchten. Künftig werden wir außerdem DLCs und einzelne Episoden bewerten.

Wann bewertet ihr?

Wir bewerten Spiele nur, nachdem wir sie ausreichend gespielt haben. Eine Solokampagne etwa spielen wir im Regelfall mindestens einmal durch und testen auch alle Schwierigkeitsgrade. Wichtige Multiplayertitel wie Battlefield oder Call of Duty sowie Online-Rollenspiele testen wir grundsätzlich über längere Zeiträume (eine bis vier Wochen) und ausschließlich unter Live-Bedingungen, also auf den öffentlichen Servern.

Wie steht ihr zu Test-Events?

Wenn wir zu einem Test-Event direkt beim Entwickler reisen, dann bewerten wir danach höchstens den Solomodus des jeweiligen Spiels – und auch nur dann, wenn wir die Kampagne ungestört durchspielen und alle Schwierigkeitsgrade testen können. Multiplayermodi bewerten wir grundsätzlich nur unter Live-Bedingungen. Über die Begleitumstände des Test-Events (Auf welcher Plattform haben wir gespielt? Wie lange haben wir gespielt?) werden wir transparent berichten.

Was bewertet ihr genau?

Unsere Wertung stuft die Qualität eines Spiels im Vergleich mit seinen direkten Konkurrenten ein – und damit letztlich den Spielspaß. Die Wertung bezieht sich dabei rein auf das eigentliche Spiel, nicht auf die sonstigen Inhalte der Verpackung oder die Läden und Plattformen, bei denen es erhältlich ist. Ob ein Spiel in einer vergoldeten Schachtel oder ausschließlich auf Steam erscheint, ist für seine inhaltliche Qualität schließlich unerheblich. Nicht unerheblich sind solche Infos natürlich für die Kaufentscheidung unserer Leser. Wenn es also eine üppig ausgestattete Ladenversion oder noch üppigere Collector's Edition gibt, dann weisen wir darauf hin. Außerdem warnen wir vor Ärgernissen wie Always On oder aufgesetzten Mikrotransaktionen. Ob die sich darüber hinaus auf die Wertung auswirken, klären wir bei der Frage: »Was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?«

Wie funktioniert das neue System?

Die Endwertung des Spiels errechnen wir nicht aus einzelnen Kategorien, sondern vergeben sie frei auf einer Skala von 1 bis 100. »Frei« heißt natürlich nicht »willkürlich«, wir ordnen ein Spiel weiterhin im Konkurrenzvergleich ein und bewerten klar seine Stärken und Schwächen. Uns ist klar, dass die Unterschiede hierbei manchmal schwammig sein können. Was unterscheidet etwa eine 83 von einer 84? Nun, das Spiel mit der 84 wurde einen Tick besser umgesetzt. Und warum unsere Tester das so sehen, steht im Test. Für Bugs und andere technische Probleme ziehen wir zudem Wertungspunkte ab.

Ganz auf Wertungskategorien wollen wir ebenfalls nicht verzichten, und auch das hat seine Gründe. Denn wir wollen ja nach wie vor klar darstellen, wo die Stärken und Schwächen eines Spiels liegen. Deshalb gibt es zusätzlich zur Endwertung fünf Wertungskategorien mit zugehörigen Pro- und Contra-Punkten: Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang. Jede dieser Kategorien bewerten wir mit einem bis fünf Punkten. Noch mal: Daraus errechnet sich nicht die Gesamtwertung. Wir wollen lediglich klar abbilden, welche Stärken und Schwächen das Spiel hat. So sehen unsere Leser auf einen Blick, ob ihnen das Spiel gefallen könnte. Und dann sollen sie gefälligst den Text lesen. ;)

Welche Philosophie steckt dahinter?

Unsere Wertung soll den Testbericht nicht ersetzen, sondern ergänzen. Das ist unsere Philosophie und unsere Überzeugung. Wer unsere Artikel und die persönlichen Fazits unserer Redakteure nicht liest, wird niemals ein vollständiges Bild von einem Spiel bekom-



Einem einflussreichen Spiel wie Minecraft konnten wir mit dem bisherigen Wertungssystem keine Wertung geben – zumindest nicht, ohne das System massiv zu verbiegen.

men – egal, wie detailliert und kompliziert der Wertungskasten sein mag. Wir glauben nicht an endlose Excel-Tabellen, und wir glauben auch nicht daran, dass ein Wertungssystem umso besser wird, je mehr Kategorien und Unterpunkte es enthält. Eine Wertung soll einen schnellen Überblick über Stärken und Schwächen liefern, sie soll zusammenfassen, sie soll neugierig machen, aber ohne jedes Detail vorwegzunehmen. Denn die Details stehen dann ja im Text.

Was ist mit DRM?

Unsere Wertungssystem-Umfrage hat gezeigt, dass es rund 80 Prozent der Spieler nicht stört, wenn ein Spiel an eine Onlineplattform wie Steam oder Uplay gebunden ist. Aktivierungen sind heutzutage also mehrheitlich akzeptiert, dafür wollen wir nicht automatisch abwerten. Allerdings weisen wir in unseren Tests künftig klarer darauf hin, ob es eine DRM-freie Version gibt, und wenn ja, wo. Dann sehen auch Spieler, die auf DRM-Freiheit Wert legen, ob ein Spiel ein Fall für sie ist oder nicht.

Und was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?

Eine Always-On-Pflicht für Singleplayermodi (wie in SimCity), aufgesetzte Mikrotransaktionen (wie in Dead Space 3) und DLC-Wirrwarr (wenn sich Spiele zum Release unvollständig anfühlen) gehören laut unserer Umfrage zu den größten Ärgernissen heutiger Spieler. Deshalb werden wir künftig noch klarer davor warnen und gegebenenfalls abwerten – aber nicht automatisch, sondern je nach Schwere des Vergehens. Wenn uns beispielsweise ein Vollpreisspiel alle paar Minuten einen Echtgeld-Shop unter die Nase reibt, werden wir das bestrafen. Wenn sich der Echtgeld-Shop hingegen im hinterletzten Menü versteckt und niemanden stört, werten wir nicht ab. Gleiches gilt bei Always On: Wenn der permanente Onlinezwang sich störend auswirkt und die Server nie erreichbar sind, werten wir ab. Wenn es die Online-Anbindung einfach nur gibt, sie aber nicht stört, werten wir nicht ab. Bei DLCs werden wir abwerten, wenn sich ein Spiel ohne den DLC unvollständig anfühlt. Beispielsweise, wenn nur Vorbesteller in den Genuss eines zentralen Features oder einer Quest kommen, die für das Verständnis der Story wichtig ist. Das reine Vorhandensein von DLCs ist für uns kein Grund für eine automatische Abwertung.

Wann wird aufgewertet?

Auch hier gilt: Alles wie gehabt. Wenn wir ein Spiel einem Nachtest unterziehen – etwa, nachdem ein großer Patch erschienen ist – kann es aufgewertet werden. Muss es aber nicht, wenn der Patch zu wenig Fortschritt bringt. Die Teilnehmer unserer Umfrage hatten sich zudem dafür ausgesprochen, dass wir für DRM-Freiheit und üppig ausgestattete Laden-Verkaufsversionen aufwerten. Das würde in unseren Augen jedoch zu Verwirrung führen: Wenn es ein Spiel in einem Download-Store mit, im Handel aber ohne DRM gibt – vergeben wir dann zwei Wertungen? Sollen wir auch Download- und Ladenversion getrennt bewerten, wenn Letzterer zusätzlich ein Poster

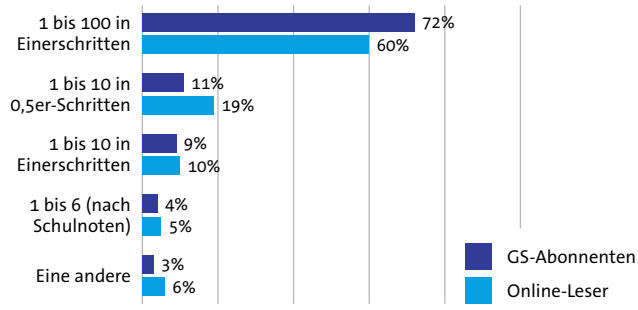


Wir haben mit zahlreichen Ideen und Kastenformen experimentiert. Das hier sind noch die konservativeren.

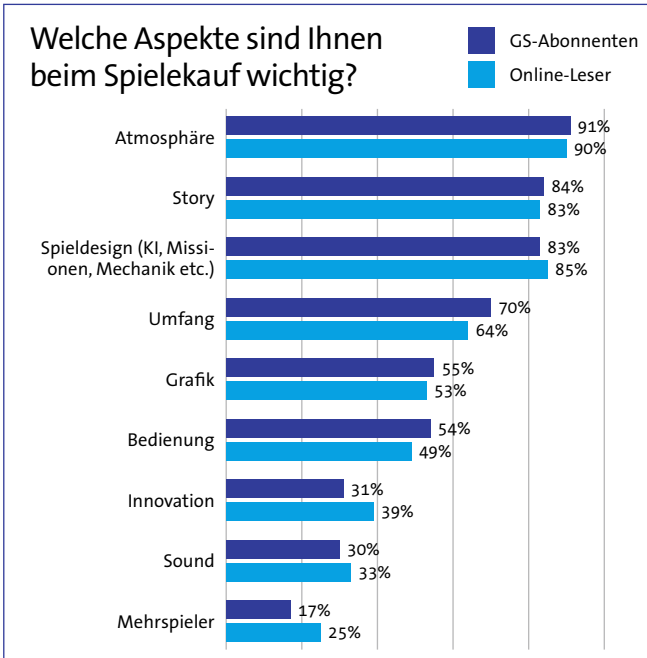
beiliegt? Wir fänden das umständlich und irreführend, daher bezieht sich unsere Wertung rein auf das eigentliche Spiel.

Wo ist die Multiplayer-Wertung?

Unsere Umfrage hat gezeigt, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie in Mass Effect 3 oder Assassin's Creed für die meisten Spieler keine große Rolle spielen. Wir werden sie daher nicht mehr gesondert im Wertungskasten aufführen, sondern allenfalls in einem Kasten im Test. Und da werden wir natürlich auch beurteilen, ob sie Spaß machen oder nicht. Wenn ein Spiel komplett auf Multiplayer oder Koop



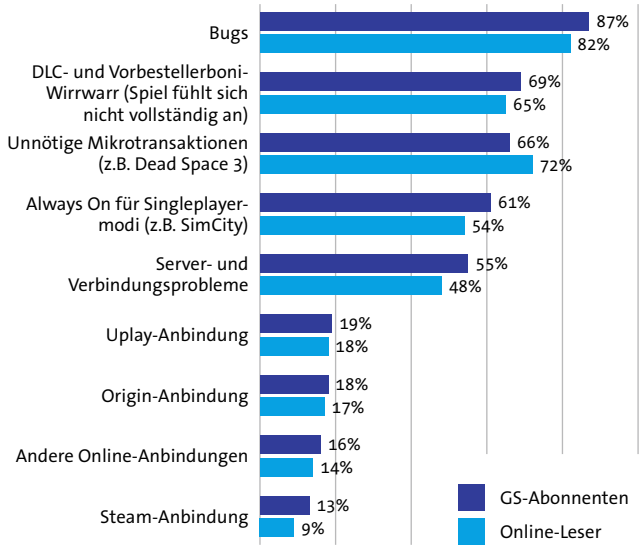
Ergebnis: Die 100er-Skala ist alt, im (deutschsprachigen) Spielebereich aber auch etabliert, die Zustimmung dafür bewegt sich zwischen 60 und 72 Prozent. Alle anderen Zahlensysteme landen bei höchstens 19 Prozent, auf den zweiten Platz schafft es die 20er-Skala (1 bis 10 in 0,5er-Schritten).



Ergebnis: Hier durften die Umfrageteilnehmer so viele Antworten ankreuzen, wie sie wollten – gerne auch alle. Das wichtigste Kaufargument für die meisten Leser ist demnach eine dichte Atmosphäre, gefolgt vom gelungenen Spieldesign und einer spannenden Story. Die Grafik landet abgeschlagen auf dem fünften Platz – ein schönes Äußeres ist eben bei weitem nicht alles. Auch Innovation spielt für die Mehrheit der Teilnehmer keine entscheidende Rolle: Ein stimmungsvolles und mechanisch gutes Spiel kann den Kauf offensichtlich auch dann wert sein, wenn es nicht bahnbrechend originell ist. Die sehr niedrige Zustimmungsrate zum Mehrspieler interpretieren wir dahingehend, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie bei Assassin's Creed oder Mass Effect 3 keine Rolle bei der Kaufentscheidung spielen. Wenn ein Spiel hingegen primär auf Multiplayer ausgelegt ist – etwa ein MMO oder ein Battlefield – dann spielen die Mehrspieler- und Teamwork-Aspekte hingegen sehr wohl eine Rolle. Also keine Angst, wir fangen nicht an, bei Battlefield 5 nur noch die Solokampagne zu bewerten.

Boris Schneider, Mitgründer der PC-Player, bezeichnete die Einführung von Fünf-Sterne-Wertungen später als »Schlag ins Wasser«.

Wofür sollten wir abwerten?



Ergebnis: Die große Mehrheit der Teilnehmer erwartet, dass wir weiterhin für Bugs abwerten. Auch aufgesetzte Mikrotransaktionen, »herausgeschnittene« DLCs, Always-On-Zwänge für Solomodi sowie Server- und Verbindungsprobleme erhitzen die Gemüter und sollen bestraft werden. Interessant hingegen: Weniger als 20 Prozent der Teilnehmer würden die Anbindung an Onlineplattformen mit Wertungsabzügen ahnden, auf die geringste Ablehnung stößt Steam. Das kann man als Zeichen dafür deuten, dass Online-Aktivierungen inzwischen von der Mehrheit der Teilnehmer akzeptiert werden – so lange sie eben nicht zu Always-On-Gängelei oder DLC-Wirrwarr führen.

ausgelegt ist (etwa Payday 2) oder der Multiplayermodus zumindest prominent und beliebt ist, dann bewerten wir ihn im Rahmen der fünf regulären Wertungskategorien. Also keine Angst, dass wir bei Battlefield 5 nur noch die Solokampagne bewerten.

Fließt die Preis-Leistung in die Wertung ein?

Nein. Vor allem im Digitalmarkt mit seinen großen Preisspannen und häufigen Sales ist es unmöglich, eine Wertung nach dem Preis zu richten. Zumindest, wenn man sie nicht ständig ändern will. Sollen wir ein Spiel aufwerten, nur weil es drei Tage lang billig im Steam-Sale zu haben ist – und es danach wieder abwerten? Was ist mit Spielen, die im Media Markt oder auf Amazon.de günstig sind, auf Steam aber teurer? Klingt nach Chaos. Zumal jeder Spieler eigene Ansichten hat, wofür es sich lohnt, Geld auszugeben und wofür nicht – je nach persönlichen Vorlieben und Geldbeutelgröße. Wenn ein gutes Spiel schon zum Release besonders günstig zu haben ist, werden wir das aber weiterhin lobend erwähnen.

Und was ist mit der Innovation?

Unsere Umfrage hat gezeigt, dass Innovation für viele Leser kein entscheidendes Kaufkriterium darstellt. Auch ein wenig originelles Spiel kann demnach gut und interessant sein; und auch ein noch so originelles Spiel kann Schrott sein, wenn es mechanisch knarzt und so stimmungsvoll ist wie ein Fischstäbchen. Daher wollen wir Innovation nicht blind belohnen, weisen aber natürlich weiterhin im Artikel darauf hin. Und wenn ein Entwickler nie dagewesene Herangehensweisen – ob nun spielerisch oder erzählerisch – ersinnt, und diese Herangehensweisen tatsächlich funktionieren, dann wird sich das sicherlich auch in der Spieldesign- und der Gesamtwertung niederschlagen. Gelungene Originalität wollen wir ja auch in Zukunft angemessen würdigen und hervorheben.

Warum bewertet ihr Single- und Multiplayer zusammen?

Weil wir eine einzelne Gesamtwertung für klarer und aussagekräftiger halten. Schließlich kann man Single- und Multiplayermodus im Regelfall auch nicht getrennt kaufen.

Das alte GameStar-Wertungssystem habt ihr stets als transparent und objektiv bezeichnet. Wollt ihr das jetzt nicht mehr sein?

Doch, wollen wir. Wir wollen weiterhin ausführlich darlegen, was uns an einem Spiel gefällt und was nicht – und zwar vor allem im Artikel, der eine Wertung viel besser erklären kann als der umfangreichste Wertungskasten. Wer also wissen will, wie wir ein Spiel erlebt haben und was wir davon halten, der soll und muss bitte weiterhin unseren Test und die persönlichen Fazits unserer Redakteure lesen. Der Wertungskasten ist nur die palaktive Zusammenfassung.

Auch objektiv wollen wir nach wie vor sein. Okay, uns ist klar, dass es hundertprozentige Objektivität nicht geben kann. Unsere Tests werden immer noch von Menschen geschrieben, nicht von Robotern. NOCH nicht. Und Menschen sind immer ein wenig subjektiv. Aber wir wollen Spiele und Spieler immer fair behandeln. Fairness bedeutet beispielsweise, dass wir ein gutes Spiel nicht verteufeln, nur weil dem Tester ein bestimmter Aspekt persönlich missfällt. Wer Piraten nicht ausstehen kann, sollte ein gutes Piratenspiel trotzdem als gutes Spiel erkennen. Und wer die Piraten total dufte findet, muss noch lange nicht jedes Piratenspiel bejubeln, wenn es so spannend ist wie Eisfischen in der Karibik.

Wertet ihr ältere Spiele nach dem aktuellen System neu?

Nein, unsere vorherigen Wertungen gelten weiterhin. Sie werden ja nicht automatisch falsch, nur weil wir jetzt ein neues System einführen. Weil sich an der 100er-Skala nichts ändert, sind die alten Wertungen auch weiterhin mit den neuen vergleichbar. Was wir allerdings nicht wollen, ist, alte Fehler für immer mitzuschleppen. Wenn eine alte Wertung nach unseren aktuellen Maßstäben nicht mehr vertretbar ist, dann werden wir sie ändern – so wie im vergangenen Jahr bei Dragon Age 2.

Wie bewertet ihr Fortsetzungen und Serien?

Wir halten uns nicht mehr sklavisch an die Wertungen von Vorgängern. Wenn beispielswiese ein FIFA 90 Punkte bekommen hat und der Nachfolger sich noch einen Ticken runder spielt – dann muss dieser Nachfolger trotzdem nicht automatisch ebenfalls eine 90 bekommen, wenn wir der Meinung sind, dass sich sonst zu wenig getan hat (Stichwort: »Vollpreis-Patch«). Also zum Beispiel, wenn mal wieder die Spielmodi stagnieren. Wir halten nichts davon, die Wertungsspirale immer höher zu drehen, sondern wollen klar sagen, welche Teile einer Serie wirklich Herausragendes leisten – und welche nicht.

Vergeben GameStar und GamePro jetzt immer dieselbe Wertung?

Nein, ein Spiel kann auf dem PC ja durchaus besser – oder schlechter – sein als auf den Konsolen, etwa wenn die Entwickler Steuerung oder Technik verhunzen. Auch die inhaltlichen Maßstäbe können sich je nach Plattform unterscheiden: Ein neues Spiel, das die technischen Möglichkeiten der Xbox One voll ausschöpft, kann auf dem PC trotzdem veraltet aussehen. Und ein neues Action-Adventure kann auf dem PC das beste seit Jahren sein, muss sich auf den Konsolen aber mit plattformexklusiver und womöglich besserer Konkurrenz wie The Last of Us messen. Auch in Zukunft können sich die Wertungen von GameStar und GamePro daher unterscheiden.



Wenn der Multiplayer-Modus eines Spiels beliebt und wichtig ist, fließt er in die Gesamtwertung mit ein. (Bild: Call of Duty: Advanced Warfare)

Genre-Charts

Action-Charts

	Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
NEU	1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	Rockstar Games/Rockstar Games
	2	Assassin's Creed 4: Black Flag	90	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal
	3	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft/Moon Studios
	4	The Swapper	88	Puzzle-Platformer	Facepalm/Facepalm
	5	Far Cry 4	87	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal



EMPFEHLUNG DER REDAKTION GRAND THEFT AUTO 5

Die endgültige Version von GTA 5 gibt's auf dem PC. Sie sieht nicht nur blendend aus, sie spielt sich mit Maus und Tastatur auch so.

Abenteuer-Charts

	Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
NEU	1	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox/Obsidian
	2	Goodbye Deponia	91	Adventure	Daedalic Entertainment
	3	Diablo 3	89	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard
	4	World of Warcraft: Warlords of Draenor	88	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard
	5	Divinity: Original Sin	87	Rollenspiel	Eurovideo/Larian Studios



EMPFEHLUNG DER REDAKTION PILLARS OF ETERNITY

Oldschool und trotzdem modern! Ein traditionelles Rollenspiel in einem zeitgemäßen Gewand, das ebenso famos erzählt wie taktisch fordert.

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Civilization 5 Collection	90	Rundenstrategie	2K/Firaxis
2	Company of Heroes 2	90	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic
3	Cities: Skylines	88	Aufbau-Strategie	Paradox/Colossal Order
4	Tropico 5	88	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont
5	Total War: Attila	87	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly

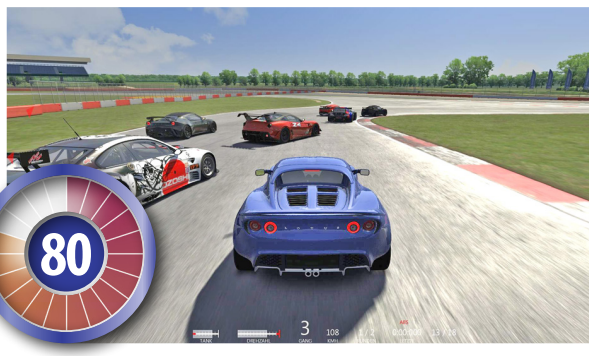


EMPFEHLUNG DER REDAKTION CITIES: SKYLINES

Diese Städtebausimulation nimmt ihr Genre und deren Fans ernst. Für Planer und alle, die es noch werden wollen, ein Mekka der Möglichkeiten.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	FIFA 15	88	Sportspiel	EA/EA Sports
2	Pro Evolution Soccer 2015	87	Sportspiel	Konami/Konami
3	Trials Evolution: Gold Edition	86	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA/Ghost Games
5	Trackmania 2	85	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo



EMPFEHLUNG DER REDAKTION ASSETTO CORSA

Hardcore-Rennspiel für Puristen, denen ein fantastisches Fahrverhalten wichtiger ist als aufwändige Wettereffekte oder Streckengrafik.

Warum Wertungen wichtig sind

Zahlen, bitte!

Kunst lässt sich nicht mit Zahlen bewerten, sagen die Kritiker von Spielewertungen. Das ist eine Ausrede, findet GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge. Wer verlässliche Kaufberatung liefern möchte, muss sich auch trauen, eine Zahl unter einen Test zu schreiben.



Der Autor
Heiko Klinge diskutiert über Spielewertungen, seit er lesen kann. Weil als kleiner Steppke seine Lieblingszeitschrift die Powerplay war, plädiert er seit Jahren für alberne Grimassenfotos in den Meinungskästen. Zu seinem Bedauern hält sich die Begeisterung im Team für diese Idee jedoch in Grenzen.

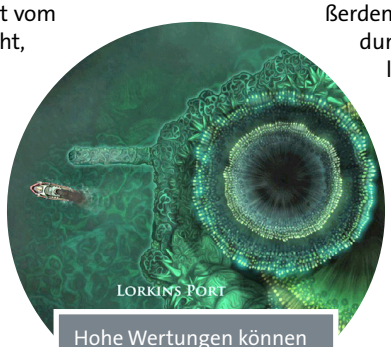
Natürlich könnten wir es uns leicht machen. 87,6% der Heft-Abonnenten sowie 75,5% unserer Online-User wünschen sich, dass GameStar auch in Zukunft PC-Spiele mit Zahlen bewertet. Wunsch erfüllt, Ende der Diskussion. Bei einer derart überwältigenden Mehrheit muss man schließlich nicht länger drüber nachdenken. Oder doch? Tatsächlich haben wir bei der Entwicklung unseres neuen Wertungssystems ebenso ausführlich wie kontrovers über den Sinn und Unsinn von Zahlen unter einem Spieletest diskutiert. Es stand durchaus zur Debatte, auf Wertungen künftig komplett zu verzichten. Denn natürlich liegt einem Spielejournalisten nicht die Zahl unter einem Text am meisten am Herzen, sondern der Text selbst. Wir geben täglich unser Bestes, überlegen uns neugierig machende Einstiege, ungewöhnliche Formulierungen, mehr oder wenige witzige Wortspiele. Warum das alles? Damit Sie jeden Test vom ersten bis zum letzten Buchstaben lesen! Und nicht, damit Sie gleich zur Wertung springen. Trotzdem können und wollen wir auch in Zukunft nicht auf wertende Zahlen bei einem Test verzichten. Und zwar aus den folgenden Gründen.

1. Wertungen sind ein Service

Wir können noch so viel Herzblut und Liebe in einen Artikel stecken, Fakt ist dennoch: Der Blick des Lesers wandert als Erstes zur Wertung. Immer. Nicht, um den Autoren zu ärgern, sondern weil sie ihm als erster Ankerpunkt dient. Die Wertung kondensiert unsere gesamte Arbeit auf einen schnell erfassbaren Punkt. Was sagt GameStar zu Spiel X? 85, danke, gern geschehen. Denn so schön es auch für uns wäre, wenn alle immer den kompletten Test lesen würden, so wissen wir aus Leserbefragungen und Online-Abrufzahlen doch ebenso, dass manchen manchmal eben auch nur die Zahl interessiert. Nicht aus böser Ignoranz unserem Text gegenüber, sondern schlicht aus der Notwendigkeit heraus. Zum Beispiel, wenn man im Elektromarkt per Handy eine schnelle Kaufhilfe benötigt. Oder wenn man in der Diskussion mit dem Kumpel über die Stärken und Schwächen von GTA 5 fix die Wertung seines Lieblingsmagazins als Argumentationsverstärker braucht. Auch dann wollen wir in Zukunft für Sie da sein. Wäre natürlich trotzdem schön, wenn Sie sich hinterher noch Zeit für den restlichen Artikel nehmen. Text und Wertung dürfen doch koexistieren.

2. Wertungen schaffen Transparenz

Dem alten GameStar-Wertungssystem kann man einiges vorwerfen, aber sicher nicht mangelnde Transparenz. Wir haben bis ins letzte Detail aufgeschlüsselt, wie eine Wertung zustande kam. Das hat viel Arbeit gemacht (zehn Kategorien, Dutzende Pros und Contras), uns vor manches Problem gestellt (Wie bewerten wir Minecraft?), für heftige Diskussionen gesorgt (8 Punkte für die Doom-3-Story!), aber unter dem Strich war das mitentscheidend für das Vertrauen in unsere Testartikel. Wer nur einen Text schreibt, kann sich immer damit verteidigen, dass dieses oder jenes ja gar nicht so gemeint oder missverständlich formuliert war. Das können wir nicht, und das wollen wir nicht. Auch in Zukunft. Wir wollen uns festlegen, ein klares Urteil fällen. Aber eben zusätzlich darlegen, wie dieses Urteil zustande gekommen ist. Denn je transparenter wir arbeiten, desto leichter fällt es Ihnen, sich Ihr eigenes Urteil zu bilden.



Hohe Wertungen können auch auf verborgene Perlen aufmerksam machen – etwa Sunless Sea.

3. Wertungen ermöglichen Differenzierung

Natürlich ist es Haarspalterei, ob ein Spiel 83 oder 84 Punkte bekommt. Doch im Zeitalter der jährlichen Updates von FIFA, Assassin's Creed, Call of Duty und Co. sind es genau diese Nuancen im Vergleich mit dem Vorgänger, die für Serienfans ausschlaggebend bei der Kaufentscheidung sein können. Ein FIFA 16 wird sich von FIFA 15 auch dieses Jahr nur in Kleinigkeiten unterscheiden, aber diese Kleinigkeiten sollten sich unserer Meinung nach auch in einer Wertung widerspiegeln. Ob die nun besser oder schlechter ausfällt, häng eben davon ab, ob sich für einen Vollpreis-Nachfolger genügend getan hat. Außerdem geben wir Ihnen auch weiterhin mehr Entscheidungshilfen als nur eine Ziffer. Es gibt nun mal Spieler, die eine bombastische Präsentation schätzen. Andere können auch mit Textkästen und Strichmännchen leben, wenn Spieldesign oder Story stimmen. Je stärker sich die Spiele unterscheiden, desto wichtiger wird es, klar herauszustellen, für wen sich dieses Spiel eignet.

4. Wertungen sind plakativ

Ein Test kann noch so blumig und geschliffen die Qualitäten eines neuen Meisterwerks preisen. Die erste Reaktion lautet in den Kommentaren wie in den sozialen Netzwerken trotzdem nie: »Wow, GameStar bezeichnet Pillars of Eternity als Spitzenspiel mit Seele!«, sondern: »Wow, GameStar gibt Pillars of Eternity eine 92!« Und das gilt ebenso für den euphorisierten Fan wie für den erfreuten Entwickler. Wir sagen eben nicht nur »Daumen hoch» oder »Daumen runter«, sondern liefern ein präzises und differenziertes Urteil. DASS uns ein Spiel gut gefällt, ist uns zu wenig. Wir machen deutlich, WIE GUT es uns gefällt. Wertungen sind nicht nur plakativer als die meisten Zitate, sie setzen Letztere auch in einen Kontext. Ein findiger Publisher findet selbst in einem kritischen Text immer ein halbwegs lobendes Zitat, schließlich bemühen wir uns, auch bei schwachen Spielen nicht die guten Seiten verschweigen. Wenn neben diesem Zitat aber eine 54 steht, dann hält sich dessen werbende Wirkung doch arg in Grenzen.

Ja, Wertungen reduzieren ein Kulturgut auf eine Zahl, und das wird gerade Spielen mit einem hohen künstlerischen Anspruch nicht immer gerecht. Wer so empfindet, kann unsere Wertung aber auch getrost ignorieren und sich ausschließlich auf den Text konzentrieren, der sich bei einem Dear Esther fun-

damental anders lesen wird als bei einem Call of Duty. Und wir sind nun mal ein Magazin, das seine Tests für über vier Millionen Spieler schreibt (laut AGOF-Auswertung 01/2015) und sich deshalb nicht in den feuilletonistischen Elfenbeinturm zurückziehen darf.



Kleinigkeiten können (wertungs)entscheidend sein, etwa die grafischen Unterschiede zwischen Pro Evolution Soccer 2015 (links) und 2014.

5. Wertungen wecken Neugier

Bleiben wir bei Spielen wie Dear Esther, Hotline Miami oder Sunless Sea: Andersartige, künstlerisch wertvolle Geheimtipps haben es naturgemäß schwerer, die verdiente Aufmerksamkeit zu bekommen, als Blockbuster vom Schlage eines The Witcher 3 oder GTA 5. Den Namen »kleiner« Spiels kennen nur die wenigsten, Screenshots schrecken mangels sündteurer Bombastoptik eher ab. Das Interesse, sich ein paar Minuten für den Text zu nehmen, tendiert gegen Null. Auch das belegen unsere Website-Statistiken. Doch dann leuchtet da plötzlich eine 80er-Wertung! So gut soll dieses unscheinbare Spiel sein? Vielleicht schaue ich es mir doch mal an! Weil Wertungen so plakativ sind (siehe Grund 4), machen sie eben auch neugierig. Sie sind das Stoppschild für den Leser, auf dem steht: »Nicht weiterblättern/-klicken, sonst verpassen Sie was Spannendes!« Mit einer hohen Wertung können wir einem Geheimtipp schneller und effizienter Aufmerksamkeit verschaffen, als es ein Text jemals zu leisten vermag.

6. Wertungen werden diskutiert

Egal wie viele schlagkräftige Argumente wir im Test auffahren, egal wie viele unterschiedliche Meinungen wir in unseren Fazitkästen darlegen: Am meisten und heftigsten diskutiert wird immer die Wertung. Warum etwa hat Call of Duty schon wieder eine hohe 70 bekommen? Und wissen Sie was? Diese Diskussionen finden wir super! Nur, wenn über Spiele kontrovers diskutiert wird, können sie sich als Kulturmedium weiterentwickeln. Denn selbstverständlich fällt es auch EA und Dice auf, dass der internationale Wertungsschnitt von Battlefield zuletzt mit jedem Serienableger weiter gesunken ist. Dagegen werden sie etwas unternehmen. Ob das erfolgreich sein wird, steht freilich auf einem anderen Blatt. Wir können nichts weiter tun, als Publishern und Entwicklern klare Signale zu senden. Eine Wertungszahl ist das klarste Signal, das es gibt.

Und auch wir können uns nur verbessern, wenn wir uns der Diskussion mit unseren Lesern stellen. Um Fehler zu erkennen und entsprechend zu reagieren, wie zuletzt etwa bei der nachträglichen Aufwertung von Alien: Isolation. Um Sorgen und Nöte der Spieler zu erkennen, damit wir diese in unserer Berichterstattung aufgreifen und an die Entwickler weiterleiten können. Und nicht zuletzt, um ein neues Wertungssystem zu entwickeln, an dessen Entstehung unsere Community per Umfrage sowie mit zahlreichen Leserbriefen, Kommentaren und Forumspostings entscheidend mitgewirkt hat.

Die Diskussion über Wertungen ist freilich nicht abgeschlossen, nur weil wir jetzt ein neues System haben. Kein System ist perfekt, kein Test ist perfekt, keine Wertung ist perfekt. Also lassen Sie uns weiter diskutieren. Wir freuen uns drauf!



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 850 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 € 1.499,–
oder ab 55,40 €/mtl.[1)]



G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Define R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]



G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- 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 € 1099,–
oder ab 38,90 €/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



Los Santos, die Stadt, die niemals schläft. Dort unten treiben Michael, Franklin und Trevor viele unterhaltsame Stunden lang ihr Unwesen.

Grand Theft Auto 5

Sieger der Plattformen







Nach anderthalb Jahren des Wartens darf GTA 5 nun endlich auch über unsere Rechner brausen. Und beweist letztendlich, warum keine Konsole dem PC das Wasser reichen kann, wenn dieser endlich mal wieder sein Potenzial voll ausschöpfen darf. Von Petra Schmitz

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar Games** Termin: **14.4.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **nein (Rockstar Social Club)**

Mal ehrlich: Gibt's was Cooleres, als im Sonnenuntergang mit einem Muscle Car die Küstenstraße entlang zu heizen, während »Carry on Wayward Son« von Kansas aus dem Radio dröhnt? Wenig bis nichts, behaupten wir mit dem Brustton der Überzeugung. GTA 5 sprudelt über vor Details, es bewirft einen förmlich mit spannenden Missionen, aber am Ende sind's dann doch die vergleichsweise kleinen Momente wie diese berauschende Fahrt die Küstenstraße entlang, die erst ein großes Ganzes daraus machen. Nämlich ein Spielerlebnis, wie wir es nur alle paar Jahre zu sehen und zu fühlen bekommen. Im Falle von GTA 5 verrückterweise nun schon zum dritten

 Beim Vorgänger war Rockstar noch schneller und brauchte nur sieben Monate für die PC-Umsetzung.





Michaels Tochter hat sich bei der Casting-Show »Fame or Shame« bloßstellen lassen. Papa findet das nicht sonderlich gut.

Der Video-Editor

Wie schon bei GTA 4 dürfen wir PC-exklusiv wieder eigene Filmchen erstellen. Dafür nehmen wir Szenen aus dem laufenden Spiel auf und bearbeiten die dann im eingebauten Editor, etwa mit Verzerrungseffekten. Neu ist der Regisseur-Modus. Der versetzt uns quasi an ein Set, an dem wir aus allen im Spiel auftauchenden Figuren unsere Protagonisten aussuchen und sie dann vor unsere Kamera stellen und lenken dürfen. Auch die so erstellten Szenen lassen sich hinterher aufwändig bearbeiten. Aufwändig unter anderem deswegen, weil die Steuerung des Editors nicht unbedingt intuitiv ist, ein bisschen Fummelei gehört hier leider zum Handwerk.



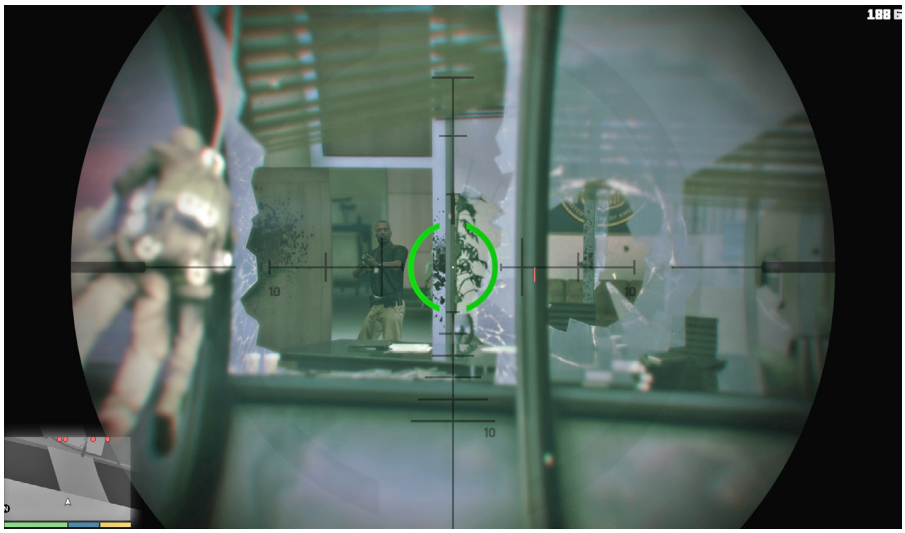
Mal. Zunächst im September 2013 für die Old-Gen-Konsolen veröffentlicht, erschien Grand Theft Auto 5 Ende 2014 dann auch auf der PlayStation 4 und der Xbox One. Seit dem 14. April können auch wir PC-Spieler endlich durch die Straßen der Metropole Los Santos cruisen und an den verkorksten Existenzen der Protagonisten Michael, Franklin und Trevor teilhaben. Und uns darüber freuen, dass der Entwickler Rockstar Games aus den Fehlern der maroden PC-Version von GTA 4 gelernt hat.

Kein neues GTA 4

Mit Problemen, wie wir sie mit dem Vorgänger hatten (Gängeleien durch Zusatzprogramme, fehlerhafte Programmstarts, extremer Hardwarehunger, auf den damaligen ATI-Grafikkarten kaum spielbar), müssen wir uns dieses Mal nicht rumschlagen. Gänzlich mackenfrei kommt allerdings auch ein GTA 5 nicht daher, die möglichen Probleme und Problemchen haben wir in einem Extrakasten auf Seite 61 für Sie zusammengefasst. Zwar braucht man noch immer zwingend den Rockstar Social Club, um GTA 5 starten zu können, aber das war's auch schon. Nachdem man sich angemeldet hat, lässt sich das Hauptspiel auch im Offline-Betrieb erleben (für GTA Online benötigen Sie eine dauerhafte Verbindung zum Social Club) und das ganz ohne weitere technische Hürden. Und ohne Monsterrechner. Bereits auf einem ordentlichen Mittelklasse-PC kann man Grand Theft Auto 5 nahezu in voller Detailspracht genießen, egal, ob nun ein Radeon- oder ein Nvidia-Chip für die Grafik verantwortlich ist. Ein Gamepad brauchen wir übrigens auch nicht. Niemals, zu keiner Sekunde. Doch dazu später mehr.

Trio Infernale

Über die Handlung dürfte inzwischen alles gesagt worden sein, und das jeweils mehr als einmal. Aber der Vollständigkeit halber und für all jene, die in den letzten anderthalb Jahren unter einem Stein gelebt haben,



Als Franklin müssen wir Michael (links am Seil) mit einem Scharfschützengewehr unterstützen.



Ich bin ein Alien

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Im Fall von GTA 5 komme ich mir vor, als sei ich ein Alien. Alle Welt feiert Rockstars Epos als eines der besten Spiele aller Zeiten. Ich stehe mit meiner zurückhaltenden Begeisterung verflucht alleine da. Aber es hat mir nun mal deutlich weniger Spaß gemacht als mein Serienfavorit Vice City oder – Jehova! – das in der Öffentlichkeit viel härter kritisierte Watch Dogs.

Das hat zwei Gründe: 1. Die meisten Storymissionen sind mir zu viel Call of Duty und zu wenig GTA. So groß Los Santos auch sein mag, fast immer werde ich im Sinne der Dramaturgie dennoch wie auf Schienen von einem geskripteten Höhepunkt zum nächsten gejagt. Mich ärgert das! Denn wenn mir schon solch eine großartige offene Spielwelt zu Füßen gelegt wird, dann möchte auch ich entscheiden, mit welchen Methoden ich ein Problem löse.

2. Ich bin jemand, der sich mit seiner Spielfigur identifizieren will, um ein Spiel wirklich genießen zu können. Natürlich ist die Charakterzeichnung von Rockstar großartig, konsequent und entlarvend. Das ändert jedoch nichts daran, dass ich kein frustrierter Familienvater, Ghetto-Gangster oder Psychopath sein will. Mir gelingt es schlichtweg nicht, mich gedanklich von meinen Alter Egos zu distanzieren. Ich bin Trevor, aber ich möchte nicht Trevor sein!

Das können Sie nicht nachvollziehen? Ist in Ordnung, ich bin ja auch ein Alien. Aber vielleicht gibt's noch andere wie mich. Und die fühlen sich jetzt nicht mehr so allein.



Trevor macht keine halben Sachen. Wenn er eine Familie ausrottet, dann mit Haus und Hof.



Im Frachthafen verdingen wir uns als Kranführer, um ein riesiges Schiff auszuspionieren.

hier ein flotter Abriss: Anders als in den Vorgängern erleben wir die Story von GTA 5 mit drei unterschiedlichen Protagonisten: Michael, Franklin und Trevor, allesamt Verbrecher. Trevor und Michael sind alte Kumpels (Michael bezeichnet Trevor an einer Stelle sogar als seinen besten Freund), die schon vor Jahren gemeinsam Banküberfälle abgezogen haben. Bei Franklin handelt es sich um einen Kleinganoven aus dem Ghetto, der Michael zufällig bei einem krummen Ding über den Weg läuft. Michael, von seinem Sohn enttäuscht, sieht in Franklin eine Art potenten Ersatzsprössling und nimmt ihn unter seine Kriminellenfittiche. Die drei schlittern im Laufe der Story immer tiefer in einen Sumpf aus Gangster- und Privatproblemen, aus dem es am vergleichsweise unspektakulären und viel zu eilig inszenierten Ende drei mögliche (Aus-)Wege gibt.



Trevor schiebt einen Wohnwagen in einen Fluss. Das ist noch eine harmlose Racheaktion.

Einige der Missionen absolvieren wir mit allen dreien, einige mit lediglich zwei Protagonisten, oft sind wir auch alleine unterwegs. Letzteres vor allem zu Beginn, wenn sich die Schicksale der drei noch nicht so eng miteinander verwoben haben. Welchen der drei Charaktere wir steuern, hängt mal von der Situation ab, mal entscheiden wir selbst, indem wir einfach in unseren Wunschprotagonisten wechseln. Eines der Kernstücke des Spiels sind die groß angelegten Überfälle, denen stets eine Planungsphase (Situation ausspionieren) und dann eine Beschaffungsphase (Fahrzeuge, Gadgets klauen) vorausgeht, bevor es schließlich nach einem zuvor festgelegten Plan A oder B zur Sache geht. Ein frühes Beispiel: Der Überfall eines Juweliers kann mit roher Waffengewalt oder mit der Unterstützung durch Betäubungsgas über die Lüftungsschächte ausgeführt werden. Die Wahl bei den Vorgehensweisen allein steigert den Wiederspielwert von GTA 5 schon enorm. Aber auch kleinere Variablen tragen dazu bei, wie die Tatsache, dass einige Missionen mal von dem einen oder anderen Charakter initiiert werden können und so jeweils einen anderen Anfang haben. So kommen wir entweder als Michael nach Hause und erwischen unsere Frau und den Tennislehrer in flagranti, woraufhin der Gigolo (nur in Un-

terhose) aus dem Fenster springt und abhaut. Lösen wir die Mission aber als Franklin aus, indem wir Michael besuchen, sehen wir nur, wie der Lehrer aus dem Fenster segelt und vor unseren Füßen landet, die komplette Eheproblem-Szene im Haus fehlt.

Keine Helden

GTA 5 wird gern mal vorgeworfen, dass es kaum Highlights böte und zu viele Missionen nach dem Schema »hinfahren, Auftrag erledigen, abhauen« ablaufen. Grundsätzlich stimmt das, allerdings tragen die Missionen in sich selbst immer wieder kleine und größere unerwartete Überraschungen. Wenn etwa Michael mit seinem Sohn Jimmy loszieht, um das gespannte Verhältnis zu lockern, kann noch niemand ahnen, dass der Sohnemann schnell unwichtig wird, weil Michaels Tochter ... ach, das wollen wir jetzt nicht verraten.

Die Inbrunst, mit der Michael, Franklin und Trevor überdies ihre Schicksale und Aufgaben erfüllen, sowie die pointiert gezeichneten Nebencharaktere lassen der Langweile keine Chance. Und wer mal ein wenig Zerstreuung vom Gangsteralltag sucht, der stürzt sich eben in eine der zahlreichen Nebenbeschäftigungen wie Tennis, Golf, Triathlon oder Kinobesuch. Vorsicht, auf der Leinwand könnte es arg bizarr werden!

In diesem Artikel verzichten wir übrigens bewusst darauf, die Hauptpersonen als Helden zu bezeichnen, denn keiner der drei erfüllt die Kriterien, die damit einhergehen. Alle drei sind Verbrecher, alle drei sind von zweifelhafter Gesinnung. Michael und Franklin schaffen es immerhin noch im Ansatz, so etwas wie Sympathien zu wecken und Identifikationsanker zu bieten, dabei helfen unter anderem ihre persönlichen Umstände (Stress mit der Familie, Stress mit Freunden). Wie sich die beiden miteinander entwickeln, mit welchen Sorgen sie sich unabhängig voneinander rumschlagen, ist nur menschlich. Trevor hingegen dürfte die meisten Spieler vom ersten Moment an abstoßen und verstören. Dafür trägt Rockstar bereits in seiner Einführungsszene (nach etwa vier bis fünf Stunden Spielzeit, wenn man sich hauptsächlich mit den Missionen beschäftigt) reichlich Sorge. Spätestens allerdings bei der hinreichend umstrittenen, extrem langen Folterszene dürfte jedem klar werden, dass die Entwickler mit Trevor absichtlich provozieren wollen. Wir meinen: Das ist mehr als gelungen!

Gamepad? Nein, danke!

Gelungen! Ein schönes Stichwort. Wer sich zuvor Gedanken darüber gemacht hat, ob er GTA 5 am Rechner denn auch ordentlich mit Maus und Tastatur spielen kann, dem können wir nun – wie schon angedeutet – versichern, dass dies wunderbar funktioniert. Rockstar ist es vorbildlich gelungen, die aufs Gamepad ausgelegte Steuerung von GTA 5 für die klassischen PC-Eingabegeräte umzusetzen. Die meiste Aufmerksamkeit bekommt dabei zunächst die Tastatur. Die Maus dient zumindest in Fahrzeugen lediglich dazu, die Kamera zu justieren, ansonsten lenken wir Autos, Flugzeuge oder Hubschrauber ausschließlich über die Tasten. Das funktioniert zwar nicht so butterweich wie mit einem Analogstick, aber das hatten wir auch nicht erwartet. Trotzdem haben wir mit etwas Fingerspitzengefühl immer die volle Kontrolle über die Vehikel. High-



Die Flugzeuge steuern wir ausschließlich mit der Tastatur. Das klappt erstaunlich gut.

Die größten Probleme & Lösungen

GTAV_Setup_Tool: Wer das Spiel über den Rockstar Social Club bezieht, der muss für die Installation eventuell ein zusätzliches Setup-Tool benutzen, das ein Problem mit sich bringen kann: Die nötige Datei-Erweiterung fehlt teilweise nach dem Download, das »GTAV_Setup_Tool« lässt sich dadurch nicht starten. Um das Problem zu beheben, klicken Sie die Datei einfach mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im Kontextmenü den Punkt »Eigenschaften« aus. Anschließend können Sie ganz oben im Namensfeld die Erweiterung ».exe« hinzufügen (ohne Anführungszeichen) und schon lässt sich das Installationstool starten.

Rockstar Social Club: Beim Rockstar Social Club treten hin und wieder diverse Fehlermeldungen auf, etwa »Social Club failed to initialize.« Die Entwickler empfehlen dann eine manuelle Neuinstallation des DRM-Tools (Download: rockstargames.com). GTA 5 sollte während der Installation nicht aktiv sein. Die Programme GTA5.exe, PlayGTAV.exe und GTAVLauncher.exe sollten im Zweifelsfall manuell über den Task-Manager geschlossen werden. Sollte sich das Problem durch dieses Vorgehen nicht beheben lassen, schlägt Rockstar Games die folgenden Alternativlösungen vor: eine Verifizierung des Steam-Cache, das Ausführen von GTA 5 als Administrator, die Installation der neuesten Versionen von DirectX und Visual C++ sowie die temporäre Deaktivierung von Antivirus- und Firewall-Programmen. Außerdem sollte der Social Club im richtigen Ordner installiert sein (als Standard vorgegeben ist: Programme\Rockstar Games\Social Club).

Code 1: Vor dem ersten Patch 1.01 (erschienen am 17. April) verhinderten zuweilen Windows-Kontonamen mit einem Umlaut (ä,ö,ü) , dass man GTA 5 runterladen, installieren oder starten konnte. Das Problem ist inzwischen beseitigt. Der Patch sorgt außerdem dafür, dass der Social Club den Prozessor nicht unnötig auslastet.



Spiel gewordenes Fernweh

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Über ein Jahr nach dem Erscheinen der PS3- und 360-Fassungen von Grand Theft Auto 5 ist die PC-Fassung für mich keine große Überraschung. Die Portierung ist Rockstar ausgezeichnet gelungen, die Performance ist selbst auf Mittelklasse-PCs überraschend gut. Für diese PC-Fassung gibt es also ein Lob, und das Spiel selbst kann ich fast nicht genug loben. Ich staune auch nach vielen Stunden immer noch über den irrsinnigen Detailgrad der Spielwelt, die lebendige Atmosphäre von Stadt und Umland sowie die unzähligen kleinen Gags und satirischen Anspielungen.

Für mich ist diese Spielwelt, weniger die dennoch toll erzählte und spannende Handlung, der große Triumph des Spiels. Als jemand, der Los Angeles und Umgebung bereits mehrmals besucht hat, halte ich beim Spielen immer wieder inne, weil mir die Kulisse derart vertraut vorkommt. Ich erkenne die Fassaden meines letzten E3-Hotels wieder, ich erinnere mich an die Hitze und den Geruch der heruntergekommenen Viertel rings um Downtown, und das Observatorium auf den Hügeln hinter Los Santos löst bei mir heftige Déjà-vus aus, weil ich da ja schon mal war. Und auch Umgebungen, die ich nicht schon als reale Vorlage kenne, wirken derart glaubwürdig und detailverliebt, dass ich mich immer wieder in der Welt von GTA 5 verliere. Story vorantreiben? Nebenaufgaben erledigen? Geld verdienen? Nein, lieber stelle ich mich da vor den Schnapsladen, genieße den Sonnenuntergang und beobachte die Einheimischen. Ist das nicht unglaublich, dass ich in einem Spiel so etwas machen kann? Dass mir GTA 5 auch die Möglichkeit für derlei Müßiggang bietet? Ich bin mir sicher, dass ich Rockstars Open-World-Abenteuer auch noch lange regelmäßig besuchen werde – als Urlaub vom Alltag.

Die Haupt- und wichtigen Nebencharaktere von GTA 5 werden von echten Schauspielern verkörpert.



Entlarvend gut

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass GTA 5 auf dem PC so rund läuft, hatte ich zwar gehofft, aber nicht wirklich damit gerechnet. Sicher, es gibt auch hier wieder Probleme und Problemchen, aber nichts, was irgendwie in der Größenordnung von GTA 4 spielen würde. Und auch wenn ich nichts gegen Gamepads habe (im Gegenteil), freue ich mir ein mittelgroßes Loch in den Bauch, dass alles so wunderbar mit Maus und Tastatur klappt. Ich darf ohne Übertreibung behaupten: Damit kann ich besser Auto fahren. Zumindest mit Michael und Franklin. Mit den beiden gebe ich mir stets Mühe, keine Passanten zu überrollen und auch meine Kiste halbwegs heil zum Ziel zu bringen. Wenn ich hingegen Trevor spiele, vergesse ich das allerdings alles. Der Typ, so abstoßend ich ihn auch finde, macht mit mir seltsame Sachen. Ich brettere ohne Rücksicht auf Verluste durch die Stadt, ich grinse sogar ein bisschen mit ihm mit, wenn er sich aus dem Staub macht, während der arme, höchst unsichere Floyd Herbert an seiner Statt von Wachleuten verdroschen wird.

Was Trevor mit mir veranstaltet, finde ich gleichzeitig gruselig wie entlarvend gut. In mir steckt vielleicht jetzt nicht unbedingt ein Psychopath (das hoffe ich jedenfalls), aber es mal sein zu dürfen beziehungsweise in diesem Spiel sogar zu müssen, das ist eine spannende Erfahrung für jemanden, der in Rollenspielen sonst immer ausschließlich das Gute verkörpern will. Am liebsten habe ich aber alle drei zusammen. Die Chemie und Dynamik zwischen den Protagonisten, die Rockstar so wundervoll natürlich zusammengeführt hat, macht jeden Moment mit ihnen besonders. Sie passen hervorragend in diese faszinierende Welt voller falscher Eitelkeiten, Gelüste, Wünsche und menschlicher Abgründe.



Einatmen, ausatmen, sich verrenken. Michael wurde von seiner Frau zu einer Yoga-Stunde überredet. Sonderlich elegant stellt sich der Verbrecher dabei nicht an.

speed-Rasereien inklusiver rasanter Kurvenmanöver mit Hilfe der Handbremse sind problemlos zu meistern. Ein bisschen fummelig ist es zu Beginn im Cockpit eines Flugzeugs oder Helikopters, aber nach ein paar Minuten hat man auch da den Dreh mit Neigungswinkel und Heckruder raus. Selbst das Landen auf einer extrem kurzen Landebahn stellt nach zwei, drei Anläufen keine ernstzunehmende Hürde mehr dar. Verrückt: Wir können sogar mit Maus und Tastatur problemlos Tennis spielen.

Auch bei Hardcore-Actioneinlagen gibt's keinen Grund zur Klage, im Gegenteil. Die Mission, in der die drei Protagonisten zum ersten Mal gemeinsam agieren, funktioniert auf den Konsolen sogar weitaus weniger geschmeidig als auf dem PC. Darin sind schnelle Wechsel zwischen Michael (der sich an einem Haus abseilt und später aus einem Helikopter ballert), Trevor (der besagten Heli steuert) und Franklin (der mit einem Scharfschützengewehr Deckung gibt) zwingend erforderlich. Dass das Ganze mit Maus und Tastatur spürbar flüssiger vonstattengeht, liegt unter anderem daran, dass wir die Charaktere bequem und direkt über die F-Tasten anwählen können, ohne ein zusätzliches Menü wie noch auf den Konsolen aufrufen zu müssen.

Unsere kleine Angstmission vom Anfang des Spiels, an der wir auf der PlayStation 4 einige Zeit geknabbert haben, weil sie zumindest für PC-Haudegen verhältnismäßig viel Gamepad-Akrobatik voraussetzt, lief übrigens ebenfalls gleich beim ersten Versuch rund. In besagter Mission müssen wir an einer Stelle gleichzeitig einen Wagen über einen stark befahrenen Highway steuern, ein hohes Tempo halten und einen Dieb von einem LKW-Anhänger runterballern, bevor der Schurke unseren Kumpel Franklin abmurksen kann. Dank sicherem Zielen über die Maus war das alles kein Problem und klappte reibungslos im ersten Anlauf. Das einzige winzige Manko, das uns aufgefallen ist: Auf einem Fahrrad lässt sich nur zwischen langsamem und schnellem Fahren wechseln. Mit einem Gamepad variieren wir durch rhythmisches Drücken auf X

GTA Online



Bei der Installation landet auch GTA Online auf Ihrer Festplatte. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine Art MMO für GTA 5. Wir bauen uns zu Beginn einen Charakter zusammen, der anschließend für einige Tutorial-Missionen von Lamar (Franklins Freund aus dem Hauptspiel) unter die Fittiche genommen wird. Danach entlässt uns das Spiel in die offene Welt, wo wir Diebstähle begehen, Rennen fahren, andere Spieler über den Haufen schießen, uns neue Waffen beschaffen, uns neu und besser einkleiden (schusssichere Westen!), also im Prinzip vieles von dem tun, was wir schon von Michael und Co. kennen. Am besten geht man das von Beginn an mit Freunden an, alleine beziehungsweise mit Zufallspartnern ist die Welt von GTA Online nur halb so spaßig. Ab Stufe zwölf schließlich dürfen wir auch an den sogenannten Heists, also den großen, orchestrierten Überfällen für zwei bis vier Spieler teilnehmen. Die laufen ähnlich wie die Überfälle im Hauptspiel ab, mit Planung, Beschaffungsphase und eigentlichem Einsatz.

Was für das eigentliche GTA Online gilt, gilt für die Heists umso mehr: besser mit Freunden losziehen und nicht mit irgendwelchen Zufallsgefährten. Der Mensch, der die Mission in seinem Apartment startet, ist auch gleichzeitig der Host der Sitzung. Und er muss für den Überfall in Vorleistung treten, das kostet zwischen 12.000 und 100.000 Dollar. Wenn man mit Kumpels unterwegs ist, bietet es sich an, die Kosten im Vorfeld zu verteilen. Wer allerdings schon mal ein paar dieser Überfälle erfolgreich absolviert hat, braucht sich um seine Finanzen keine großen Sorgen mehr machen. Die Belohnungen reichen von 100.000 Dollar für den kleinen Tutorial-Heist bis hin zu zehn Millionen Dollar, wenn man alle Überfälle nacheinander mit demselben Team auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad meistert, ohne dass jemand dabei stirbt. Allerdings sollte man dafür extrem viel Zeit mitbringen. Ein einzelner Coup der größeren Bauart kann locker mit zwei Stunden zu Buche schlagen. Die lohnen sich aber im Regelfall, die Heists machen (mit Freunden) verflixt viel Laune!



Die Ego-Perspektive: Am PC reagiert unser Charakter deutlich direkter auf Richtungswechsel als auf den Konsolen.

das Tempo und können so Kurvenfahrten auch ohne halsbrecherische Bremsaktionen meistern. Übrigens: Wer situationsabhängig dann doch lieber zum Gamepad greift, kann einfach im laufenden Spiel darauf wechseln, die Bildschirmanzeigen werden dann sogar ebenso automatisch wie blitzfix entsprechend angepasst.

Die bessere Ego-Perspektive

Die PS4- und Xbox-One-Versionen bekamen neben einer aufgedrehten Grafik noch eine weitere große Neuerung spendiert: die Ego-Perspektive. Die fand aber keinen allzu großen Anklang unter den Spielern. Zu beschwerlich waren schnelle Manöver, die starke Körpersimulation (Trägheit) bremste den Spielspaß mit dem Gamepad gehörig aus. Am PC funktioniert das vor allem mit Maus und Tastatur spürbar besser. Die Charaktere reagieren wesentlich direkter auf Richtungswechsel. Die Schießereien und sonstigen Actioneinlagen spielen sich zwar bei weitem noch nicht so flüssig wie in reinen Ego-Shootern, aber wer Michael, Franklin und Trevor gerne zur Abwechslung mal durch die Augen und nicht immer nur auf den Rücken schauen möchte, der ist mit der PC-Version am besten beraten. Auch wenn man bei Sprints hin und wieder an Ecken hängenbleibt und das Fadenkreuz beim Anvisieren über die zweite Maustaste immer ein bisschen neben der durch den Lauf der Waffe suggerierten Position liegt.

Das schönste Los Santos

Der Grafiksprung von Last Gen auf Current Gen war mächtig, der von den neuen Konsolen auf den PC fällt nicht mehr so riesig aus. Jedenfalls nicht, wenn man nicht zufällig ein 4K-fähiges System zuhause stehen hat. Trotzdem sieht GTA 5 auf dem PC am besten aus. Das liegt vor allem an der spürbar höheren Weitsicht und den knackigeren Texturen. Wie schon gesagt: Mit einem guten Mittelklasse-Rechner ist man bestens gerüstet, um die Abenteuer von Michael, Franklin und Trevor genießen zu können (mehr dazu im anschließenden ausführlichen Technik-Check). Und vielleicht kommt dann ja auch bei Ihnen zufällig mal »Carry on Wayward Son« aus dem Radio, während Sie im Sonnenuntergang an der Küste entlangbrausen. Sollte man erlebt haben! PET



Wie weit es Rockstar mit seinen verrückten Ideen treibt, kann man gut an dieser Szene sehen.

Grand Theft Auto 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad Q6600/ Phenom X4 9850	Core i5-3470/ Phenom II FX-8350
Geforce 9800 GT / Radeon HD 4870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 65 GB Festplatte	8 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detailverliebte, gigantische Welt
+ grandiose Inszenierung der Missionen
+ hervorragende englische Sprecher
+ abwechslungsreiche Radiosender mit lizensierter Musik

SPIELDESIGN

+ Missionen voller Vielfalt (Action, Schleichen, Yoga ...)
+ gelungener Charakterwechsel
+ tolle Maus- und Tastatursteuerung
+ gut spielbare Ego-Perspektive
+ spaßige Nebenbeschäftigungen

BALANCE

+ ausgewogener Schwierigkeitsgrad
+ Wiederholungsoption bei vermasselten Einsätzen
+ nützliche Spezialfähigkeiten der Protagonisten
− teils lange Lauf-/Fahrwege beim Scheitern

ATMOSPHÄRE/STORY

+ drei ungewöhnliche Hauptcharaktere
+ großartige Gesellschaftssatire
+ Varianten in den Missionsabläufen
+ drei mögliche Enden
− gehetztes und unspektakuläres Finale

UMFANG

+ riesige offene Spielwelt, die zum Erkunden einädt
+ lange Story-Kampagne
+ unzählige Nebenbeschäftigungen
+ Video-Editor
+ motivierender Mehrspielermodus GTA Online

FAZIT

Die endgültige Version von GTA 5 gibt's auf dem PC. Sie sieht nicht nur blendend aus, sie spielt sich mit Maus und Tastatur auch so.

92

TEST

GTA 5 hält allerdings noch immer den Rekord von 800 Millionen Dollar Umsatz am ersten Verkaufstag im September 2013.

GTA 5 im Technik-Check

Kein zweites GTA 4

Wir fühlen GTA 5 aus Hardware-Sicht auf den Zahn, verraten die wahren Systemanforderungen für unterschiedliche Detailstufen und welche Grafik-Einstellungen die größten Auswirkungen haben. Von Nils Raettig

Es ist mehr als sechs Jahre her, dass die PC-Version von GTA 4 erschienen ist, damals erlebten Rockstar und die Spieler ein mittelschweres Debakel. Angefangen vom Social-Club-Zwang über Abstürze und Bugs (vor allem mit Radeon-Grafikkarten) bis hin zu fehlenden Grafikoptionen (etwa für die Kantenglättung) gab es viele Probleme mit dem Open-World-Spiel, die auch von späteren Patches nur bedingt behoben wurden.

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, 4XMSAA

In maximalen Details sind die Texturen hoch aufgelöst 1, Objekte werfen auch in größerer Distanz Schatten 2, die Wasserdarstellung ist realistisch 3, und die meisten Kanten werden geglättet 4.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KEINE KANTENGLÄTTUNG

In minimalen Details kosten matschige Texturen 1 und fehlenden Schatten 2 Atmosphäre. Auch die Wasserdarstellung fällt simpler aus 3, und schräge Kanten zeigen unschöne Treppchenbildung 4.

Bei GTA 5 soll nun alles besser werden, was auch ein Grund für die häufige Verschiebung des Releasetermins der PC-Version sein dürfte. Zum Vergleich: Zwischen der Konsolen- und der PC-Version von GTA 4 lagen acht Monate, zum Erscheinungstermin von GTA 5 am 14.4. lag die Veröffentlichung der Version für Xbox 360 und PlayStation 3 bereits 19 Monate zurück. In dieser Zeit hat Rockstar GTA 5 zwar auch für die Xbox One und die PlayStation 4 veröffentlicht, deren AMD-APUs (CPU mit integrierter Grafikeinheit) sind allerdings sehr ähnlich zu der Hardware von Spiele-PCs, was die Portierung spürbar erleichtert haben dürfte.

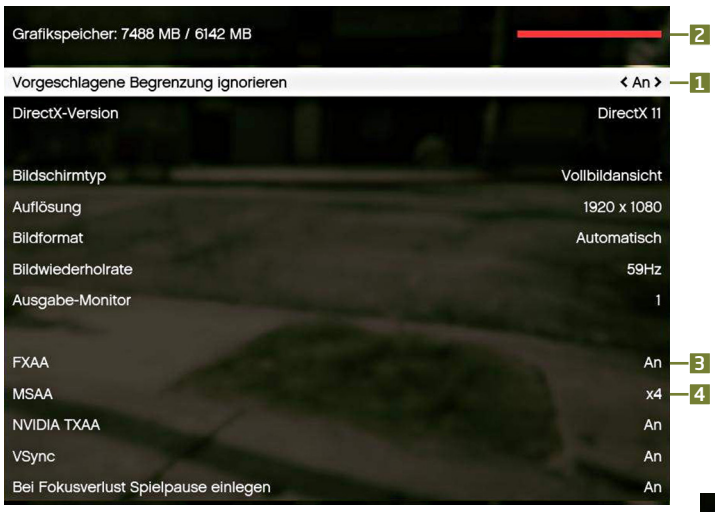
Unser ausführlicher Technik-Check von GTA 5 zeigt, dass es Rockstar in weiten Teilen gelungen ist, ein Debakel wie beim PC-Start von GTA 4 zu vermeiden. Zwar wurde die Installation manchen Spielern durch Stolpersteine wie zu langsame Download-Server oder Fehler verursachende Umlaute und Sonderzeichen im Windows-Benutzernamen erschwert, dafür gibt es im Spiel selbst nur selten Probleme. Außerdem läuft es auch auf älteren Systemen flüssig, wenn Sie die Grafikdetails reduzieren. Auch der zwingend nötige Rockstar Social Club hält sich vornehm zurück, nach einer kurzen Aktivierung über den Produktschlüssel konnten wir GTA 5 auf allen Test-Systemen problemlos spielen, sowohl mit als auch ohne aktive Internetverbindung.

PC-Version im Vorteil

Gegenüber den Konsolen hat der PC in GTA 5 einige Vorteile zu bieten, mit der wichtigste davon ist die höhere Bildwiederholrate. Auf PlayStation und Xbox läuft das Spiel maximal mit 30 Bildern pro Sekunde, auf dem PC werden die fps nur durch die Leistungsfähigkeit Ihres PCs begrenzt. Dank der zahlreichen Grafikoptionen ist es dabei selbst mit ziemlich alter Hardware wie einer GTX 460 oder einem Phenom II X4 965 möglich, dauerhaft deutlich mehr als 30 fps zu erreichen.

Im Grafikmenü zeigt Ihnen das Spiel, wie viel VRAM Ihre Grafikkarte besitzt und wie viel davon mit den aktuellen Einstellungen belegt wird. In der Standardeinstellung können Sie das Limit nicht überschreiten, erst müssen Sie »vorgeschlagene Begrenzung ignorieren« anschalten (im Grafik-Menü ganz oben). Nun können Sie auch höhere Einstellungen wählen, die laut Spiel mehr Speicher belegen als die Grafikkarte besitzt.

 Im Spiel ist ein eigener Benchmark integriert, den Sie per »Tab«-Taste im Grafikmenü starten können.



Menü »Grafik«

Das Grafikmenü von GTA 5 strotzt nur so vor Optionen, die sich im Spiel selbst auf ganze zweieinhalb Seiten verteilen. Um die Einstellungen uneingeschränkt ändern zu können, müssen Sie die Option »Vorgeschlagene Begrenzung ignorieren« auf »An« stellen 1. Die Leiste ganz oben zeigt Ihnen stets an, wie stark der VRAM Ihrer Grafikkarte mit den aktuellen Einstellungen voraussichtlich belegt sein wird 2, wobei Sie den Maximalwert durchaus etwas überschreiten können, ohne dass das Spiel zur Ruckelorgie wird. Um flimmernde Kanten zu vermeiden, sollten Sie mindestens das sehr ressourcenschonende, aber durchaus effektive FXAA aktivieren 3, noch besser wird die Optik durch zusätzliches vierfaches MSAA 4, das allerdings viel Leistung kostet. Der VRAM wird außerdem mit am stärksten durch hochauflösende Texturen belegt, die Optik des Spiels gewinnt durch schärfere Texturen aber auch deutlich an Qualität. Wir empfehlen deshalb mindestens die Einstellung »Hoch«, falls Ihr PC dafür genügend Leistung bietet.



Menü »Erweiterte Grafik«

Im Menü »Erweiterte Grafik« finden sich fünf zusätzliche Optionen, die sich auf die Schatten und die Distanzdarstellung beziehen. Wenn Sie den Schieberegler zur erweiterten Darstellungsdistanz heruntersetzen 1, gewinnen Sie zwar an fps hinzu, dafür werden Objekte aber auch früher unscharf dargestellt. Die erweiterte Schattendistanz 2 können Sie nur verändern, wenn sie im Grafik-Menü die Schattenqualität auf »Sehr hoch« stellen.

Unseren Erfahrungen nach dürfen Sie das ruhig tun, solange die Grenze nur geringfügig überschritten wird. Der Leistungsverlust hält sich dann in Grenzen. Erst wenn Sie das Limit weiter überschreiten, sind fps-Einbrüche um die Hälfte und mehr zu erwarten. Neben der höheren Bildrate profitieren PC-Spieler außerdem von besserer Sichtweite, höher aufgelösten Texturen und der Möglichkeit, größere Auflösungen als Full HD auszuwählen. In so hohen Auflösungen und maximaler Bildqualität ist allerdings sehr schnelle Hardware wie eine GTX 970 und ein flotter Vierkernprozessornötig, um gut spielbare Bildwiederholraten zu erreichen, dafür ist der optische Vorsprung gegenüber den Konsolenversionen dann auch am größten. Wie gut das Spiel auf Ihrem PC läuft, können Sie anhand der unten stehenden Technik-Tabelle herausfinden. Insgesamt ist Rockstar die PC-Version von GTA 5 aus technischer Sicht absolut gelungen. Dank der je nach Detailstufe geringen bis hohen Systemanforderungen können sich jetzt endlich die meisten PC-Spieler flüssig und ohne Abstürze oder Bugs in die Welt von Los Santos stürzen. NR

So läuft GTA 5 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die **schwächere Komponente** ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 400	GTX 460	GTX 470	GTX 480					
	Geforce GTX 500	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580					
	Geforce GTX 600	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 650 Ti	GTX 660	GTX 670	GTX 680		
	Geforce GTX 700	GTX 750 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780	GTX Titan	GTX 780 Ti		
	Geforce GTX 900			GTX 960				GTX 970	GTX 980
	Radeon HD 5000	HD 5770	HD 5850	HD 5870					
	Radeon HD 6000	HD 6850	HD 6870	HD 6950	HD 6970				
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7870	HD 7950	HD 7970 GHz		
	Radeon RX 200	R7 260X	R9 270	R9 270X	R9 285	R9 280X	R9 290	R9 290X	
2 PROZESSOR	Athlon II	II X2 250	II X3 450	II X4 640					
	Phenom II	X3 740	X4 920	X6 1055T	X4 965	X6 1090T			
	FX	FX 4100	FX 4170	FX 6200	FX 6300	FX 8150	FX 8350		
	Core 2	E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i	i5 661	i5 750	i7 860	i7 980X				
	Core i 2xxx	i3 2120	i5 2400	i5 2500K	i7 2600K	i7 2700K			
	Core i 3xxx	i3 3220	i5 3450	i5 3470	i5 3570K	i7 3770K	i7 3960X		
	Core i 4xxx			i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770K	i7 4790K	
3	Arbeitsspeicher	1,0 GByte	2,0 GByte	4,0 GByte	6,0 GByte	8,0 GByte	16,0 GByte		

4 LEGENDE				
	Technisch unmöglich	**Läuft so flüssig:** 1920x1080, Grafik-Qualität: Niedrig bis Mittel (stark abhängig vom VRAM), flüssig mit 40+ fps	**Läuft so flüssig:** 1920x1080, Grafik-Qualität: Mittel bis Hoch (stark abhängig vom VRAM), FXAA, flüssig mit 40+ fps	**Läuft so flüssig:** 1920x1080, Grafik-Qualität: Hoch bis Sehr Hoch (stark abhängig vom VRAM), flüssig mit 40+ fps
	Ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Die vom Spiel beim ersten Start gewählten Standardeinstellungen sind ein guter Ausgangspunkt, die zahlreichen Grafikeinstellungen individuell auf Ihr System und Ihre fps-Gewohnheiten zu justieren. Gehen Sie dabei nicht zu konservativ vor – GTA 5 läuft auch auf alten Grafikkarten oft besser als vermutet und viele der Einstellungen können Sie auch auf betagten PCs noch relativ weit aufdrehen.
- Eine Besonderheit von GTA 5 hinsichtlich der Performance ist, dass unheimlich viel von der Größe des Videospeichers der Grafikkarte abhängt. Auch auf teils sehr alten Platinen mit 1,0 GByte VRAM wie etwa einer GTX 460 läuft das Spiel durchaus flüssig, solange Sie niedrige Details und Texturqualität wählen. Erst ab 2,0 GByte Videospeicher klappt das auch mit hoher Texturqualität und erst ab 3,0 GByte und mehr sollten Sie die sehr hohe Stufe wählen.
- Weiche Schatten kosten relativ viel Leistung. Da die Optik sich durch schärfere Schattenkanten nur geringfügig verschlechtert, können Sie hier ruhigen Gewissens einige fps gut machen.

Mindestanforderungen

- Quad-Core CPU mit 2,4 GHz
- 4,0 GByte RAM
- 65 GByte Speicherplatz
- 1,0 GByte Grafikspeicher
- DirectX 10, Windows Vista (SP2), 7 (SP 1) oder 8/8.1 (jeweils 64 Bit)

Die Benchmark-Ergebnisse werden im Ordner »Eigene Dokumente\Rockstar« gespeichert.

Pillars of Eternity

Spitzen-spiel mit Seele

GameStar für Story

92 GameStar Platin-Award

Das Rollenspiel erlöste auf Kickstarter fast vier Millionen Dollar mit dem Versprechen, das legendäre Baldur's Gate zu beerben. Entwickler Obsidian hält nicht nur Wort, sondern liefert sogar mehr, als wir zu hoffen wagten. Von Benjamin Danneberg

Genre: Rollenspiel Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Obsidian Termin: 26.3.2015 Sprache: Englisch, deutsche Texte USK: ab 16 Jahren
Spieldauer: 60 Stunden Preis: 50 Euro DRM-frei: ja (GOG.com)

Auf DVD: Test-Video

Die Lehre von der Seele ist ebenso uralt wie vielschichtig. Auch Pillars of Eternity dreht sich nun um Seelen – und soll auch selbst eine erben. Nämlich die der legendären Baldur's-Gate-Serie. Heute verbinden wir mit dem Seelenbegriff nämlich Tiefe, Antriebskraft, Persönlichkeit und Lebendigkeit. Sogar Büchern, Bildern, Filmen – und ja, auch Spielen – sprechen wir eine Seele zu, wenn sie mehr sind als ein oberflächliches Popcorn-Medium. Mit Baldur's Gate schuf Bioware vor 17 Jahren eine Saga, die Charakter, Tiefe und Persönlichkeit – also Seele – hatte und obendrein mit jedem weiteren Teil besser wurde, die Spieler mehr in ihren Bann zog, die fesselte und verzauberte.

Obsidian Entertainment wagte 2013 den Versuch, die Tugenden der Baldur's-Gate-Saga und ihrer legendären Ableger Planescape: Torment und Icewind Dale wiederzuerwecken. Auf Kickstarter sammelten sie fast vier Millionen Dollar, jetzt ist Pillars of Eternity endlich fertig. Und liefert weit mehr, als wir zu hoffen wagten.

Das Geschichten-Bergwerk

Die Seele ist eines der Hauptthemen von Pillars of Eternity, dessen Geschichte sich rund um den Dyrwald dreht. Dort herrscht eine düstere, traurige, teilweise grausige Stimmung. Grund sind die »Hohlgeborenen«, die den Landstrich seit dem Krieg der Heiligen plagen: Kinder werden ohne Seele geboren, stupide Hüllen aus Fleisch ohne Persönlichkeit. Zum Glück gibt es Wissenschaftler, die sich damit beschäftigen, die sogenannten Beseeler. Doch die nehmen es nicht immer so genau mit Ethik und Moral, einige von ihnen sind Scharlatane, andere schlicht Verbrecher, die mit Menschen und Seelen experimentieren, als seien es chemische Verbindungen. Und daher enden dieser Tage Beseeler, die bei der Bekämpfung der Hohlgeburten versagen, gern mal mit einem Strick um den Hals.

Seelen sind in Pillars of Eternity Gegenstand ständiger Wiedergeburt. Allerdings kann sich eine wiedergeborene Seele in der



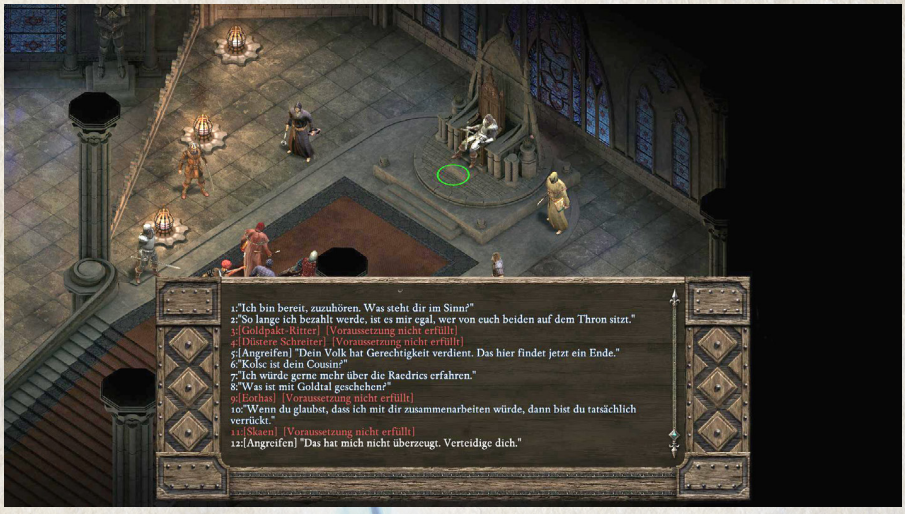
Der Drache zeigte sich überhaupt nicht verhandlungsbereit und machte unsere Gruppe genüsslich platt.

 Pillars of Eternity war ursprünglich unter dem Arbeitstitel »Project Eternity« bekannt.

Regel nicht an ihre früheren Leben erinnern. Aber manchmal kommt es eben doch dazu: Eine solche Bewusstwerdung wird »Erweckung« genannt, und sie schlägt bei unserem Hauptcharakter durch einen – so scheint es – Zufall zu. Dadurch bekommen wir die Möglichkeit, die Seelengeschichten anderer Menschen zu studieren, ja sogar mit den Seelen Verstorbener zu kommunizieren. Diese Fähigkeit raubt uns den Schlaf. Sie verunsichert uns, macht uns in Zeiten, in denen jedem Medium größtes Misstrauen entgegengebracht wird, angreifbar. Und deshalb suchen wir den Verursacher dieser Erweckung, um mehr darüber zu erfahren, um sie vielleicht wieder rückgängig zu machen. Klingt wie ein simpler Plot? Das ist nicht einmal die Oberfläche dessen, was die Reise in das Geschichten-Bergwerk mit all ihren verschachtelten Handlungsverläufen für uns bereithält.



Die Details in der Welt sind erstaunlich: Das sich drehende Mühlrad mahlt richtig Korn.



Mit dünnen Informationen gehen wir in verbale oder auch gewalttätige Entscheidungsgefechte.

Mit dem Bagger in die Tiefe

Chris Avellone und sein Team haben nicht bloß die Schippen gepackt und ein bisschen in der Muttererde guter Erzählkunst gebuddelt. Dialoge sind zwar abseits der Hauptquest und einiger Begleiterquests nicht vertont, und selbst wenn's mal Sprachausgabe gibt, wechseln sich vertonte und unvertonte Passagen innerhalb eines Gesprächs ab. Doch geschrieben, hach!, geschrieben sind die Texte absolut grandios. Und das gilt nicht nur für die eigentlichen Dialoge, Pillars of Eternity beschreibt auch Umgebungen, Gesichtsausdrücke oder andere atmosphärische Details, sowohl in der Welt als auch im Gespräch. Das sorgt dafür, dass unsere Fantasie angeregt wird. Anstatt zu sagen, wie schrecklich die Hohlgeburten für die Eltern im Dyrwald sind, zeigt uns eine Seelenvision eine Familie mit einem Mädchen, das ohne Seele geboren wurde. Mithilfe eines Beseelers wird ihr die Seele eines Hundes »implantiert« und endlich schaut sie ihren Eltern in die Augen! Doch die neue Familienfreude endet jäh, als das Mädchen ihren Bruder frisst. Der Vater bringt es nicht übers Herz, seine Tochter zu töten, und kettet sie im Stall an – nur um ihr jeden Tag Essen zu bringen, in der Hoffnung, dass sie ihn irgendwann anschaut und erkennt.

Nein, Pillars of Eternity ist kein Popcorn-Kino. Das Spiel thematisiert eine solche Bandbreite von schwergewichtigen Themen, dass uns manchmal schwindelig wird: Fragen der Moral ziehen sich durch jede Faser, durch jeden Satz des Spiels. Glaube und Religion kommen auf den Prüfstand und werden heiß diskutiert – mit allen Vor- und Nachteilen. Vertrauen und Hoffnung, Liebe und Hass sind strukturgebende Elemente einer Themenoper, die wir in dieser Form noch in keinem Spiel zuvor erlebt haben. Nein, Chris Avellone und sein Team haben nicht mit simplen Schaufeln gebuddelt, um ihrem Titel Tiefe zu verleihen. Sie haben sich in einen hochmodernen Bagger gesetzt und angefangen, die Erde richtig umzugraben, aufzubrechen, das Innerste nach außen zu kehren. Dabei haben sie die grandiose Leistung erbracht, die Geschichte nicht zu einem Paradestück in Küchenphilosophie verkommen zu lassen – was bei derartig schweren Themen leicht passieren kann.

Natürlich muss man viel und gerne zu großen Teilen unvertonte Texte lesen, um all dem folgen zu können. Aber das muss man für einen guten Roman auch, in Pillars of Eternity beherrschen feinsinnige Überlegungen das erzählerische Spielfeld, werden anfangs verwir-



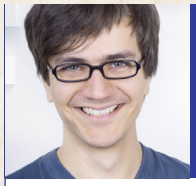
Wo kaufen?

Pillars of Eternity gibt es für rund 42 Euro auf Steam und (kopierschutzfrei) auf GOG.com. Zudem ist eine verpackte Version im Handel erhältlich, die ein 80 Seiten starkes Handbuch (wie früher!), den Soundtrack und ein Poster enthält, aber eine Steam-Aktivierung erfordert.

rende Handlungsfäden gesponnen, die am Ende nicht dorthin führen, wo der Spieler es gewohnt ist, wo er sich heimisch fühlt. Pillars of Eternity zwingt uns zum Nachdenken – und das sogar über uns selbst, im echten Leben. Wie es das macht? Indem es uns dazu bringt, zu entscheiden.

Ich weiß, dass ich nichts weiß

Diese Aussage, die dem griechischen Philosophen Sokrates zugeschrieben wird, taugt stellvertretend auch für unsere Rolle im Dyrwald. Denn jede der vielen Entscheidungen, die wir zu treffen haben, bewegt sich im moralischen Graubereich. Schwarz und Weiß? Das war gestern! Obsidian stellt Verständnis für Verbrecher in einer Weise her, die eine Bestrafung nahezu unmöglich erscheinen lässt. Ist der mit Menschen und Seelen experimentierende Beseeler ein Monster – oder ein dunkler Ritter, weil er versucht, den Schrecken der Hohlgeborenen aus der Welt zu schaffen? Man erkennt gewisse Parallelen zur realen Diskussion um die Genforschung.

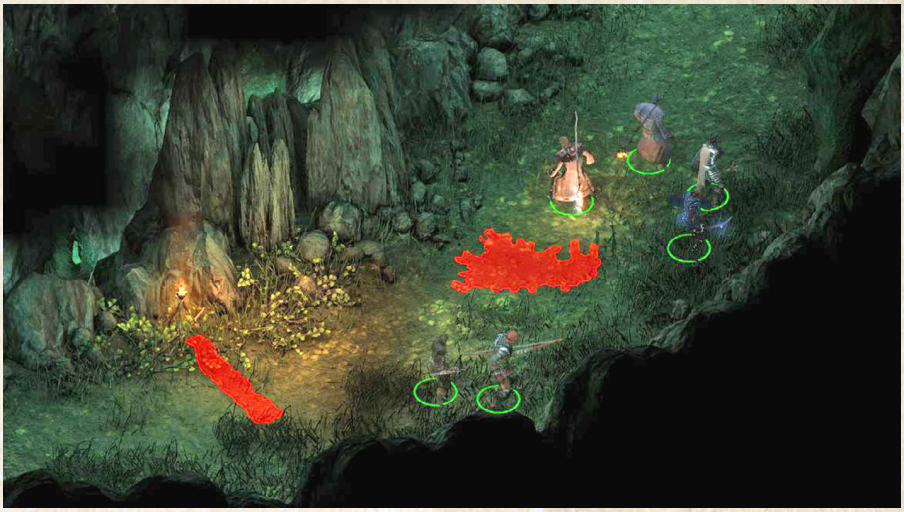


Das Anti-Inquisition

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Endlich darf Obsidian mal zeigen, was es kann. Abgesehen vom (unterschätzten!) Alpha Protocol haben die Kalifornier bislang nur Auftragsarbeiten geklopft: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2, Dungeon Siege 3, Fallout: New Vegas, South Park. Klar, all das waren gute Spiele. Aber zugleich war's schade, dass ein derart hochkarätig besetztes Studio, ein Studio, das immerhin von ehemaligen Fallout- und Icewind-Dale-Designern gegründet wurde – dass ein solches Studio bislang kaum die Gelegenheit bekommen hat, eigene Universen zu erschaffen. Nun kann man über Crowdfunding denken, was man will – niemand wird gezwungen, Geld in ungewisse Spieleträume zu stecken –, aber ich bin dankbar, dass Kickstarter & Co. genau das ermöglichen: Sie geben Teams die Chance, sich zu beweisen. Und Pillars of Eternity beweist vor allem eines: Altmodische Rollenspiele können immer noch super sein!

Damit liefert Obsidian auch den Gegenentwurf zu seinem ehemaligen Auftraggeber: Während Bioware auf den Massenmarkt schielt und bei Dragon Age: Inquisition vermehrt auf Inszenierung, Action sowie Sammelaufgaben setzt, besinnt sich Obsidian just auf die früheren Bioware-Tugenden: denkwürdige Geschichten, packende Entscheidungen. Bitte nicht falsch verstehen, Dragon Age: Inquisition ist kein schlechtes Spiel, nicht umsonst haben es die GameStar-Leser zum besten Rollenspiel des Jahres 2014 gewählt. Aber Pillars of Eternity ist eben sein genaues Gegenteil, das Anti-Inquisition, dem ich auch gerne seine Ecken, seine Kanten, seine fehlenden Romanzen verzeihe. Weil ich's schön finde, dass es solche Rollenspiele noch gibt. Beziehungsweise wieder gibt. Denn gerade diese Vielfalt lieben wir doch an unserem Hobby.



Ist unsere Mechanik-Fähigkeit zu gering, müssen wir um Fallen herum manövrieren.

Diese Feinheiten sind es, die eine grandiose Dynamik erzeugen und uns auf diese Weise vor ganz neue emotionale Einblicke stellen. Wir waren uns so sicher, die Antworten auf einfachste moralische Fragen zu kennen – und wir sind oft mit dem Gefühl zurückgelassen worden, dass wir eigentlich überhaupt nichts wissen. Zu den vielen Entscheidungsmöglichkeiten kommt, dass sie Auswirkungen haben, die wir oftmals erst viel später oder nur in Nuancen bemerken. Lassen wir einen grausamen Fürsten an der Macht, festigen wohlmöglich seine Herrschaft noch? Oder stürzen wir ihn und überlassen das Wohl und Wehe einer ganzen Gegend anderen, die wir auch nicht besser kennen? Besorgen wir dem kleinen Dreikäsehoch, der auf exquisiten Stahl steht, den seltenen Dolch oder nicht? Wenn ja, kann es sein, dass wir irgendwann davon hören, dass sich ein Junge beim Spielen mit Messern ein paar Finger abgesäbelt hat. Oder wir kriegen eine Standpauke vom Vater, die sich gewaschen hat.

Dialog-Optionsvielfalt

In vielen Spielen sind Dialogoptionen unbefriedigend oder eindimensional – beispielsweise in Dragon Age: Inquisition. Was wir sagen, ist dort eigentlich egal, emotional bewegen uns die Gespräche kaum. In Pillars of Eternity bekommen wir fast immer eine Reihe Dialogoptionen vorgelegt, die enorm viele Reaktionen und mögliche Gefühle abbilden. Nein, längst nicht jede Dialogoption ändert den Gesprächsverlauf – auch wenn wir durchaus neue Informationen bekommen können. Für Veränderungen sorgen vielmehr die Entscheidungen an den Schlüsselpunkten der Dialoge. Wir fangen an, uns mit dem Charakter zu identifizieren, denn wir dürfen wählen, wie wir unsere Gedanken und Gefühle auszudrücken. Und auch spielmechanisch wirkt sich unsere Wortwahl aus: Je nachdem was wir sagen – viele Optionen hängen auch von unserer Klasse und unseren Attributen ab –, verändert sich unser Ruf. Und das hat bis zuletzt deutliche Konsequenzen, beispielsweise darauf, ob uns jemand sensible Informationen gibt, weil wir den Ruf haben, aufrichtig zu sein – oder ob wir uns die Informationen auf anderem Wege beschaffen müssen.

Beides zusammen, die Entscheidungen und die Dialogvielfalt, erschaffen frustrierende, traurige, spannende und wahnsinnig befriedigende Momente. Da verlangt beispielsweise jemand von uns, ein Kind zu



Das Charakterblatt bietet jede Menge Informationen und ist eine Optimierungs-Spielwiese.

entführen und zu töten, damit er dessen starke Seele für sich und seine Nachkommen verwenden kann. Viele Spiele würden uns einschränken, unsere Dialogoptionen beschneiden, uns vielleicht in eine Richtung zwingen, die uns nicht passt. Pillars of Eternity gibt uns mehrere Möglichkeiten. Unter anderem auch die Ultima Ratio: nämlich Richter und Henker in einer Person zu sein. Nie haben sich Entscheidungen so gut, so echt, so nachhaltig angefühlt! Und nie war der Zweifel über die Richtigkeit unseres Handelns so bittersüß wie in der Welt Eora.

Persönlichkeiten, nicht bloß NPCs

Unsere Begleiter machen das ständige Dilemma um Gut und Böse, Richtig und Falsch nicht leichter, denn: Sie haben Charakter und mischen sich ein. Okay, Begleiter haben seit Baldur's Gate 2 und den anderen Infinity-Engine-Spielen ein hartes Los: Wenn die Messlatte erst mal hoch genug hängt, gibt sich niemand mehr mit Niveaulimbo zufrieden. Gemessen wird an dem, was gut ist – und die Begleiter in einem Baldur's Gate 2 waren großartig geschrieben, interagierten mit unserem jeweiligen Hauptcharakter und reagierten auf Handlungen und Situationen. Kann Pillars of Eternity mithalten?

Viel können wir nicht über die Gefährten im Spiel sagen, ohne denen, die es spielen möchten, das Erlebnis zu verhageln. Aber so viel darf gesagt sein: Unsere Begleiter sind dermaßen gut geschrieben, dass sie in unseren Augen ganz schnell zu echten Persönlichkeiten mit Seele geworden sind. Sie haben Geschichte. Emotionen. Probleme. Launen. Und sie sind ganz großartig vertont. Sie mischen sich ein und sagen ihre Meinung, teilweise unverblümt. Sie sind mal tiefsinnig, mal gesprächig, mal ruppig, mal gemein, mal überaus witzig. So fragt der lakonische Krieger Edér die Waldläuferin Sagani, nachdem deren Fuchsbegleiter ihn gebissen hat: »Wenn ich ihn nicht streicheln soll, warum ist er dann so weich?« Die Gefährten sind keine stereotypen Kampfroboter, die wir an der Partyleine hinter uns herziehen und die nur unsere Kampfkraft erhöhen. Sie haben glaubhaft dargestellte Gefühle und Bedürfnisse – und jeder bringt eine Aufgabe mit, die nicht immer so verläuft oder endet, wie wir es erwarten.

Quest-Fest(ung)

Es ist eine ausgesprochene Kunst, Aufgaben so in eine Welt zu integrieren, dass sie sich nicht aufgesetzt anfühlen, nicht generisch wirken. Pillars of Eternity bietet diesbezüglich schlicht Perfektion. War bisher Baldur's Gate 2 eine der Referenzen für homogen eingebettete Aufgaben in eine Welt, schwingt sich der Entwickler Obsidian über diese Höhenmarke mit beängstigender Leichtigkeit hinweg. Durch die Bank sind alle Aufgaben mit der extrem reichhaltigen Hintergrundgeschichte verzahnt. Selbst die simple Suche nach einer gestohlenen Schriftrolle hat irgendwie mit allem zu tun und kehrt kurz vor Schluss in einer feinsinnigen Bemerkung wieder. Diese Art, zu schreiben, verdient absolute Hochachtung.



Invasion! Wir verteidigen eigenhändig unsere Burg gegen einfallende Schufte.

Aber auch die Hintergründe der Welt sind vielschichtig – ohne dass uns Logiklücken oder erzwungen wirkende Handlungssprünge auf die Nerven gehen. Im Gegenteil: Die Beweggründe der vielen involvierten Parteien, die Ziele der Protagonisten und Antagonisten sind jedes Mal herausragend dargestellt, erleben großartige Wendungen, präsentieren uns unglaublich tiefsinnige und durchdachte Motivationen. Waffen und Rüstungen haben Seele, erzählen herrliche kleine Geschichten und bereichern die ohnehin dichte Atmosphäre zusätzlich. Dass wir das heute, im Jahre 2015, erneut in einem Spiel erleben dürfen, ist der schiere Wahnsinn!

Wir bekommen sogar ein Zuhause, eine eigene Festung. Die wandelt sich zwar nicht wie in Baldur's Gate 2 je nach Charakterklasse, lässt sich dafür aber mehrstufig ausbauen, dient als Handelsplatz sowie Zwischenlager für ausrangierte Charaktere und wird hin und wieder sogar angegriffen. Dann können wir entweder unsere angeheuerte Wachmannschaft in die Automatikschlacht schicken oder uns den Invasoren höchstpersönlich entgegenstellen. Nur in Aufträge wird die Festung selten bis nie eingebunden – schade. Unter der Trutzburg erstrecken sich dafür die Endlosen Tiefen, ein Riesen-Dungeon mit 17 Stockwerken, wertvollen Schätzen – und knallharten Gegnern. Soll ja keiner sagen, es gebe zu wenig Heldenarbeit.

Mit einem Lied auf den Lippen in die Schlacht

Wer Pillars of Eternity anspielt, merkt sofort, dass der Geist der alten Infinity-Engine-Spiele wiedererweckt wurde. Bewegung, Gruppensteuerung, Fähigkeitenverwaltung, Zauber und sogar der Cursor erinnern ans große Vorbild. Dabei haben es die Entwickler aber nicht belassen, sondern die alte For-



Der Priester Durance schließt sich uns an, wenn wir wollen. Vorher dürfen wir noch mit ihm diskutieren, denn er ist ein klein wenig ... nun ja ... eigen.

Chris Avellone, Mitgründer von Obsidian Entertainment, war leitender Designer von Planescape: Torment (1999).

Die eigene Festung



Unsere Festung ist anfangs ein einziger Schutthaufen.



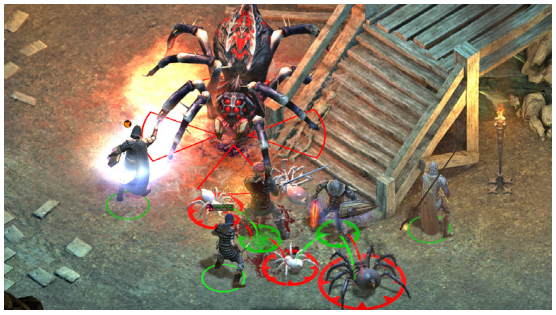
Ein einfaches Menü zeigt uns den Ausbaustatus und die Renovierungsmöglichkeiten unserer Festung an.



Die Bibliothek sah anfangs so aus ...



... und nach etwas (kostenpflichtiger) Auftragsarbeit können wir jetzt gemütlich Bücher darin lesen.



Eine Spinnenkönigin wartet in den Kellern unserer Burg auf Opfer.

TEST

mel behutsam an die Neuzeit angepasst. Ein Gruppeninventar, einfache Klamottenfärbung, Vergleichsmöglichkeiten, selbst erstellte Formationen, Aufgaben-Updates, die bei Betreten einer Karte unaufdringlich eingeblendet werden, die mitschreibende Biografie – Obsidian hat sein Rollenspiel erheblich freundlicher für Einsteiger gestaltet, als Baldur's Gate und Co. es damals getan haben. Und auch der pausierbare Echtzeitkampf hat einige Kniffe drauf, die für eine Verbesserung des Spielgefühls sorgen.

Wir können die Kampfgeschwindigkeit halbieren, was ein flüssigeres Spielerlebnis erzeugt und weniger Pausen verlangt. Laufwege legen wir per Vierfach-Zeitraffer viel schneller zurück. Aber auch die aus Baldur's Gate berüchtigte Schutz- und Stärkungszauber-Orgie vor einem Kampf ist Geschichte: Fähigkeiten und Zauber können nur noch begrenzt eingesetzt werden, entweder pro Begegnung oder pro Ruhephase. Rasten ist allerdings nicht mehr jederzeit möglich: Auf normalem Schwierigkeitsgrad haben wir maximal vier Ruhepausen, bevor wir wieder die benötigte Campingausrüstung kaufen müssen. Zudem erfüllen Ruhepausen jetzt einen essenziellen Zweck, denn nur darüber können wir Gesundheit regenerieren. Nimmt unsere Gruppe im Kampf Schaden, teilt dieser sich zwischen Ausdauer und Gesundheit auf. Ist die Ausdauer futsch, geht der Charakter KO. Sinkt die Gesundheit unter den Wert Null, stirbt der Charakter. Permanent! Zum Glück gibt es die Schnellspeicherfunktion. Und zumin-



Wir regeln die Thronfolge des Dyrwalds. Mit Waffengewalt.



Das Gruppeninventar vereinfacht das Ausrüstung der Gefährten erheblich.

dest eine Handvoll Talente, die verlorene Lebenspunkte wiederherstellen.

Taktische Tiefe

Das macht Kämpfe weit taktischer und anspruchsvoller als bisher in einem Spiel dieses Genres, denn unsere Gruppe kann sich nicht mehr bis zum Hals hochbuffen, bevor sie den bösen Bären unangespitzt in den Boden rammt. Mithilfe der Spähfähigkeit finden wir nicht nur Fallen, versteckte Schalter oder Beutelager. Wir können damit auch die Gegend auskundschaften, um Feinde herumschleichen, die uns zu stark sind, oder unsere Gruppe perfekt positionieren, bevor wir aus dem Schatten zuschlagen. Oder wir blockieren Engpässe mit unseren Nahkämpfern und eröffnen mit Fernkämpfern die Klopperei: Dann kommt ein riesiges Arsenal von Fähigkeiten und Zaubersprüchen zum Einsatz – und jede/r einzelne davon ist nützlich für bestimmte Situationen. Krieger werfen Feinde zu Boden, Magier jagen hochgefährliche Flächenzauber in Feindesgruppen, unser Medium kontrolliert Feinde oder induziert Wahnvorstellungen in bedauernswerten Gegnerseelen. Der Priester schützt und heilt und kontrolliert sich einen Wolf – sein Repertoire an teamdienlichen Zaubern ist exorbitant! Und eine der coolsten neuen Klassen ist der Sänger, dem wir immer neue sogenannte Phrasen beibringen und nach Bedarf zu einem Gesang zusammenstellen, dessen Intonation im Kampf nach und nach besondere Fähigkeiten freischaltet und die Gruppe stärkt.

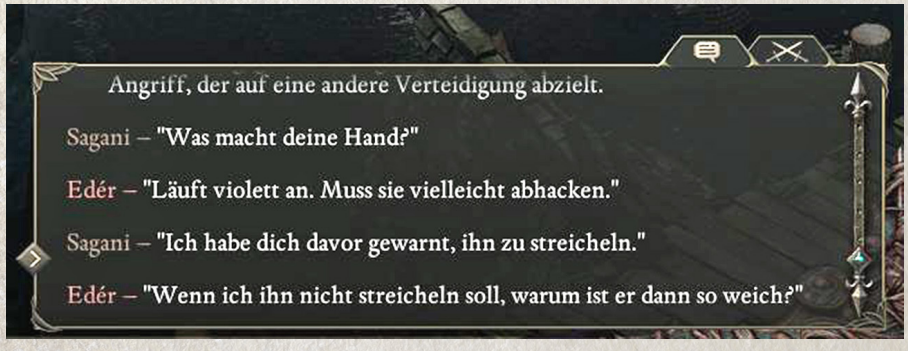
Das umreißt nur dürftig die taktischen Möglichkeiten, die sich uns im Gefecht bieten. Eine drehbare Kamera brauchen wir nicht, die Auswahlkreise sowie halbdurchsichtige Wände sorgen so gut wie immer für ausreichende Übersicht. Ja, Obsidian, so verleiht man Kämpfen Tiefe und Seele. Genau so! Dass teilweise die Wegfindung hakt, wir Charaktere zum gewünschten Angriffsziel dirigieren müssen und unsere Helden manchmal auch einfach gar nicht angreifen, stört da auch nicht groß. Spätestens, wenn wir einen höheren Schwierigkeitsgrad als »normal« wählen, müssen wir sowieso taktisches Mikromanagement betreiben und die Fähigkeiten und Zauber unserer Gruppe kennen und sinnvoll einsetzen. Oder wir versuchen eben, Kämpfen aus dem Weg zu gehen – wenn möglich.

Aber kostet es uns nicht Erfahrung, wenn wir Feinde umgehen? Nein, denn es gibt keine Erfahrung mehr fürs stumpfe Geprügel. Erfahrung (auf insgesamt zwölf Stufen) bekommen wir nur so lange für Kämpfe, bis wir den Gegnertyp für unser Bestiarium ausreichend studiert haben. Dann wissen wir genau, welche Art Waffe effektiv gegen diesen Gegner ist oder welcher Elementarangriff ihn so gar nicht juckt. Erfahrung bekommen wir aber auch fürs Erkunden der Welt, für das Entschärfen von Fallen oder das Entdecken von Geheimnissen. Und natürlich für die Erledigung von Quests.

Talente und Konsequenzen

Haben wir ausreichend Erfahrung gesammelt, dürfen wir Fähigkeitenpunkte in fünf Talentbereiche aufteilen: Heimlichkeit, Athletik, Wissen, Mechanik und Überleben. Mechanik ist beispielsweise für die Entdeckung und Entschärfung von Fallen wichtig. Das macht in dem offenen Klassensystem aber nicht mehr nur der Schurke: In unserem Spieldurchlauf war der Priester der technisch versierte Mann! Prinzipiell können wir jeden Charakter auf eine uns passende Rolle zuschneiden. Magier in Platte? Kein Problem, denn die Schwere der Rüstung beeinflusst »nur« die Zeit, die zwischen zwei Aktionen vergeht.

Die Talente sind zusätzlich für einen erzählerischen Kniff zuständig. So finden wir immer wieder Orte, die wir nicht oder nur schwer erreichen können. In gezeichneten Ereignisbildschirmen können wir unser Vorgehen wählen. Haben wir einen Enterhaken und ein Seil dabei, können wir versuchen, damit den Abgrund zu überqueren oder zum Fenster im ersten Stock eines schwer gesicherten Gebäudes hochzuklettern. Und dann wird ein Talentwurf auf Athletik durchgeführt: Bestehen wir, kommen wir unbeschadet an. Schaffen wir es nicht, können wir eine Handverstauchung oder eine Gehirnerschütterung erleiden, die uns eine ganze Weile erhalten bleiben und unsere Werte in Mitleidenschaft zie-



Unsere Begleiter unterhalten sich gern: mal ernsthaft, mal zänkisch, mal extrem witzig!



Party wie 1998!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Es ist erstaunlich: Da schaue ich aus der Vogelperspektive auf ein paar zentimetergroße Winzfiguren und fiebere trotzdem mehr mit ihnen mit als mit allen anderen Rollenspielhelden seit 1998. Wie schafft Pillars of Eternity das? Zum einen, indem es mir die volle Kontrolle darüber gibt, was aus meinen Zöglingen wird. Mit jedem händischen Anlegen einer neuen Rüstung, jedem verteilten Fähigkeitenpunkt wachsen mir Aloth, Kana oder meine selbst gebaute Ronja (samt Hirsch Röhrer!) mehr ans Herz. Zum anderen sind es ihre besonderen Geschichten, die so nur komplexe Party-Rollenspiele erzählen können. Wie das eine Mal, als wir beim Infiltrieren einer Burg ums Verrecken nicht unseren Kontaktmann finden konnten und dann »aus Versehen« die komplette Wachmannschaft erst aufgeschreckt und dann ... nun ja ... totgeschreckt gehaben. Vom Spiel war das so eigentlich nicht vorgesehen. Funktioniert hat es trotzdem.

Obsidian hat mit Pillars of Eternity nicht nur sein Crowdfunding-Versprechen zu 100% erfüllt, sondern darüber hinaus eine wundervolle Brücke zwischen Vergangenheit und Moderne geschlagen. Vom ersten Moment fühle ich mich, als hätte jemand eine kuschelige Baldur's-Gate-Decke um mich gelegt. Trotzdem habe ich nie das Gefühl, in der Vergangenheit zu abenteuern – Pillars of Eternity gehört auch nach aktuellen Maßstäben sowohl spielerisch als auch erzählerisch zur absoluten Genrespitze. Endlich kann ich den jüngeren Kollegen vermitteln, wie es möglich war, dass ich damals über 300 Stunden in Baldur's Gate 2 versenkt habe. Sobald sie Pillars of Eternity ausprobieren, werden sie verstehen.



Spiel mit Seele

Benjamin Danneberg
Freier Redakteuer
redaktion@gamestar.de

»Die Symmetrie verlangt, dass auf solches Leid große Freude folgt!« Dieses Zitat aus Pillars of Eternity steht stellvertretend für all diejenigen, die sich – wie ich – über viele Jahre hinweg nach einem tiefen, reichhaltigen, befriedigenden Rollenspiel gesehnt haben. Und jetzt ist es da! Pillars of Eternity hat das toll inszenierte Dragon Age: Inquisition im Vorbeigehen in die Tasche gesteckt. Es hat Divinity: Original Sin mit seinen coolen Mechaniken auf die Plätze verwiesen. Es hat Dragon Age: Origins mit der düsteren Story und den liebenswerten Begleitern einfach kassiert. Es hat die Tür zu meinem persönlichen Rollenspieltempel mit einem Fingerschnippen aufgebrochen und sich mit geradezu dreister Lässigkeit neben die bisherigen Regenten, die Mitglieder der Baldur's Gate Saga, gelümmelt. Und es schielt nicht bloß nach der Thronfolge, es meldet die Ambitionen ganz offen – und völlig zu Recht – an.

Denn es ist ein Rollenspiel vollgestopft mit Seele. Jede Kleinigkeit, jedes Detail dieses Spiels hat Seele. Es hat mich in 80 Stunden Spielzeit so oft zum Nachdenken gebracht – ja, auch über mich selbst, im Hier und Jetzt! – wie kein anderes Spiel bisher. Es hat mich berührt, hat mir mehrfach die Tränen in die Augen getrieben, es hat mich wütend gemacht und zum Lachen gebracht. Kurz: Es hat mich begeistert!

Ganz perfekt ist es freilich nicht, auch wenn es technisch beinahe einwandfrei läuft und mich weder mit Abstürzen noch mit ernsten Bugs konfrontiert hat. Aber da wären zum einen die fehlenden Romanzen. Die tiefe Bindung zu meinen Begleitern hätte mit einer gut geschriebenen Liebesbeziehung das Tüpfelchen auf dem i ausgemacht. Eine etwas bessere visuelle Unterscheidung der Gegenstände nach Seltenheit wäre ebenfalls wünschenswert, und die eigene Festung könnte noch besser in die Welt integriert werden.

Aber dieses Gejammer klingt schon ganz schön hohl, angesichts dessen, was das Spiel alles richtig macht. Und ganz am Ende, nach diesem furiosen Finale, das mich mitten in der Nacht sprachlos in der Dunkelheit meines Arbeitszimmers zurückließ, formte sich in meiner Seele nur eine einzige Überzeugung: Pillars of Eternity ist lediglich ein sehr gutes Addon davon entfernt, sich die Krone für das vielleicht beste Rollenspiel überhaupt aufzusetzen.



Taktische Feinheiten: Wir können Feinde in Durchgängen oder Engpässen blockieren.

hen. So schafft man Atmosphäre, Glaubwürdigkeit und sinnvolle Konsequenz! Wir sind begeistert!

Zu schwer, um Spaß zu machen?

Schafft das Spiel denn überhaupt die Balance zwischen Herausforderung und Spielspaß? Und noch wichtiger: Kommen auch Anfänger und Nicht-Taktiker auf ihre Kosten? Die Antwort ist einfach und lautet: Ja, absolut. Die Schwierigkeitsregelung im Spiel ist die vielleicht durchdachteste, die uns je untergekommen ist. Wer es gern unkompliziert mag und nicht lange an einem Kampf tüfteln will, wer maximal in großen Boss-Kämpfen ein klein wenig Herausforderung sucht, der spielt auf »leicht«. Der normale Schwierigkeitsgrad ist für halbwegs erfahrene Spieler, denen eine mittlere Herausforderung ausreicht. »Mittel« heißt in diesem Fall, dass die Gruppe gern mal stirbt und vor allem große Kämpfe oft auf Messers Schneide stehen.

Profis wählen den Schwierigkeitsgrad »schwer«: Hier wird nicht einfach an den Monsterfähigkeiten geschraubt, hier werden uns mehr Monster in anderen Zusammensetzungen vor die Nase gesetzt. Die Gegnerwerte werden zusätzlich angehoben, und für den Overkill setzen wir ein Häkchen, bei dem wir nur das eine Savegame haben, das beim Verlassen des Spiels angelegt wird. Stirbt die Gruppe, wird es gelöscht. Da sollte für jeden die Rollenspiel-Geschmack die passende Einstellung dabei sein.

Wunderbare Welt von Eora

Die tolle Atmosphäre spiegelt sich auch im abwechslungsreichen Weltdesign wider. Wirken die alten Infinity-Engine-Welten heute etwas platt, glänzt Pillars of Eternity mit vorgerenderten Hintergründen, die einen Detailgrad erreichen, der für die heutige Zeit absolut angemessen ist. Toll animiertes Wasser, Schmetterlinge im Wind, von den Bäumen fallendes Laub, streunende Tiere, tolle Licht- und Raucheffekte: Das ist einfach fantastisch anzusehen. Gut, abgesehen von den Effekten sind die Umgebungen statisch, Bäume etwa stehen immer steif in der Gegend herum. Dafür ist aber auch der Tag- und Nachtwechsel glaubwürdig inszeniert, nachts begegnen uns auf der Straße weniger und auch andere Leute (Kriminelle und Kurtisanen!).

Die grafischen Details leiden in der vollen Zoomstufe durch eine leichte, aber störende Unschärfe, hier wurde Potenzial verschenkt. Aber schon auf der mittleren Ansicht ist der Anblick – vor allem auch der Charaktere – stimmig. Selbst die Finger sind zu sehen, die Animationen bei Handlungen wie dem Entschärfen von Fallen oder im Kampf sind sehr gut. Auch der Sound ist gelungen. Kampfgeräusche krachen, Zauber werden gesprochen, sirren, fetzen, zischen und brutzeln um uns herum. In alten Ruinen knarzt das Holz, Geister heulen und jammern. Wasser gluckert, die Schrittgeräusche passen sich dem Untergrund an. In der Stadt hören wir lebendige Umgebungen, im Wald zwitschern die Vögel, pfeift der Wind, rauscht das Wasser. Und die englischen Sprecher, die viele Dialogteile vertonen, sind großartig. Wir haben selten eine Welt gesehen, die trotz statischer Hintergründe so lebendig wirkte. Die Welt von Eora ist rundum ein Erlebnis, ein Abenteuer, ein Epos mit ganz viel Seele geworden. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Benjamin Danneberg / GR

PILLARS OF ETERNITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100T / AMD X3 B73	Core i5-2400 / AMD X6 1100T
Geforce 9600 GT / Radeon HD 4850	Geforce GTX 570 / Radeon HD 7700
4 GB RAM, 14 GB Festplatte	8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmige, abwechslungsreiche Karten + detailverliebte Animationen + gute grafische und akustische Effekte – statische Umgebungen – verwaschene Texturen bei höchster Zoomstufe

SPIELDESIGN

+ Entscheidungen mit Auswirkungen + tiefes, taktisches Kampfsystem + fein abgestimmtes, komplexes Charaktersystem + viele Lösungsmöglichkeiten – mangelhafte Wegfindung

BALANCE

+ selbst definierbare, durchdachte Schwierigkeitsgrade + zahlreiche optionale Spielhilfen + ausgewogene Mischung aus Dialogen, Erkundung und Kämpfen + alle Fähigkeiten und Talente nützlich

ATMOSPHÄRE/STORY

+ großartige Haupt- und Nebengeschichten + viele toll geschriebene Charaktere + Erkunden wird belohnt + ebenso wichtige wie harte Entscheidungen + detailliert entworfene Fantasy-Welt

UMFANG

+ über 60 Stunden Spielzeit + sehr viele Nebenaufgaben + enormer Wiederspielwert + sinnvolles Handwerk + eigene Festung somit Mega-Dungeon

FAZIT

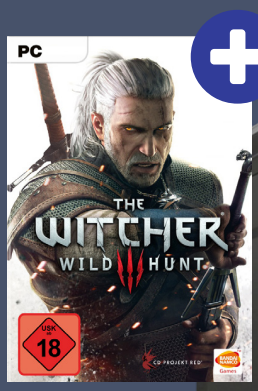
Oldschool und trotzdem modern! Ein traditionelles Rollenspiel-in einem zeitgemäßen Gewand, das ebenso famos erzählt wie taktisch fordert.

92

GameStar PCs & NOTEBOOKs

NUR NOCH KURZE ZEIT: WITCHER 3 GRATIS

Beim neuen GameStar-PC Ultra mit Geforce GTX 970 und allen PCs ab GTX 960 oder Notebooks ab GTX 970M gibt's noch im Mai Witcher 3 geschenkt - aber nur, solange der Vorrat reicht.





GameStar PC ULTRA

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

nur 1499,-



GameStar PC

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

nur 899,-



GameStar PC TITAN

- Intel Core i7 5930K mit 4x 3,5 GHz
- 2x NVIDIA GeForce GTX 980 4,0 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 500 GB Samsung-SSD
- 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 2999,-



GameStar NOTEBOOK 17

- Intel Core i5 4240H mit 2x 2,9 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960M 6 GB
- 8 GB RAM
- 1.000 GB Hybrid-HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1199,-



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

nur 1699,-

* Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Preise Stand 17.4.15.

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

www.gamestarpc.de

Hall of Fame: Baldur's Gate Saga

König der Rollenspiele



Vor 17 Jahren legte Bioware mit Baldur's Gate den Grundstein für einen Rollenspielpalast. Mit Baldur's Gate 2 samt Addon wurde daraus das bis heute größte und bewegendste Rollenspiel-Epos aller Zeiten. Von Benjamin Danneberg



Der Autor
»Ich würde auch Hasen rauchen, wenn sie anblieben!« Was für Charlie Harper in »Two and a half Men« die kubanische Zigarre ist, ist für Benjamin Danneberg ein gutes Spiel – da spielt das Genre eine untergeordnete Rolle.

Deswegen legendär

- Tolle, glaubwürdige Welt
- Viele Begleiter mit eigener Persönlichkeit
- Großartige, fesselnde Geschichten
- Fantastische Texte
- Sehr viel Handlungsfreiheit
- Entscheidungen mit Konsequenzen
- Jede Menge Herausforderungen
- D&D-Regelwerk

Wenn es darum geht, möglichst viel Zeit zu verbrennen und dabei möglichst viel Spaß zu haben, dann finde ich in meiner Spielesammlung genügend Anschauungsmaterial. So einige Titel haben mich über 200 Stunden Lebenszeit gekostet: Diablo 2, Path of Exile, Unreal Tournament, GTA San Andreas, GTA 5, Empire Earth, Civilization 5, Neverwinter Nights (inklusive aller Addons), diverse Anno-Teile sowie die Mass-Effect-Reihe (minus die letzten dreißig Minuten). Doch es gibt eine Spielereihe, die das bei Weitem toppt, die ohne jede Konkurrenz auf dem Gipfel meines Spielzeitberges thront und locker 1.500 Stunden meines Lebens auf dem Gewissen hat. Denn ich habe sie nicht einmal, nicht zweimal durchgespielt – sondern neunmal! Und jeder einzelne Durchlauf dauerte eben 120 bis 200 Stunden. Nicht nur deswegen hat sich diese Serie in meine Seele eingebrannt wie keine zweite bisher.

Ich rede von der Baldur's-Gate-Saga. Ende 1998 hob Bioware das erste Baldur's Gate aus der Taufe und legte so den Grundstein für meinen ganz persönlichen Rollenspieltempel. Als dessen Heiligtum folgte anno 2000 das zeitlos großartige Baldur's Gate 2, dem die Erweiterung Thron das Bhaal 2001 den letzten Schliff verlieh. In den Jahren danach gab es immer mal wieder Versuche, diesen Tempel anzugreifen und neuen Gottheiten zu weihen. Bioware selbst versuchte es mit Dragon Age: Origins, das ein guter Nachfolger im Geiste war und es auf mein Favoritentreppchen schaffte, aber nicht an die Spitze. Divinity: Original Sin spielte sich großartig, hatte eine fantastische Spielmechanik – Story und Dialoge konnten mich aber nicht überzeugen. Dann klopfte Obsidians Pillars of Eternity an die Tür, und der Wasteland-2-Macher Inxile werkelt mit Torment: Tides of Numenera am Nachfolger des tollen Planescape: Torment. Doch auch diese beiden Titel haben es schwer gegen das, was



Dieser Drache ist zwar »nur« der Sohn der Bhaalbrut, aber dennoch ein harter Gegner.



In Kerzenburg nimmt die Reise ihren Anfang.



Die Wachende Feste ist eine einzige, knallharte Herausforderung.



Die Schwertküste bei Nacht: Schön – und gefährlich!





Meine Gruppe wird immer mächtiger. Bessere Rüstungen, Waffen und natürlich Zauber! Vor allem Magier können unglaublich mächtig werden.

Bioware damals den Nimbus des besten Rollenspiel-Entwicklers eingebracht hat. Ich möchte erklären, warum das so ist, warum das erste Baldur's Gate unbedingt zur virtuellen Heldenkarriere dazugehört – und weshalb das nicht bloß ein verklärter Blick durch die dicken Gläser der Nostalgiebrille ist.

Aus Alt mach Neu

Statt der Saga könnte ich auch von der Baldurs-Gate-Trilogie sprechen. Wenn man nach abschließbaren Story-Verläufen unterscheidet, ist Thron des Bhaal nämlich quasi das inoffizielle dritte Baldur's Gate. Legenden der Schwertküste, das Addon zum ersten Serienteil, brachte keine eigenständige Story, deshalb zähle ich es mit dem Grundspiel zusammen. Vor allem aber verbirgt sich hinter dem Trilogiebegriff eine Mod, die es schon sehr lange gibt und die das Spielerlebnis nochmal ganz neu definiert: Die Baldur's Gate Trilogy verpflanzt die gesamte Saga in die Engine von Baldur's Gate 2 und lässt mich vom Beginn meiner Reise in der beschaulichen Kerzenburg bis hin zum Showdown in Thron des Bhaal ohne Unterbrechung spielen. 120 bis 200 Stunden, vollgepackt mit unvergesslichen Charakteren, hervorragenden Quests, spannenden Geschichten und überraschenden Wendungen. 120 bis 200 Stunden allerfeinste Rollenspiel-Unterhaltung.

Das ist ungefähr so, wie die Langfassung aller »Der Herr der Ringe«-Filme am Stück zu schauen – nur besser, länger, größer und mit mir selbst als Hauptcharakter. Die Trilogy sorgt aber nicht für das phänomenale Erlebnis, ein Epos am Stück zu erleben, es hievt auch den ersten Teil und sein Addon, die technisch nicht so ausgereift waren, auf das Niveau des Nachfolgers: Höhere Auflösung (die sich heute dank einer zusätzlichen Widescreen-Mod sogar manuell auf die gewünschte Größe einstellen lässt), bessere Grafik und sämtliche spielmechanischen Verbesserungen des zweiten Teils (beispielsweise größere Munitionsstapel) verbessern das Erlebnis schon für den ersten Teil erheblich. Und darum kann auch über das erste Baldur's Gate mit Fug und Recht gesagt werden: Dieses Spiel ist ein zeitloser Klassiker. Wobei zeitlos nicht so ganz stimmt, denn als ich für diese Hall of Fame erneut an die Schwertküste reiste, tickten die Stunden wieder herunter.

Rückkehr nach Kerzenburg

So heißt einer der Tagebucheinträge meines Helden – seines Zeichens Magier. Dieser Eintrag steht auch symbolisch für jeden meiner bisherigen Besuche in der Kerzenburg, jeden Neustart. »Rückkehr nach Kerzenburg« bedeutet für mich noch heute das Gefühl, nach Hause zu kommen. Nicht direkt wegen der Festung, in der mein Held aufgewachsen ist, denn dort verbringe ich nicht allzu viel Zeit. Vielmehr ist es ein Heimkommen in die Welt von Baldur's Gate. In der Kerzenburg treffe ich meinen Mentor Gorion wieder, der mir schon kurz darauf gewaltsam genommen wird. Ich lerne Khalid und Jaheira erneut kennen, den Kämpfer und die Druidin, die mich in jedem meiner



Baldur's Tor: Der Name einer Stadt, der stellvertretend für ein ganzes Epos steht.

Meine Lieblingscharaktere

Baldur's Gate ist voll von gut geschriebenen Charakteren. Diese fünf muss ich aber bei jedem Durchlauf dabeihaben. Unbedingt.



Jaheira

Mrs. Zuverlässig. Neunmal heilte und segnete mich die Druidin durch die gesamte Saga. Und trotz ihrer Nörgelei ist sie ein unglaublich liebenswerter Charakter. Du hast immer einen Platz in meinem Herzen, Jaheira!



Imoen

Ohne Imoen würde ich niemals einen Spieldurchlauf beenden. Anfangs etwas nervig, wird sie für mich zu einer unverzichtbaren Begleiterin. Danke für deine treue Freundschaft, Imoen.



Anomen

Eigentlich ein ziemlich arroganter Kerl. Aber trotz der Arroganz lernfähig und bereit, seine Fehler einzugestehen. Nicht selten warst du das Rückgrat meines Teams – dafür danke ich dir!



Viconia

Die tiefsinnigste Beziehung in der Saga ist die zu Viconia. Wie erwecke ich Mitgefühl in einem eigentlich kalten Herzen? Oder ist dieses Herz gar nicht so kalt, wie sie vorgibt? Es war grandios mit dir, Viconia!



Jan Jansen

Ich hasse Steckrüben. Ich würde nie Steckrübeneintopf essen. Obwohl: Mit dir und für dich mein kauziger, witziger, herzlicher Freund, würde ich einen Teller mitessen. Aber wirklich nur einen!

neun Durchläufe begleitet haben. Xzar und Montaron gehen mir schon auf der ersten, ansprechend und atmosphärisch gestalteten Karte auf die Nüsse – und ich finde immer neue Wege, um sie los zu werden. Ich stoße die beiden direkt im ersten Gespräch vor den Kopf, sodass sie auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Oder ich benutze sie bei mannigfaltigen Gelegenheiten als Kanonenfutter – ob sie dabei unwiederbringlich draufgehen, ist mir bei den beiden Kotzbrocken ziemlich egal.

Konsequent konsequent

Diese Handlungsfreiheit und die damit einhergehenden Konsequenzen deuten schon in der ersten Stunde an, wozu sich das Epos im weiteren Verlauf entwickeln wird. Überall höre ich von der Eisenkrise (Das Erz wird knapp!) und ständig nerven mich meine Begleiter, ich solle doch endlich den Ereignissen in der Mine von Nashkell auf den Grund gehen. Auch für andere Aufgaben, die Begleitern wichtig sind, – beispielsweise die Rache des Waldläufers Kivan an den Mördern seiner Geliebten – gilt: Lasse ich mir zu viel Zeit für andere Dinge, verlassen mich die Kameraden. Helfe ich ihnen, bekomme ich dagegen absolut treu ergebene Gefährten. Es sei denn, ich handle ihrer Gesinnung zuwider. Das Dungeons&Dragons-Regelwerk, das Baldur's Gate zugrunde liegt, gibt Charakteren einen Wertekodex mit, der ihr eigenes Handeln und ihre Bewertung meines Handelns bestimmt. Kein Wunder, dass meine kreuzbraven Gefährten das Weite suchen, sobald ich anfange, Unschuldige abzumurksen. Die Konsequenzen meines Handelns sind es, die mich eine emotionale Verbindung zur Gruppe aufbauen lassen, die mich jeden einzelnen Mitstreiter als »echte« Person begreifen lassen. Es dauert nicht lange, und ich fühle mich als Beschützer der Gruppe – nicht bloß aus erfolgsorientierten Gründen, sondern vor allem auch rollenspielerisch. Und emotional.

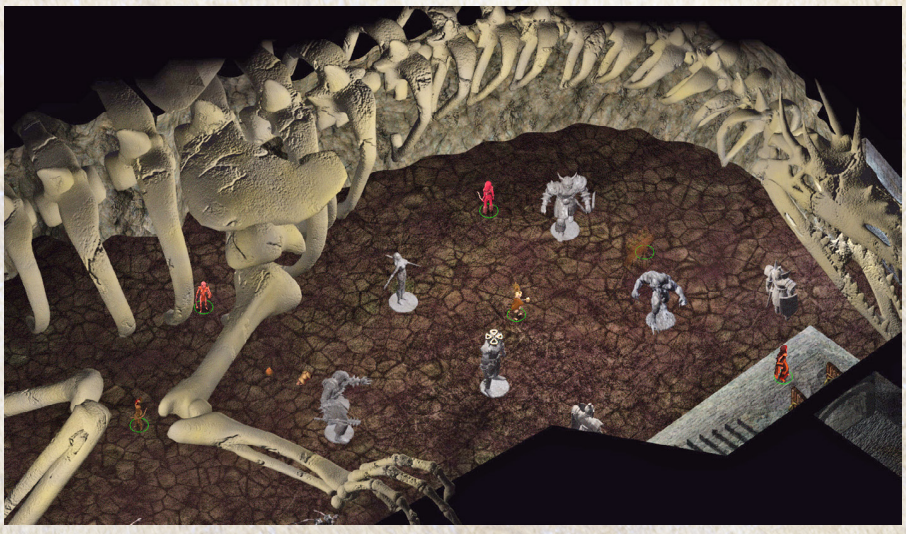
Das Team ist der Held

Dabei sind die Gefährten im ersten Teil noch nicht sonderlich redselig, gehen keine Romanzen ein, mischen sich nur selten ein und dann auch nur mit sparsamen Kommentaren. Die deutsche Synchronisation hat für mich heute Kultcharakter, ist aber anfangs ziemlich nervig gewesen. Der sächsische Dialekt, die jammernde Imoen, die motzende Jaheira – mittlerweile finde ich das herrlich, denn es macht den kantigen Charme des Spiels aus. Wenn ich dann endlich mein Team zusammen habe, meine verschworene Gruppe von beinharten Helden, dann motiviert mich vor allem der Fortschritt der Gruppe. Jeder Charakter verbessert sich sukzessive, steigert sich in seinen Fertigkeiten, bekommt neue Zauber, eine bessere Trefferwahrscheinlichkeit, bessere Rüstungswerte. Und das schlägt sich deutlich in den teilweise extrem fordernden Kämpfen nieder – im Wortsinn!

Folgerichtig zählen nicht nur Khalid und Jaheira zu meinen besten Freunden, sondern auch die Schnellspeicherung – denn wenn ich Würfelpech habe (das D&D-Regelwerk würfelt alle Kampf- und sonstigen Entscheidungen aus), dann kann eine gewaltsame Konfrontation, die auf Messers Schneide ausgefochten wird, ganz heftig in die Hose gehen. Aber auch dann habe ich jede Menge Möglichkeiten, zu reagieren und meine Strategie zu ändern: Pausenmodus an, Team anders positionieren, effektivere Zauber verwenden, Magie mit Gegenmagie kontern. Selten war der Sieg so süß, so befriedigend wie in jenem Moment, als der Todesritter aus dem Addon Legenden der Schwertküste zu Boden sank. Vorher hatte sich meine Gruppe ewig durch diesen Wahnsinnsdungeon unter Durlags Turm gerätselt, geknobelt und geprügelt.

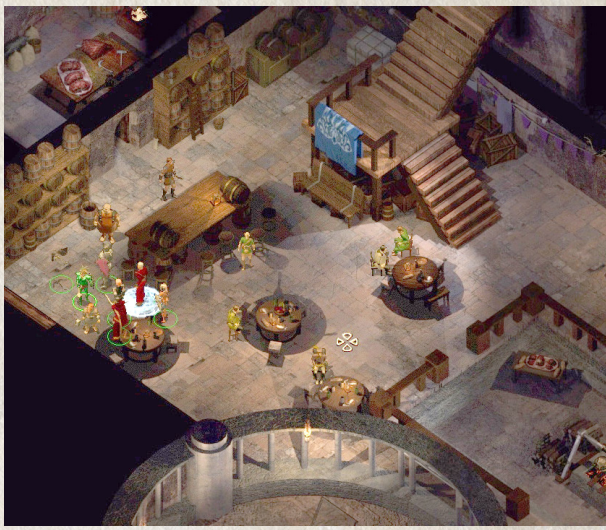
Tolle Texte

Noch etwas fällt mir beim erneuten Spielen auf: Die Dialoge sind (auch heute noch) durch die Bank grandios geschrieben. Sie sind präzise und pointiert. Darin verwoben sind jede Menge – oft unterschwellige – Entscheidungen: Ich erinnere mich an diesen Wahrsager, der in meine Zukunft sieht – und dann voll Panik jede Auskunft verweigert. Frage ich nach und dränge ihn, mir zu sagen, was er gesehen hat, wird aus Panik Aggression und er greift meine Gruppe an.



Dieser Monsterdrache ist tot und bleibt tot – was aber nicht für alle Statuen in Durlags Turm gilt.





Das Brückenviertel von Atkatla (links) bevölkern üble Halsabschneider, in den Slums können wir die gemütliche Kupferkrone (rechts) besuchen.

Oder Lena, deren Freund im Sterben liegt. Ich verspreche, ihn schnell zu einem Tempel zu bringen. Unterwegs mache ich noch in Beregost Halt, nur um einzukaufen, dauert ja nicht lange. Doch als ich endlich den Tempel erreiche, ist der Verwundete tot – ich habe mir zu viel Zeit gelassen. Es sind solche Geschichten, die mich mal freudig, mal wehmütig an jeden einzelnen Baldur's-Gate-Durchlauf zurückdenken lassen.

Krönung durch den zweiten Teil

Mit Baldur's Gate 2 setzt sich Bioware dann endgültig die Rollenspielkrone auf. Im Vergleich zur Ursprungsversion des ersten Teils verändern sich viele technische Aspekte, den größten Fortschritt machen aber die Geschichte, die Charaktere, die Dialoge und die Aufgaben. Das Wort »Vielfalt« wird aus dem Stand neu definiert. Während ich bereits zu Beginn mehrere emotionale Rückschläge verkraften und Tode hinnehmen muss, finde ich bald schon neue Begleiter, denen Bioware allesamt vielschichtige Persönlichkeiten spendiert hat. Da wären etwa die zerbrechliche Elfe Aerie oder der aufrechte, leicht arrogante Kleriker Anomen. Dem kauzigen Erfinder und Steckrüben-Fan Jan Jansen helfe ich bei der rührenden Geschichte rund um seine kranke Tochter. Oder ich suche mit dem abgrundtief bösen Zwerg Korgan das verfluchte Buch von Kaza.

Und dann ist da noch Viconia, die Drow. Drow-Dunkelelfen sind im D&D-Universum von Natur aus eigensinnig, skrupellos, böse. Auch Viconia ist nicht gerade die nette Milchmagd von nebenan. Aber sie ist eine alte Bekannte. Ich hatte ihr im ersten Baldur's Gate schon einmal das Leben gerettet. Jetzt rette ich sie erneut und nehme sie – obwohl es dem Ansehen meiner Gruppe schadet – als Begleiterin mit. Und das ist die beste Entscheidung, die ich je in einem Spiel getroffen habe. Denn zwischen meinem gutmütigen Helden und der hartherzigen Drow baut sich ganz langsam eine Romanze auf, die in tiefsinnigen Dialogen über Gut und Böse, Liebe und Leid, Mitgefühl und Verantwortung gipfelt. Viconia treibt mich durch eine Achterbahn der Gefühle, das macht diese Beziehung für mich unvergesslich. Die Texte – nicht nur dieser Romanze – sind in Baldur's Gate 2 so glaubwürdig geschrieben, dass sie mich in die Handlung, ja sogar in jede Nebenhandlung geradezu hineinsaugen. Meine Begleiter mischen sich ein, sagen ständig ihre Meinung, bitten mich um Hilfe oder darum, das Richtige zu tun. Ich führe hier keine Haudraufroboter, sondern eine lebendige Gruppe.

Und gerade, als ich glaube, ich hätte mit Viconia den Höhepunkt der Begleiter-Interaktion erreicht, packt das Spiel noch einen drauf: All das Gerede über Mitgefühl, Liebe, Gut und Böse hatte nicht nur einen romantischen Sinn: Es gelingt mir tatsächlich, Viconias Gesinnung, die grundsätzliche Bosheit einer Drow, zum Besseren zu wenden. Dieser Moment ist bis heute die Krönung meines bisherigen Spielerlebens. Kein anderes Spiel hat es vermocht, Story, Persönlichkeit, Tiefe und Spielwitz so perfekt kulminieren zu lassen wie Baldur's Gate 2. Und das mit einer verdammten Nebenhandlung rund um ein einzelnes Gruppenmitglied!

Packende Abenteuer

Anders als im ersten Teil, in dem ich viel Spielzeit mit Erkundungstouren verbringe und mal hier, mal da jemandem begegne, entfaltet sich in Baldur's Gate 2 von Anfang an ein unglaublich packendes Geflecht aus Geschichten und Entscheidungen, die mich immer wieder zum Nachdenken zwingen.

Meine Hass-Charaktere

Es gibt viele Wege, unliebsame Chraktere loszuwerden. Zum Beispiel, sie einem Basilisken zum Fraß vorzuwerfen. Hier sechs Kandidaten.



Korgan

Der hässliche Zwerg ist so ziemlich der fieseste Wicht, den man sich vorstellen kann. Selbst das kurze Abenteuer mit ihm rund um das Buch von Kaza war eine Qual!



Yoshimo

Auch wenn er seine Gründe hatte, auch wenn er gezwungen wurde: Yoshimo ist und bleibt verachtenswert. Warum, kann ich aus Spoilergründen für neue Spieler nicht verraten.



Sarevok

Echt jetzt? Ich bringe ihn zweimal um – und dann will der Schwächling sich bei mir anbiedern? Nichts da: Raus hier, und zwar sofort!



Xzar und Montaron

Diese beiden gibt's nur im Doppelpack. Sie nerven, sind bösartig, irre und noch dazu unfähig. Ich lasse sie am liebsten von Basilisken versteinern.



Xan

Junge, wie übel kann man drauf sein? Pessimismus ist sein Nachname, und Depression wird er gerufen. Für schlechte Laune ist Xan die beste Adresse.

Diverse Fan-Mods erweitern das Spiel sowohl um Geschichten als auch jede Menge weiterer Begleiter.



Jede Hauptklasse bekommt in Baldur's Gate 2 ihre eigene Festung. Kämpfer nisten sich in der Burg der Familie de'Arnise ein, die erstmal von Monstern (kleine Bilder) befreit werden möchte.

Ich jage auf der Suche nach der schwer gezeichneten Imoen dem wahnsinnigen Jon Irenicus hinterher. Dabei scheuche ich seine dunkle Schwester, die kreuzgefährliche Vampirin Bodhi auf. Die Jagd geht durch das Unterreich, wo ich die Drow-Stadt Ust Antha infiltriere – und vernichte. Im Unterreich finde ich gefährliche Betrachter (diese schwebenden Viecher mit den Stiel-Augen) und noch gefährlichere Gedankenschinder, die jeden Kampf zu einer Auseinandersetzung auf Leben und Tod machen.

Zugleich sind die vielfältigen Begegnungen, die Rätsel, die tollen Karten und noch viel besseren Ideen (das Sphären-»Raumschiff« im Slumviertel!) eine wahre Pracht. Die Kämpfe sind nicht einfacher geworden, im Gegenteil: mehr Klassen, mehr Zauber (Der Moment, als mein Magier das erste Mal einen Zeitstopp zaubert – unbezahlbar!), mehr Fertigkeiten und viel mehr heftige Gegner. Erinnert sich noch jemand an diese eine Tür im Brückenbezirk in Atkatla, die man nur mit einem Spitzbubenstein öffnen kann? Dahinter wartet der Magier Shangalar – mit einer Meute weiterer, extrem mächtiger Magier, einem Betrachter und einer Vampirin. Ich weiß noch, wie viele Stunden ich an einer Taktik gefeilt habe, bei der am Ende nicht ständig irgendeiner meiner Freunde unwiderruflich ins Gras gebissen hat! Oder die Quest rund um den Leichnam Kangaxx. Epische Kämpfe? Ha! Als meine Gruppe das erste Mal auf den wild zaubernden Untoten traf, erlebte ich mein blaues Wunder. Ich wurde innerhalb von wenigen Sekunden weggefegt. Ausradiert. Kangaxx warf mit tödlichen Zaubern um sich, als wären es Kamelle auf einem Karnevalsumzug. Ich sehe mich heute noch dasitzen, mit offenem Mund.

Prügelei um den Thron des Bhaal

Ja, Herausforderungen bot Baldur's Gate 2 wie kein anderes Spiel. Dark Souls 2? Kindergarten. Na ja, zumindest fast. Mit dem Addon Thron des Bhaal legt Bioware nochmal eine Schippe drauf: Anders als im Addon zu Teil eins gibt es eine neue, wenn auch leider abschließende Geschichte. Die Kinder des Mordgottes Bhaal schlachten sich im Kampf um dessen Thronfolge gegenseitig ab, netzen Armeen aufeinander – und opfern Tausende Unschuldige als Kollateralschäden auf dem Altar der Machtgier. Kampf um den Thron eines Gottes? Oh ja, Baldur's Gate fährt zum Abschluss die ganz großen Geschütze auf, dementsprechend mächtig werden meine Gefährten und ich. Gut, meine Widersacher bilden da keine Ausnahme: Sendai, die Drow mit ihren hässlichen Teleportationen und diesen verdammten Schutzzaubern. Oder der Drache Draconis und sein Vater. Die Geschichte, die Herkunft meines Helden wird mir in diversen Lektionen sehr schmerzhaft beigebracht. Und am Ende muss ich eine Entscheidung treffen, über die ich beim allerersten Mal mehrere reale Tage lang gegrübelt habe. Tage, in denen ich darüber nachdachte, was ich wirklich wollte. Nie wieder hat mich ein Spiel so lange, so nachhaltig beschäftigt.

Liebeserklärung an ein Rollenspiel

Ich könnte noch stundenlang darüber schwadronieren, warum die Baldur's-Gate-Saga bis heute für mich den Gipfel der Erzähl- und Spielkunst darstellt. Wie besiege ich einen dieser monströsen Drachen? Warum wird Jaheira entführt? Wie um alles in der Welt kann ich den Dämonenfürsten Demogorgon bezwingen? Wie gehe ich mit Verrat um? Wem schenke ich mein Vertrauen, wem mein Herz? Während ich diese Zeilen schreibe, wächst mit jedem Wort, über das ich nachdenke, das ich aufschreibe, eine einzige Sehnsucht: Zurück nach Kerzenburg zu gehen, noch einmal auf Waukeens Promenade zu flanieren und im Abenteurers Allerlei magische Artefakte zu kaufen. Erneut an der Seite des legendären Drizzt Do'Urden in den Katakomben unter dem Friedhof gegen mächtige Vampire zu kämpfen. Noch einmal – nur dieses eine Mal noch – Viconia zu sagen, was ich für sie empfinde. Die Baldur's-Gate-Saga ist ein unvergesslicher, bis heute unerreichter Meilenstein meiner Spielergeschichte. Von diesem Spiel werde ich noch in 20 Jahren schwärmen, weil es mich nachhaltig berührt hat. Weil es das erste war, das es geschafft hat, ein wichtiger Bestandteil meines Lebens und meiner Erinnerungen zu werden. Aus tiefstem Herzen sage ich: Danke, Bioware! Benjamin Danneberg



Irenicus Abschied? Oder verliere ich den Kampf auf dem Baum des Lebens?

Baldur's Gate Saga Rollenspiel



PUBLISHER	Interplay
ENTWICKLER	Bioware
QUELLE	GoG.com / Download
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Pentium II/350 128 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Einfach bei GOG.com kaufen und herunterladen. Im dortigen Forum zur Baldur's-Gate-Saga findet sich auch eine Installationsanleitung für die Mod Baldur's Gate Trilogy.

Fazit Story, Dialoge, Charaktere und ihre Entwicklung, Tiefgang, Herausforderung, Konsequenzen. Alles in einer gewaltigen Saga. Immer noch der Königstitel unter den Rollenspielen.

Erzähl mir von früher

Rollenspiele waren früher einfach besser? Von wegen! Wir zeigen, in welchen Oldschool-RPGs der Geist der großen Klassiker wie Baldur's Gate und Fallout weiterlebt. Von Maurice Weber

Ach, die gute alte Zeit! Als Helden noch echte Helden waren, Rollenspiele noch anspruchsvoll und ein echter Kriegshammer 2W4 + 3 + 5 Schadenspunkte schmetterte. Aber Spiele wie damals, mit tiefer Charaktergestaltung, gnadenlosen Taktikschlachten und packenden Geschichten, die macht heutzutage einfach niemand mehr. Oder doch? Pillars of Eternity beweist aktuell auf eindrucksvolle Weise, dass Rollenspiele der alten Schule noch lange nicht tot sind. Damit ist es nur das neueste Beispiel für einen erfreulichen Trend der jüngsten Zeit. Wir stellen die besten Rollenspiele vor, die auch in der Moderne das Oldschool-Banner mit stolzgeschwellter Heldenbrust weitertragen.

Wasteland 2

Darum geht's:
Nach der nuklearen Apokalypse stellen wir als Desert Ranger die letzte Bastion von Recht und Gesetz im amerikanischen Ödland. Keine leichte Aufgabe, weder in den kniffligen Quests noch in den knallharten Rundenkämpfen.

Oldschool-Faktor:
Das erste Wasteland erschien 1987 und ebnete den Weg für weitere Endzeit-Klassiker wie Fallout. Der zweite Teil setzt zwar auf 3D-Grafik statt Pixeloptik, bleibt dem Original aber im Geiste treu. Auch diesmal dürfen wir uns etwa eine Gruppe aus vier Rangers völlig frei erstellen, auf der Reise weitere Gefährten anheuern – und sie dank gnadenlosem Permadeath auch sofort wieder verlieren.



Geeignet für:
Wer die Spielwelt am liebsten auf eigene Faust erkundet und Wert auf unterschiedliche Quest-Lösungswege legt, der wird sich im Ödland bestens zurechtfinden. Auch die taktischen Rundenkämpfe fordern, könnten aber auf Dauer mehr Abwechslung vertragen.

Sollte man erlebt haben:
Wasteland 2 glänzt mit erstklassig geschriebenen Texten und beachtlichem Entscheidungsfreiraum – und dabei ist selten offensichtlich, was nun der gute und richtige Weg ist. Als Gesetzeshüter in einer gesetzlosen Welt können wir uns nicht auf ein sicheres Happy End verlassen. Es gibt nur harte Entscheidungen und deren Konsequenzen.

PREVIEW

Divinity: Original Sin

Darum geht's:
Wir machen in einer weitläufigen offenen Spielwelt Jagd auf verbotene Magie und stürzen uns in rundenbasierte Gefechte, entweder allein oder komplett im Koop.



Oldschool-Faktor:
Genau wie die Klassiker nimmt uns Original Sin nie an die Hand. Wir gestalten unsere bis zu vierköpfige Heldentruppe ganz nach Belieben ohne Klassenschranken und erforschen die riesige Spielwelt auf eigene Faust. Inklusive der Freiheit, die coolsten Geheimnisse zu übersehen oder elendiglich draufzugehen.

Geeignet für:
Original Sin richtet sich vor allem an Entdecker und an Fans anspruchsvoller Rundenkämpfe. Wer aber von einem Oldschool-Rollenspiel in erster Linie eine fesselnde Haupthandlung erwartet, könnte enttäuscht werden. Die Stärke des Spiels ist eher sein schräger Humor in den Nebenquests.

Sollte man erlebt haben:
Das Highlight von Original Sin ist sein Magiesystem, jeder Elementarzauber kann mit anderen kombiniert werden. Ein Regenzauber etwa löscht Feuer und setzt das Schlachtfeld unter Wasser. In die Pfützen können wir dann lähmende Blitze jagen – die Möglichkeiten sind endlos.

Bei InXile entstehen auch ein geistiger Nachfolger zu Planescape: Torment sowie ein neues Bard's Tale.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

Darum geht's:
Als Kind des Mordgottes Baal werden wir in Baldur's Gate in eine politische Intrige an der Schwertküste hineingezogen, in der Fortsetzung ist der Magier Irenicus hinter unserer Göttlichkeit her. Beide Spiele gelten bis heute als Kronjuwelen des Genres und wurden von Beamdog als Enhanced Edition neu aufgelegt. Die Modernisierungen halten sich in Grenzen, spielenswert bleibt Baldur's Gate aber sowohl Enhanced als auch im Original.



Geeignet für:
Baldur's Gate hat inzwischen 17 Jahre auf dem Buckel, dementsprechend muss man sich auf ein sperriges, grafisch altbackenes und textlastiges Spielerlebnis einlassen. Daran ändern auch die Modernisierungen der Enhanced Edition nicht viel, einzig die höhere Auflösung macht das Spiel doch deutlich genießbarer. Wer sich an der Technik nicht stört, kriegt einige der besten Rollenspiele aller Zeiten.

Oldschool-Faktor:
Fesselnde Handlung, eine riesige Welt, komplexe Charakterentwicklung gleich für eine ganze Gruppe von Helden und anspruchsvolle Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion zum bequemen Taktieren: Baldur's Gate definiert bis heute, was nostalgische Genre-Fans unter einem Rollenspiel der alten Schule verstehen.

Sollte man erlebt haben:
Bei all seinen Stärken bleibt Baldur's Gate vor allem wegen seiner schillernden Charaktere im Gedächtnis. Mal sympathisch, mal brüllend komisch, oft faszinierend und immer erstklassig geschrieben – mit solchen Begleitern reist man gern. Wer weniger Dialoge und noch härtere Kämpfe will, ist dagegen bei Icewind Dale richtig.

Might & Magic X Legacy

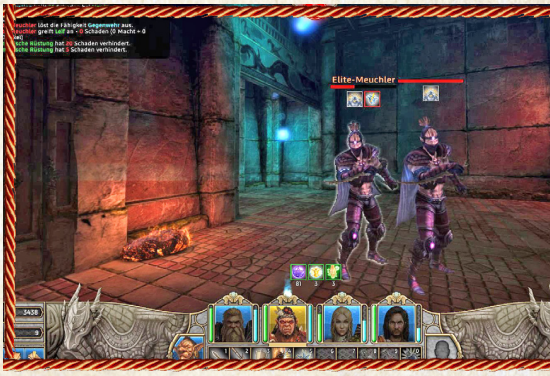
PREVIEW

Darum geht's:
Legacy ist ein klassischer Dungeon Crawler im Geiste der klassischen Might-&-Magic-Spiele. Wir erstellen eine vierköpfige Heldentruppe, erforschen aus der Ego-Perspektive eine große Spielwelt voller Gefahren und räumen in kniffligen Rundenkämpfen auf.

Oldschool-Faktor:
Legacy bleibt seinen Vorgängern treu und behält selbst Spielelemente bei, die heute antiquiert erscheinen mögen. Allem voran bewegen wir uns nicht frei durch die große Spielwelt, sondern ziehen schrittweise über Kacheln. Kurz gesagt: Das Spiel sprüht nur so vor Retro-Charme.

Geeignet für:
Das Comeback richtet sich vor allem an Fans der Serienteile 3 bis 5, die dürften sich auch am meisten über den knackigen Schwierigkeitsgrad und das komplexe Fähigkeitensystem freuen. Legacy ist außerdem ein Rollenspiel, das ganz von seiner Spielmechanik lebt – eine packend erzählte Handlung suchen wir hier vergebens.

Sollte man erlebt haben:
Might & Magic X: Legacy entfaltet einen großartigen Spielfluss: Überall in der frei erkundbaren Spielwelt warten neue Herausforderungen. Und wenn wir dabei auf die Nase kriegen, dann nie auf unfaire Art, wir müssen einfach unsere Gruppe weiter aufwerten. Also nur noch einen Dungeon ...



Legend of Grimrock

Darum geht's:
Im ersten Legend of Grimrock schlagen wir uns durch einen finsteren Dungeon, der zweite Teil lässt es deutlich weitläufiger angehen und uns auf einer monsterverseuchten Insel stranden.

Oldschool-Faktor:
Legend of Grimrock steht in der Tradition des Klassiker Dungeon Master von 1987. Genau wie damals bewegen wir uns aus der Ego-Perspektive auf einem Kachelgitter und bestreiten Kämpfe in Echtzeit. Auf Ausschmückungen wie eine ausführliche Story verzichtet das Spiel ganz bewusst, um sich auf seine Kernmechaniken zu konzentrieren. Wir müssen uns nicht nur im Kampf beweisen, sondern auch mit Argusaugen die Spielwelt nach Geheimnissen durchkämmen und Rätsel lösen.



Geeignet für:
In den tödlichen Dungeons können hartgesottene Überlebenskünstler zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Sowohl die Rätsel-Kopfnüsse als auch die gnadenlosen Kämpfe verlangen uns einiges ab, gern auch mal über die Schmerzgrenze hinaus. Außerdem ist unser Entdeckertrieb gefragt, um Geheimnisse und damit die beste Ausrüstung zu finden.

Sollte man erlebt haben:
Weil uns Legend of Grimrock nie mit Samthandschuhen anfasst, schmeckt der Triumph umso süßer: Wir haben uns jeden Sieg hart verdient, jedes Geheimnis selbst entdeckt und jedes Rätsel ohne Händchenhalten geknackt – dieses Gefühl können nur Spiele bieten, die den Spieler ernst nehmen.

 Vier der Spiele auf dieser Liste wurden über Kickstarter finanziert.

The Banner Saga



Darum geht's:
In einer nordischen Fantasy-Welt stellen wir uns einer drohenden Invasion, und das aus zwei gänzlich unterschiedlichen Perspektiven: Auf der einen Seite in der Rolle eines kampfstarken Heerführers, auf der anderen aber als Flüchtling, den der Krieg aus seinem Dorf vertrieben hat.

Oldschool-Faktor:
Gut, The Banner Saga ist kein reinrassiges Rollenspiel, sondern in erster Linie Rundenstrategie. Aber es stammt von Ex-Bioware-Mitarbeitern und hat Freunden traditioneller Rollenspiele einiges zu bieten: Anspruchsvolle Kämpfe, freie Charakterentwicklung und eine mitreißende Geschichte voller schwieriger Entscheidungen.

Geeignet für:
Zur Faszination von The Banner Saga gehört gerade, dass es gnadenlos unfair sein kann. Alles, was wir tun, kann ungeahnte Folgen haben und auch mal unsere Lieblingsfiguren das Leben kosten, genauso wird uns in den Kämpfen nichts geschenkt – wer das als Ansporn sieht und nicht als Frustration, sollte dem hohen Norden mal einen Besuch abstatten.

Sollte man erlebt haben:
Das Spiel zeichnet schonungslos die Wirklichkeiten des Krieges. Plündern wir etwa die Vorräte armer Bauern, oder lassen wir unsere eigenen Leute verhungern? The Banner Saga berührt gerade deswegen, weil es solche Probleme nicht ausspart.

Shadowrun Returns

Darum geht's:
In der Cyberpunk-Dystopie von Shadowrun verschmelzen Technologie und Fantasy. Wir verdingen uns als Söldner, machen Jagd auf einen Serienmörder und kommen nach und nach einer Verschwörung auf die Spur.

Oldschool-Faktor:
Shadowrun Returns bringt das 26 Jahre alte Tabletop-Universum von Shadowrun zurück auf den PC und verpackt es in ein denkbar klassisches Rollenspiel. Aus isometrischer Sicht steuern wir unsere Heldentruppe durch rundenbasierte Taktikgefechte und eine ganze Buchladung von erstklassig geschriebenen Textfenster-Dialogen.

Geeignet für:
Über mäßige Kämpfe sollte man bei Shadowrun Returns hinwegsehen können, die entfalten unter anderem wegen der schwachen KI nur begrenzten Anspruch. Dafür stimmen Story und Atmosphäre, ganz besonders im auch als Standalone-Spiel verfügbaren DLC Dragonfall. Wer die bei einem Rollenspiel an erste Stelle stellt, kommt hier voll auf seine Kosten.

Sollte man erlebt haben:
Orks mit Cyber-Implantaten, Magier neben Hackern, zwielichtige Gestalten statt strahlender Helden: Die düstere Shadowrun-Welt ist erfrischend einzigartig und im Spiel hervorragend eingefangen. Und damit auf jeden Fall eine Reise wert.



Blackguards 2

Darum geht's:
Wir schlüpfen in die Rolle der wahnsinnigen Ex-Imperatorin Cassia, scharen eine Bande von Halunken um uns (bekannt als die Protagonisten aus dem ersten Serienteil) und erobern in strategischen Rundenkämpfen unser Reich zurück.

Oldschool-Faktor:
Blackguards 2 spielt in der traditionsreichen Welt der Pen-&-Paper-Vorlage Das Schwarze Auge, auch wenn es sich weniger strikt an dessen Regelwerk hält als der Vorgänger. Trotzdem bietet es unter anderem völlig freie klassenlose Charakterentwicklung für Cassia, wir können sie frei etwa zur Kriegerin oder Zauberin entwickeln.

Geeignet für:
Anders als im ersten Teil spielt in Blackguards 2 der Glücksfaktor nur eine geringe Rolle, wir können uns etwa eher darauf verlassen, dass unsere Helden auch treffen. Umso interessanter werden die Hexfeldschlachten für kluge Taktiker.

Sollte man erlebt haben:
Wir können unseren Feldzug nicht nur frei planen, sondern auch entscheiden, wie fies wir dabei sein wollen. Cassia ist längst keine klassische Heldin. Sie kann eine edle Befreierin sein, wenn wir das wollen, genauso aber eine irre Tyrannin, die nur um jeden Preis zurück an die Macht will. Eine ungewöhnliche Hauptfigur, aber gerade deswegen eine richtig faszinierende.



Am meisten fuhr Wasteland 2 mit 2.933.252 Dollar ein.

Assassin's Creed Chronicles: China

Köpfchen schlägt Waffe

Der 2D-Plattformer Assassin's Creed Chronicles: China hat kaum etwas mit der Hauptserie gemein – und ist genau deswegen ein Überraschungshit. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **22.4.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM-frei: **nein (Uplay)**

Als wir zum ersten Mal von Assassin's Creed Chronicles: China gehört haben, konnten wir den Etikettenschwindel ja fast riechen: Ubisoft Montreal hat die gigantische Open-World-Meuchlerserie auf ein lineares 2D-Hüpfspiel zurechtgestutzt, das auf den ersten Blick kaum etwas mit dem großen Vorbild zu tun hat. Doch die Angst eines billigen Serienabklatsches ist unbegründet, denn im Test entpuppt sich die China-Episode der Chronicles-Trilogie (siehe Kasten) als ein erfrischendes Serien-Spin-off – und als eines der spaßigsten Stealth-Spiele der letzten Jahre.

Schleichen statt Kämpfen

Im Gegensatz zur eher actionlastigen Hauptreihe, in der wir mühelos reihenweise Soldaten niederstrecken, geht es in Chronicles: China eher ums Schleichen. Ähnlich wie in Mark of the Ninja bleiben wir also überwiegend im Verborgenen, huschen von Deckung zu Deckung und meucheln Gegner aus dem Hinterhalt – möglichst ohne entdeckt zu werden, natürlich. Das klappt aufgrund der intuitiven Steuerung sowie der nützlichen Hilfsanzeigen wunderbar: Sichtkegel und Lichtkegel zeigen uns, welche Stellen wir meiden sollten. Versteckmöglichkeiten sind grün hervorgehoben und somit selbst in brenzligen Situationen immer ersichtlich. Wir erkennen dank eines Augensymbols sogar, wenn sich ein Gegner umdreht, und können flott in Deckung hechten.

Der Clou und wichtigste Unterschied zum offensichtlichen Ninja-Vorbild: Wir bewegen uns nicht nur nach links und rechts sowie nach oben und unten, sondern auch in die Tiefe. Jeder der zwölf Levels besitzt mehrere Ebenen. So schwingen wir uns im Hafen von Macao auf die Boote im Vordergrund, hüpfen durch offenstehende Fenster ins Innere von Gebäuden oder balancieren auf der Chinesischen Mauer auf einem Holzsteg, der in einen Tempel im Hintergrund führt. Das verleiht dem an sich schon flüssigen Bewegungssystem eine noch größere Dynamik.

Mit Geduld und Spucke

Häufig entdecken wir trotz des weitestgehend linearen Levelverlaufs gleich mehrere Schleich- und Kletterpfade, um den Augen der Wachen zu entgehen. Aber selbst in Pattsituationen weiß sich Shao Jun zu helfen. Als waschechte Assassinin kann sie auf diverse Hilfsmittelchen zurückgreifen, die Assassin's-Creed-Fans wiedererkennen dürften. So sorgen wir mit Pfiffen und Lärmpfeilen für Ablenkung, heften uns mit einem Enterhaken an die Decke und krabbeln unbemerkt über die Köpfe der Gegner hinweg. Oder wir werfen etwaigen Verfolgern Knallfrösche vor den Latz, um sie zu betäuben. Im offenen Kampf haben wir nämlich kaum eine Chance, zumal sofort Verstärkung anrückt, wenn wir entdeckt werden. Zwar kön-



Verstecke sind grün gekennzeichnet, Klettermöglichkeiten rot. Das hilft bei der Orientierung.

Die Chronicles-Trilogie

Die China-Episode ist der erste Teil der Chronicles-Trilogie. Bis zum Herbst sollen noch zwei weitere, ähnlich gestrickte Spiele erscheinen. In Assassin's Creed Chronicles: India erleben wir den Untergang des Reichs der Sikh, während wir als Arbaaz Mir ein mysteriöses Artefakt aus den Händen der Templer bergen müssen. In der dritten Episode verschlägt es uns nach Russland, wo wir als Nikolaï Orelov den Palast des Zaren infiltrieren. Alle drei Episoden sollen jeweils einen eigenen Grafikstil und besondere Spielmechaniken bieten. Ein Bundle ist geplant.



Schleich-Action für Geduldige

Mirco Kämpfer
Trainee
mirco@gamestar.de

Wenn ich Assassin's Creed höre, muss ich normalerweise einen kräftiger Gähner unterdrücken, denn ich kann das formelhafte Open-World-Prinzip der Meuchlerserie nicht mehr sehen. Die Chronicles-Trilogie ist da eine willkommene Abwechslung, nicht nur aufgrund der 2D-Grafik. Das Schleichen und lautlose Ausschalten (oder Umgehen) von Gegnern ist zwar fordernd, aber nicht minder motivierend, zumal ich ständig neue Fähigkeiten, Upgrades oder Spielelemente freischalte.

Ich bin ohnehin jemand, der in Spielen gerne heimlich vorgeht und möglichst im Verborgenen bleibt. Das verleiht mir ein überlegenes Gefühl, das wie schon im sehr ähnlich gestrickten Mark of the Ninja auch in Chronicles wunderbar rüberkommt. Außerdem ergibt sich durch die stetige Abwechslung ein fantastischer Spielfluss. Da verschmerze ich auch gern die banale Geschichte. Ungeduldige mit Hummeln im Hintern werden mit diesem gelungenen Stealth-Spin-off aber nicht glücklich.



Um dem Blick der Wache zu entgehen, tauchen wir in der Menschenmenge unter – das kennen wir bereits aus der Assassin's-Creed-Serie.

nen wir gegnerische Angriffe mit präzisem Timing parieren und uns mit leichten sowie schweren Angriffen zur Wehr setzen; die zartbesaitete Shao Jun hält aber nur zwei, drei Treffer aus, ehe sie den Löffel abgibt.

Die Holzhammermethode ist folglich wenig erfolgsversprechend. Effektiver und vor allem spaßiger ist es, die Laufrouten der Feinde zu beobachten und sie nacheinander auszuschalten – oder gar nicht. Pazifisten werden ohnehin am meisten belohnt, denn auf dem Weg durch die insgesamt fünf unterschiedlichen Schauplätze, darunter eine düstere Grotte sowie die belebte Stadt Nan'an, erhalten wir je nach Vorgehen Punkte. Wer sich wie ein Schatten bewegt und keine einzige Wache tötet, bekommt die meisten, Rambos die wenigsten Zähler.

Motivierend bis zum Schluss

Haben wir eine bestimmte Punktzahl geknackt, schalten wir unterschiedliche Upgrades frei, etwa einen weiteren Gesundheitsbalken oder mehr Wurfmesser. Das motiviert. Generell hält uns Chronicles: China ständig eine Karotte vor die Nase, nach jedem Level schalten wir etwas frei oder erhalten eine neue Fähigkeit. Später können wir mit Helix-Boosts zum Beispiel blitzschnell unbemerkt von einer Deckung zur nächsten wechseln. Darüber hinaus lernen wir allenthalben frische Spielelemente kennen. So müssen wir schon bald auf morsche Böden und Glockenspiele achten, zwitschernde Vögel und bellende Hunde meiden, Seile durchtrennen und uns hinter Bambusstöckchen verstecken.

Auch die Gegnertypen sind vielfältig, vom einfachen Wachmann mit Schwert oder Armbrust über ausgefuchste Spürnasen mit Laternen bis hin zum stark gepanzerten Krieger ist alles dabei. Obendrein lockern eingestreute Verfolgungsjagden und cool inszenierte Fluchtsequenzen die anspruchsvollen Schleichpassagen wunderbar auf. Langeweile kommt innerhalb der immerhin gut sechs Stunden langen Kampagne jedenfalls nicht auf. Wer alle versteckten Extras (Animus-Fragmente, Truhen) sammeln und jede Nebenmission (Geiseln befreien, Zielpersonen eliminieren) erledigen möchte, ist gut acht Stunden und länger beschäftigt. Anschließend können wir uns mit allen erworbenen Talenten und Upgrades im »New Game Plus«-Modus versuchen – wahlweise in einem zweiten, schwierigeren Modus. Ein vorbildliches Preis-Leistungs-Verhältnis!

Ja, Chronicles: China besitzt zu Beginn nur einen Schwierigkeitsgrad. Der ist dafür aber genau richtig. Wenn wir in den Sichtkegel eines Gegners tappen, dann ist das fast immer unsere Schuld, »Trial & Error«-Abschnitte gibt es nicht. Dank der sehr fair verteilten Checkpoints sparen wir uns zudem lange Laufwege – klasse.

Kleine Abzüge in der B-Note

Neben dem geschliffenen Spielsystem überzeugt die China-Episode zudem mit einer stilsicheren Comicgrafik. Allen voran die Zwischensequenzen sind schick anzusehen, eine Augenweide ist das Abenteuer trotzdem nicht. Die Objekte sind mäßig detailliert und die meisten Texturen verwaschen. Trotzdem bleiben einige hübsche Bilder im Gedächtnis, etwa wenn wir auf einem Aussichtspunkt die Umgebung synchronisieren, während im Hintergrund gigantische Schiffe durchs Meer schippern.

Übrigens: Dass wir bisher kein Wort zur Story verloren haben, hat einen Grund: Der rote Faden ist geradezu banal. Eine rabiate Templer-Vereinigung namens Tiger hat unter der Führung von Zhang Jong die Bruderschaft der Assassinen beinahe ausgelöscht. Shao Jun sinnt auf Rache und metzelt sich durch eine Reihe von blassen Bösewichten mit verwirrenden chinesischen Namen. Aber über die lahme Geschichte sehen wir dank des erfrischend neuen Spieldesigns gern hinweg. Chronicles: China spielt sich ganz anders als die Serie, vereint aber genügend Spielelemente, um den Namensstempel mit Würde zu tragen. Ein gelungener Auftakt für die Trilogie. MK



Mit Helix-Boosts können wir blitzschnell von einer Deckung zur nächsten huschen.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES CHINA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8200 / Athlon II X2 240	Core i3 2105 / Phenom II X4 955
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5750	Geforce GTX 470 / Radeon HD 5870
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübscher Grafikstil mit Tusche-Elementen + geschmeidige Animationen + passende Musikuntermalung in jedem Level
– karge Umgebungen – niedriger Objektdetailgrad

SPIELDESIGN

+ teils mehrere Lösungswege + motivierende Upgrades + spielerisch sehr abwechslungsreich + sinnvolle Gadgets
– gestreckte Spielzeit gegen Ende

BALANCE

+ Schleichen wird belohnt + fordernd, aber fair + hilfreiche Hinweise und Tutorials + nie zu schwer oder zu leicht
– anfangs nur ein Schwierigkeitsgrad, ein zweiter wird freigeschaltet

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Assassin's-Creed-Flair bleibt erhalten + stilvolle Zwischensequenzen – uninteressante und blasse Bösewichte
– Charaktertexte und Hintergrundinfos im Menü versteckt

UMFANG

+ 12 verschiedene Levels mit jeweils einer Nebenmission + viele unterschiedliche Gegnertypen + »New Game Plus«-Modus erhöht Wiederspielwert – generell sehr linear

FAZIT

Das Spinoff braucht sich nicht im Schatten der großen Serie verstecken: Assassin's Creed macht auch als 2D-Plattformer eine gute Figur.

81

Shao Jun ist aus dem CGI-Kurzfilm Assassin's Creed Embers bekannt, der in der Collector's Edition von Revelations enthalten ist.



Battlefield Hardline

Evolution in Schrittgeschwindigkeit

Viscerals Variante des berühmten Multiplayer-Schlachtfelds spricht vor allem Infanterie-Fans an. Die freuen sich zu Recht über fetzige Schlachten. Trotzdem ist Hardline das bisher schwächste Battlefield. Von Petra Schmitz, Johannes Rohe und Stefan Köhler

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Visceral** Termin: **19.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM-frei: **nein (EA-Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Himmel, Po und Zwirn, diese Karte ist ja schlimmer als »Operation Metro«! Die Map »Der Block« in Battlefield Hardline kann auch sanfteste Gemüter zu Flüchen jenseits der Mundauswasch-Grenze verleiten. Vor allem im Modus Conquest ist sie nahezu unspielbar. Ein Schlauch, alle drei Flaggenpunkte liegen hintereinander. Wenn ein Team auch nur ein bisschen besser als das andere aufgestellt ist, macht es den Schlauch einfach dicht. Und zwar genau am Spawnpunkt der Gegner. Eine Runde auf »Der Block« ist oft gelaufen, kaum dass sie angefangen hat.

Das klingt ja nicht berauschend, ist Battlefield Hardline am Ende wirklich schlecht? Nein, das ist es beileibe nicht, »Der Block« ist auf der nach unten offenen Map-Murks-Skala das Schlimmste, was Hardline zu bieten hat. Die übrigen Karten hauen uns zwar nicht aus den Latschen und die Levolution-Elemente sind bis auf ein paar Ausnahmen (der einstürzende Kran auf »Downtown« etwa bietet Schutz vor Scharfschützen) und je nach Spielmodus nur optische und nicht spielverändernde Gimmicks, aber in seinen besten Momenten zaubert die Polizisten-gegen-Verbrecher-Hatz eine großartige Gaudi auf den Bildschirm, die fast alle Battlefield-Register zieht. Während unseres Tests haben sich allerdings auch kleinere und größere Balanceprobleme und einige nicht perfekte Designentscheidungen herauskristallisiert, die das grundsätzlich spaßige Battlefield-Konzept zuweilen weniger spaßig gestalten.



Im Conquest-Modus erkennen wir den Einnahmeradius eines Flaggenpunkts jetzt auf der Minimap unten links. Praktisch, so müssen wir uns nicht gleich ins Bolzerei-Zentrum wagen.

Nichts für Fußgänger

Beginnen wir mit dem neuen Modus »Hotwire«, einer Conquest-Variante mit mobilen und zerstörbaren Flaggenpunkten. Beide Teams müssen sich speziell ausgewiesene Vehikel schnappen und mit denen in einem bestimmten Tempo über die Map heizen. Schnelle Autos, Karambolagen, bekloppte Unfälle, super! Blöd daran: Die Fahrer und ihre Beifahrer werden in Hotwire mit Punkten überschüttet, während alle anderen nur ein paar einsacken, sofern sie nicht konsequent mit dem Granatwerfer in einem Busch auf vorbeifahrende Vehikel lauern oder die Straße mit Sprengsätzen präparieren.



Um ein besseres Schussfeld zu haben, können wir uns aus Fahrzeugen lehnen. Die ungepanzerten Limousinen werden aber schnell zur Todesfalle.



Mir fehlt ein Wake Island

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Battlefield Hardline ist schnell und chaotisch. Manchmal etwas zu schnell und chaotisch für meinen Geschmack: Im Gegensatz zu Kollegin Petra stehe ich mit dem Heist-Modus, in dem alle Spieler wild auf die Geldtaschen zustürmen, auf Kriegsfuß. Blood Money und Hotwire gefallen mir dagegen super. Hotwire, weil es bei den wilden Verfolgungsjagden zu so vielen coolen Battlefield-Momenten kommt, Blood Money, weil der Kampf um die Knete oft zu einem spannenden, hin und her wogenden Tauziehen führt – diese Spielmodi sorgen für echt frischen Wind.

Trotzdem befürchte ich, dass Battlefield Hardline deutlich schneller die Luft ausgehen wird als seinen Vorgängern, denn es fehlt ein Wake Island. Damit meine ich nicht nur, dass Hardline keine einzige ikonische Karte besitzt, die mir über Jahre in Erinnerung bleiben wird, sondern vor allem, dass sich durch den Infanterie-Fokus alle Modi und Maps am Ende doch recht ähnlich spielen. Die richtig großen Schlachtfelder fehlen einfach. Oder um in Battlefield-Worten zu sprechen: Hardline bietet viel Metro, ein bisschen Noshahr Canals, aber eben kein Wake Island.

Aber selbst das ist nicht sonderlich befriedigend, auch wenn's natürlich rockt, den großen Tankwagen zu sprengen und dank der riesigen Explosion gleich noch ein anderes Auto mitzunehmen. Kein Wunder, dass es also zumindest bereits in der PC-Version ganze Server gibt, auf denen eine Handvoll Spieler ausschließlich mit Autos im Kreis fahren. Wer jemanden ausknipst, wird gekickt. Das kann's ja auch nicht sein, deswegen der Tipp von uns: Hotwire nur auf Servern mit wenigen Plätzen spielen, dann ist die Chance auf eine launige Spritztour und damit auf Punkte deutlich größer. Dieser Tipp gilt eigentlich für fast jeden Spielmodus auf fast jeder Map von Hardline. Selbst die große Conquest-Variante der Karte »Staubwüste« macht mehr Spaß, wenn nur 32 Spieler und nicht 64 unterwegs sind. Für 64 Teilnehmer ist der matchrelevante Bereich im Regelfall zu klein, Taktik und bedachtes Vorgehen haben keinen Platz.

Ein Schuss in den Rücken

Neben Hotwire und der erprobten Variante Conquest warten noch fünf andere Spielmodi in Hardline auf Hobbypolizisten und Verbrecher. Team-Deathmatch, weniger relevant in einem Battlefield-Spiel, geht man besser nur an, wenn man auf Schüsse in den Rücken steht. Die Spawnpunkte darf man getrost als schlechten Witz bezeichnen. Selbst ein Battlefield 4 bekommt das deutlich besser hin. Auch hier der Hinweis: Wenn schon Team-Deathmatch, dann besser nur mit einer überschaubaren Spielerzahl. Allerdings verkommen dann recht offene und weitläufige Maps wie Everglades mit ihren Erhöhungen am Rand zu einem reinen Scharfschützenfest.

Her mit der Kohle!

In »Überfall« und »Blood Money« geht's dann endlich mal um das, was des Verbrechers Motivation Nummer eins ist: der schnöde Mammon. Als Krimineller sprengen wir in Überfall zuerst zwei Tresore, holen dann die Kohle raus und müssen sie zu ihren jeweiligen Abholzonen karren. Die Polizisten, deren Wiedereinstiegtickets nicht schrumpfen, sollen das verhindern. Der Clou: Wenn die Kohle mal irgendwo in der Pampa am Boden liegt und sich Gesetzeshüter in der Nähe befinden, signalisiert ein Timer, wie lange es noch dauert, bis das Paket wieder am Ursprungspunkt landet. Dann geht die Plackerei für die bösen Buben

Die Wertung erklärt

Wir werten Multiplayer und Singleplayer nicht separat, die finale Wertung bezieht sich auf das Gesamtpaket von Hardline. Die Solokampagne von Hardline haben wir bereits im letzten Heft besprochen. Zu Erinnerung: Das Abenteuer von Drogencop Nicolas Mendoza hat uns nicht sonderlich begeistert. Die Story ist dünn, auch wenn die Entwickler spürbar versucht haben, die Handlung spannend zu gestalten. Dabei wollten sie allerdings zu viel: Charakterzeichnung, Buddyhumor, Drama. Und nichts davon zündet. Das Leveldesign bleibt uninspiriert, Höhepunkte fehlen. Am meisten ist uns allerdings die seltsame Verhaftungsmechanik aufgestoßen, die es uns ermöglicht jeden Schurken in nahezu jeder Situation dingfest zu machen, einfach, indem wir unsere Marke zücken. Das funktioniert selbst dann noch, als Mendoza später, sagen wir, dienstfrei hat.



Die wohl bekannteste VIP-Karte aller Zeiten ist Oilrig aus Counter-Strike. Sie tauchte zuerst in der Beta 6.0 auf.



Ein echtes Battlefield

Stefan Köhler
Trainee
redaktion@gamestar.de

Hardline ist für mich ja ein echtes Battlefield. Und zwar wegen all der Kinderkrankheiten, die zum Launch eines Serienteils mittlerweile dazugehören: Der Netcode ist schlechter als noch in der Beta, wichtige Engine-Änderungen aus den Patches von Battlefield 4 wurden nicht übernommen, die Balance der Waffen schwankt enorm.

Aber trotzdem habe ich verdammt viel Spaß mit Hardline und lasse Counter-Strike: GO derzeit komplett ruhen. Denn Hardline ist eben Battlefield, und die Formel aus Infanteriekampf und Fahrzeug-Action funktioniert wie eh und je.

Außerdem macht es überfällige Dinge richtig: Endlich ist es meine Entscheidung, was ich als Zusatzausrüstung auf Waffen schraube und in Vehikeln verbaue – kein Zwang mehr zu Coyote-Visier, ECM und aktivem Schutz wie noch in Battlefield 4. Endlich kann ich bestimmen, was ich freischalten und benutzen will – meine im Spiel verdiente Kohle, meine Entscheidung. Und endlich gibt es eine ganze Reihe an interessanten Modi, die ich gerne durchwechsel. Vergessen ist das Rush-Desaster aus Battlefield 4.

Ich hoffe, dass Visceral mit Hardline erfolgreich ist und sich sofort mit den Kollegen von DICE LA daran setzt, die vielen Ecken und Kanten abzuschleifen. Dann könnte es sich tatsächlich zu einem der besten Shooter auf dem Markt entwickeln und die vielen Infanterie-Fans von Battlefield abholen – und der Hauptserie Raum schaffen, sich wieder auf alte Stärken zu konzentrieren.

wieder von vorne los, abzüglich der Tresorsprengung allerdings.

Gut organisierte Teams packen die kostbare Fracht gleich in ein Fahrzeug voller reparierwilliger Mechaniker und brausen von dannen. Im Regelfall allerdings entspinnt sich rund um die Kohle aber ein grandioses Chaos, in dem alle auf alle schießen. Das macht oft großen Spaß, vor allem, wenn das



Nur wenn wir in Hotwire einen der fahrbaren Flaggenpunkte halten, hagelt es Punkte.

Geld schon ganz nah am Abholpunkt liegt und entweder die Zeit oder das Ticketkonto der Verbrecher knapp wird. Wer sich auskennt, hat hinter Überfall übrigens sicher gleich eine Variante von »Obliteration« aus Battlefield 4 erkannt.

Unser Liebling neben dem erprobten Conquest-Modus ist allerdings Blood Money, in dem beide Teams Kohle von einem zentralen Stapel in ihre Tresore schaffen müssen. Weil's in diesem Modus ständig hin und her geht und sich das Blatt sekündlich wenden kann (alle dürfen Geld vom zentralen Stapel ranschaffen, Geld aus dem Tresor der anderen klauen, Gegner ausknipsen und denen die Kohle, die sie dabei hatten, mopsen), wird's einfach nicht langweilig. Ständig ist was los, ständig muss man auf der Hut sein.

Battlefield meets Counter-Strike

Wer so gar nicht mit vielen Spielern kann und es fast schon intim haben möchte, der spielt »Rettung« oder »Fadenkreuz«. Im Modus Rettung müssen wir je nach Teamzugehörigkeit zwei Geiseln befreien oder ihre Befreiung verhindern. In Fadenkreuz geleiten wir als Polizisten einen Informanten in eine Abholzone, als Verbrecher sollen wir den Typen ausschalten. Beide Modi sind für zehn Spieler gestrickt, fünf auf jeder Seite.



Gerade noch wollte dieser Cop eine Geisel befreien, doch mit unserer Schrotflinte haben wir sie als Verbrecher im Modus »Rettung« erfolgreich »beschützt«.

Rettung spielt sich ähnlich wie die Geiselkarten in Counter-Strike und macht auch ähnlich viel Spaß. Ein bisschen ungewöhnlich daran ist zwar, dass eigentlich ausgeschiedene Teammitglieder wiederbelebt werden können (Defibrillator, Spritze), aber weil das beide Mannschaften können, ist das so dramatisch nun auch nicht.

Fadenkreuz hingegen gestaltet sich zumindest auf öffentlichen Servern mit Zufallsteams oft frustrierend, weil es dem Informanten viel zu leicht gelingt, einfach in die Abholzone durchzulaufen. Dass das natürlich in erster Instanz an den Spielern liegt, muss man eigentlich nicht extra betonen. Wir haben's schon mit guten, weil unter anderem miteinander kommunizierenden Mannschaften erlebt, und da war's tatsächlich recht spannend.

Trotzdem hätte Visceral durch Anpassungen im Mapdesign mit dem einen oder anderen Nadelöhr oder mit zwei Squads pro Seite den Spielfluss besser steuern und somit für alle spannender gestalten können. Server, die Fadenkreuz für 32 Spieler anbieten, sind natürlich witzlos. Brauchbarer, weil erprobter Tipp: Als VIP immer die Selbstbelebungsspritze einpacken. Damit kann man sich und damit die Runde eventuell sogar noch am Abholpunkt retten, sofern die von den Gegnern (wie es sich gehört) mit Sprengsätzen verwanzt war.

Die Klassen, die Waffen

Apropos wiederbeleben: Die Klassen orientieren sich an denen aus Battlefield 4. Jedoch mit einigen Anpassungen. Wiedereinstiegspunkte setzt in Hardline nicht mehr der Scharfschütze, sondern der Mechaniker. Wahrscheinlich, um den Mechaniker, der keinen Raketenwerfer mehr im Gepäck hat, attraktiv zu halten und die oft nervigen Sniper in der Gunst der Spieler zu schwächen. Das hat aber unserer Erfahrung nach nicht so recht funktioniert. Raketenwerfer oder Stinger liegen jetzt als Pick-ups auf den Maps. In Kombination mit den wenigen Fluggeräten (nur Helikopter, maximal zwei pro Seite) und den vergleichsweise schwachen Fahrzeugen (Panzer fehlen völlig) des Polizisten-gegen-Verbrecher-Szenarios ent-

Der Hacker-Commander

Auch in Battlefield Hardline kehrt der Commander-Modus zurück, der passend zum Setting »Hacker« genannt wird. Gegenüber Battlefield 4 ändert sich nicht viel, noch immer geben wir unserem Team Befehle und unterstützen es mit Fähigkeiten wie EMP und GPS-Ortung von Gegnern. Statt Cruise Missiles über die Karte zu schicken, arbeitet der Hacker jedoch subtiler und kann bestimmte Levelobjekte hacken. Kameras spotten dann Gegner im Sichtfeld, Tränengasanlagen erzeugen eine Wolke in Engpässen und Trafos können überladen werden.

Der Hacker spielt sich wie ein frenetisches Mobilespiel, bei dem wir möglichst schnell Objekte anklicken, hacken und unser Team auf Gefahren hinweisen. Wie ein echter Kommandant fühlen wir uns dabei nicht, sondern freuen uns nur mal, wenn einer der Squadführer tatsächlich zur Kooperation bereit ist. Hacker können wir übrigens in jedem Spielmodus bis auf Rettung und Fadenkreuz sein, was gerade bei Hotwire eher sinnbefreit ist, weil wir keine Fähigkeiten für den Fahrzeugkrieg haben.



steht so eine gute Schlachtdynamik. Die Frage ist, ob das auch so bleibt, wenn sich erst mal jeder den Raketenwerfer oder die Stinger für Fahrzeuge gekauft hat. Kostenpunkt für die Stinger pro Wagentyp: 90.000 Dollar. Die Waffen warten dann automatisch im Kofferraum, sobald man sich hinter ein Lenkrad geklemmt hat. Helikopterpiloten werden es so jedenfalls deutlich schwerer haben.

Kaufen? Richtig! Wir spielen unsere Waffen in Hardline nicht nach und nach frei, wir kaufen sie uns mit im Spiel verdientem virtuellen Geld. So können wir ohne große Umwege an die Knarre unseres Herzens gelangen. Blöd nur, wenn die sich dann als gar nicht so super herausstellt, denn testen können wir sie vor dem Kauf nicht. Visceral hat schlicht und ergreifend den Übungsschießstand vergessen. Bitte nachliefern! Für alle, die sich aktuell unsicher sind, welche Waffe gut ist: Einfach darauf achten, von welcher man am häufigsten umgenietet wird, die steht dann aktuell und oft zu Recht hoch in der Gunst der Spieler.

Die Probleme

Hardline macht nicht alles richtig, aber auch nichts wirklich grundlegend falsch. Massive Bugs wie wir sie aus dem ersten Jahr mit Battlefield 4 kennen, gibt's hier schlicht nicht. Dass man durch den Nebel einer Rauchgranate schauen kann, wenn man nur ein Fernglas mit zweifachem Zoom benutzt, ist sicherlich doof, wir verbuchen es aber nicht unter spielspaßzerstörend. Trotzdem läuft nicht alles rund zwischen Verbrechern und Polizisten. Der Netzcode ist auf ähnlich schlechten Niveau wie der von Battlefield 4, noch immer wird man getroffen, obwohl man längst aus dem Schussfeld entkommen ist.

Auch bei der Balance hapert es noch. Wer beispielsweise das Premium-Paket ordert oder sich die Deluxe-Edition leistet, bekommt durch die damit verbundenen guten, weil ohne optischen Rückschlag auskommenden Bonuswaffen spürbare Vorteile gegenüber Normalkäufern eingeräumt; die ACWR vom Operator etwa schießt fast so genau wie ein Laser.

Aber auch die Waffen, die sich jeder irgendwann erspielen kann, sind nicht zu 100 Prozent frei von Macken. Die K10 etwa (Mechaniker-Knarre auf Polizistenseite) ballert sogar mehr Kugeln raus, als der (noch immer zu langsame) Netzcode des Spiels verarbeiten kann, und ist jeder anderen Waffe über kurze Distanz gnadenlos überlegen. Mit ihr gewinnt man fast jede Auseinandersetzung.

Die Schrotflinten hingegen sind im Vergleich zur letzten Beta fast nichts mehr wert, selbst Schüsse aus nächster Nähe führen nicht immer dazu, dass der Gegner zu Boden sinkt. Was aber unter anderem auch am Lagausgleich von Hardline liegen kann. Spieler mit einem hohen Ping werden trotzdem flüssig in ihrer Bewegung dargestellt. Das führt zuweilen dazu, dass sie sich nicht wirklich da aufhalten, wo Hardline sie gerade anzeigt, und Schüsse gehen ins Nichts.

Ärgerlich auch, dass Boost-Boni gleich im laufenden Spiel einberechnet und in der Auswertung angezeigt werden. Das verwässert das Punkteergebnis am Schluss enorm. Mittelprächtige Spieler führen plötzlich die Tabelle an, echt gute hingegen krebsen nur im Mittelfeld rum. Wir würden uns wünschen, dass Visceral das schnell ändert. Denn mit einem Boost für objektbasiertes Spiel von 200 Prozent kann jeder in Conquest ganz oben stehen, selbst wenn er die Waffe verkehrt herum hält. PET



Ohne Panzer geht's mir besser

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Die Solokampagne von Battlefield Hardline kann ich nicht wirklich empfehlen. Obwohl der Ansatz stimmt, ist Visceral die Ausführung nicht gelungen. Das kann man eigentlich schon am bizarren Detail erkennen, dass mich das Spiel mit immer mehr und besseren Waffen für schusswaffenfreies Verhaften belohnt. Wem auch immer das eingefallen ist, der hat einfach nicht zu Ende gedacht. Spielen sollte man die Kampagne aber trotzdem einmal, immerhin gibt's pro Episode einen Bonus für den Multiplayer zu verdienen (Battlepacks).

Der Multiplayer hingegen macht mir tatsächlich Spaß. Klar, der hat auch seine Fehler (Wie mich The Block aufregen kann! Und wie ich es hasse, hinter einer Wand dank des Netcodes noch erschossen zu werden!) und sieht eher aus wie der kleine, dreckige Bruder von Battlefield 4 und nicht wie ein neueres Spiel. Aber dass ich mich im Conquest-Modus nicht mehr mit Panzern rumärgern muss, kann ich dem Spiel als passionierter Infanterist gar nicht hoch genug anrechnen. Schade indes, dass Hotwire und Fadenkreuz bei mir nicht so recht zünden wollen. Um die mache ich eine großen Bogen und spiele fast noch lieber Team-Deathmatch trotz der durch und durch gruseligen Spawnpoints.

BATTLEFIELD HARDLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2120 / Phenom II X2 511	Core i5 4570 / Phenom II X6 1066T
GTX 460 / Radeon HD 5770	GTX 780 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ weiche Animationen + schöne Lichteffekte + knackige Waffensounds + gute Sprecher − kaum optische Highlights auf den Multiplayer-Maps und in der Kampagne

SPIELDESIGN

+ viel Abwechslung bei den Modi + schnelle Gefechte für Infanteristen + gelungene Umstellung auf Waffenkauf − lahme Missionen im Singleplayer − unlogische Verhaftungsmechanik im Singleplayer

BALANCE

+ guter Gadget-Tausch bei Multiplayer-Klassen + vier Schwierigkeitsgrade für Solokampagne − schlechte Waffenbalance − Exklusivwaffen − technische Probleme beeinträchtigen die Balance

ATMOSPHÄRE/STORY

+ lustige Chaos-Momente + fetziges Hin und Her in Blood Money + Fadenkreuz spannend mit guten Teams − mit Zufallsmannschaften oft frustrierend − Solo-Kampagne ohne Höhepunkte

UMFANG

+ viele Waffen und Gadgets + sieben Spielmodi + neun Karten in unterschiedlichen Größen + Solokampagne anständige acht Stunden lang

FAZIT

Trotz der unausgegorenen Balance machen die Infanteriegefechte Spaß. Den Singleplayer spielt man und vergisst ihn dann wieder.



Wer an Visceral denkt, denkt nicht unbedingt an Battlefield, sondern vor allem an die Dead-Space-Trilogie.

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

1.000 Abenteuer ohne Abozwang



So macht ein Kontrollbesuch Laune! In The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited sind die Monatsgebühren optional, und das Spiel bietet trotzdem erstklassigen und umfangreichen Online-Rollenspielspaß. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspie** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online** Termin: **17.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **200 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM-frei: **nein (Online-Anmeldung)**

Seit dem 17. März kann man The Elder Scrolls Online spielen, ohne eine Monatsgebühr berappen zu müssen. Seitdem heißt das Spiel offiziell The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited. Grund genug für einen Kontrollbesuch. Allerdings ist ESO kein Free2Play, man muss das Spiel vorher noch kaufen (wenn nicht schon längst geschehen), das Premium-Abonnement namens »ESO Plus« bleibt optional. Zudem gibt es einen Item-Shop, der Goodies für echtes Geld anbietet. Zugegeben: Im ersten Moment klingt das wie typische Free2Play-Abzocke. Tatsächlich ist der Shop aber frei von Pay2Win-Mechaniken, und auch ganz ohne Abo gibt es weit über 100 Stunden uneingeschränkten Spielspaß. Premium-Spieler bekommen derzeit lediglich einen kaum spürbaren Bonus von je zehn Prozent auf Erfahrung, Goldeinnahmen und Crafting-Fortschritte. Außerdem wandern für jeden bezahlten Monat ESO Plus je 1.500 Kronen (spezielle Zwischenwährung) aufs Konto, die man im Shop auf den Kopf hauen kann. Zu einem späteren Zeitpunkt erhält man mit ESO Plus auch Zugriff auf Download-Inhalte wie neue Abenteuerzonen. Wer kein Abo hat, muss diese DLCs später separat kaufen oder bleibt draußen.

Katze für 400

Den Kronen-Shop öffnet man per Knopfdruck an jedem beliebigen Ort im Spiel. Dort gibt es kosmetische Begleiter wie eine Hauskatze (400 Kronen), einen schwarzen Senche-Panther (700 Kronen), diverse Kostüme (je 700 Kronen) und Reittiere wie ein Guar (1.300 Kronen). Soll heißen: Kauft man doch mal einen Monat ESO Plus für die üblichen 13 Euro, bekommt man direkt so viel Premiumwährung, dass man sich viele Dinge aus dem Shop bequem leisten kann. Ehemalige Abonnenten, die mit Tamriel Unlimited zurückkehren, erhalten zudem rückwirkend ein paar Kronen gutgeschrieben. Neben kosmetischen Gegenständen finden sich im Shop auch Seelensteine, Heiltränke und Reparatur-Kits. Diese kann man aber auch bei zig Händlern gegen Spielwährung kaufen. Steine und Tränke findet man ohnehin tonnenweise in Schatztruhen und bei umgehauenen Gegnern. Nervige Pop-Ups, die uns ständig an ESO Plus oder den Kronen-Shop erinnern, gibt es nicht. Dinge wie zusätzliche Aktionsleisten, die Einblendung von Titeln oder sonstige Ingame-Features gegen Aufpreis sucht man in Tamriel Unlimited auch vergebens.

Alles ist Endgame

Eine der besten Neuerungen in ESO ist das Champion-System. Hat ein Held Stufe 50 hinter sich gelassen und die Veteranenränge erreicht, erhält er beim Sammeln von Erfahrung sogenannte Champion-Punkte. Diese verteilt man auf Werte wie kritischen Schaden, Elementarwiderstände, Ausdauerregeneration und vieles mehr. Das erinnert ein wenig an die Pa-



Niemals allein – wenn Molag Bals Schergen über Tamriel herfallen, eilen meist haufenweise Mitspieler herbei, um ihnen Einhalt zu gebieten.



 Zu den englischen Sprechern in ESO gehören Jennifer »FemShep« Hale, Bill Nighy und John Cleese.



Die Festungsbelagerungen im Fraktionskrieg laufen rund um die Uhr und sind stets gut besucht.

ragonlevels in Diablo 3. So macht man ständig Fortschritte und baut die Stärken seines Helden immer weiter aus. Die Erfahrung zur Freischaltung der maximal 3.600 Champion-Punkte gibt es für das Umnieten von Monstern, die Erforschung der Spielwelt, PvP in Cyrodiil, Veteranen-Dungeons und Prüfungen in Kargstein. Man spielt also einfach genau die Inhalte, auf die man gerade Lust hat, und wird dafür belohnt. Besser noch: Die Champion-Punkte gelten für den gesamten Account und können individuell für alle gespielten Charaktere verteilt werden. Allein Intensivspieler auf Veteranenrang 14 langweilen sich, denn hat man erst mal die Quests aller drei Fraktionen abgeschlossen, bleibt außer täglichen Dungeonquests der Unerschrockenen, Kargstein und PvP in Cyrodiil nicht mehr viel, womit man Erfahrung sammeln könnte. Hier muss Zenimax dringend frische Inhalte wie die schon ewig angedachte Kaiserstadt und neue Abenteuerzonen nachlegen.

Seit der EU-Megaserver nach Frankfurt umgezogen ist, bleiben nervige Lagspitzen im PvP meist aus. Allerdings trafen wir gelegentlich auf Bugs, beispielsweise, als unser Werwolf beim Ansturm einfach durch die Karte fiel oder wir partout nicht durch das eigene Festungstor kamen, während es unsere Mitspieler problemlos öffnen konnten. Beim Erforschen der Spielwelt bekamen wir gelegentlich auch unvermittelt Ladebildschirme vorgesetzt. Manchmal liefen diese endlos weiter und zwangen uns zu einem Neustart, nach dem wir stets tot am Boden lagen. Nichts davon kam häufig vor, ärgerlich waren die Tode jedoch allemal.

Für die Gerechtigkeit!

Ob im Tutorial, im mittelstufigen Spielbereich oder tief in einem öffentlichen Dungeon im entlegensten Winkel eines Veteranengebiets – in wirklich allen Bereichen von ESO trafen wir pausenlos auf Mitspieler. Grundsätzlich ist das auch gar nicht übel, weil die Quests und diverse Bosskämpfe einfach flotter von der Hand gehen, wenn man nicht alleine losziehen muss. Stellenweise sind die fremden Abenteurer aber auch echte Atmosphärekiller. Beispielsweise, wenn uns ein Geist dramatisch erklärt,



Endlich dürfen wir unsere Rüstung einfärben. Farben werden bei Erfolgen freigeschaltet.

Bequem einkaufen beim Gildenhändler

Klassische Auktionshäuser hat Tamriel zwar immer noch nicht, zumindest können Gilden nun aber spezielle Handels-NPCs nutzen, mit deren Hilfe sie anderen Spielern allerlei Ausrüstung, Crafting-Rohstoffe, Lebensmittel und Tränke und haufenweise wichtige Goodies gegen Gold anbieten. Fehlt noch der Helm zur Komplettierung eines Rüstungssets? Keine Lust, Erze fürs Schmieden zu farmen? Besonders die Gildenläden in der Nähe gut besuchter Städte bieten alles, was das Abenteurerherz begehrt. Und die Preise sind in der Regel sehr human. Wer dem Spielerhandel nichts abgewinnen kann, stellt seine Ausrüstung einfach weiterhin selbst über das Handwerkssystem her.



Endlich bessere Werwölfe



Wer sich zu Release dazu entschied, seinen Charakter zum Werwolf zu machen, ärgerte sich über die Handvoll Lykanthropie-Fertigkeiten, die dummerweise auch noch reichlich schwach waren – insbesondere im Vergleich zu Jägern und Vampiren. Inzwischen teilen Werwölfe aber ordentlich aus und erfreuen sich zudem an brauchbarer Selbstheilung. Allein die Anspringen-Fertigkeit leidet weiterhin an gelegentlichen Aussetzern und kann dazu führen, dass der Werwolf durch den Boden fällt und an den nächstbesten Schrein zurückgesetzt wird oder einfach in der Sprunganimation einfriert und nicht mehr angreifen kann, bis die Verwandlung abläuft. Dieses Problem besteht seit Launch, und langsam, aber sicher könnte Zenimax diesen Fehler mal beheben.

dass wir der erste Held sind, der seit Hunderten von Jahren eine geheime Schatzkammer durchsucht, während im Hintergrund Spieler mit Namen wie »Cannabis« und »Dosengulasch« wie die Gestörten im Kreis rumhüpfen. Andererseits spielt man ein MMO doch gerade, um Quests nicht alleine zu bestreiten, oder? Und ob man sie liebt oder hasst – man trifft wirklich überall im Spiel auf andere Abenteurer, und darüber freuen wir uns natürlich.

Apropos Atmosphäre: Durch das kürzlich implementierte Gerechtigkeitssystem konnten wir immer wieder mal einige Spieler beim Taschendiebstahl beobachten. In den Städten stehen jetzt deutlich mehr NPCs herum, die man beklauen und hinterrücks abmurksen kann. Wer erwischt wird, hat die Stadtwache am Hals und bekommt ein Kopfgeld aufgedrückt. Je nach Höhe des Kopfgeldes lassen sich die Wachen durch Zahlung abwimmeln. Notorische Mörder und Kriminelle werden jedoch gnadenlos von den Wächtern umgehauen. Konnte man früher noch einfach unbehelligt in jedes Haus reinlatschen und alles ratzekahl plündern, sind die meisten Türen inzwischen abgeschlossen. Wer beim Einbruch erwischt wird, fängt sich ebenfalls ein Kopfgeld ein. Zudem findet man in den Häusern der NPCs inzwischen sinnvoller verteilte Beute. Fischte man früher noch einzelne Kartoffeln und Kupferbrocken aus Schreibtischen und Kleiderschränken, stecken Lebensmittel inzwischen in entsprechenden Körben und Fässern, Handwerksmaterialien liegen in Lagerkisten und so fort. Derlei Änderungen sorgen für mehr Elder-Scrolls-Feeling.

Mehr Komfort

ESO wurde mit den sechs großen Updates um viele große und kleine Komfortfunktionen bereichert. Reittiere, Kostüme und kosmetische Begleiter werden nun allesamt als Sammlungen geführt und müllen nicht länger das Inventar voll. Zudem können Mounts inzwischen in sämtlichen Attributen (Geschwindigkeit, Ausdauer, Traglast) voll aufgewertet werden. An den neuen Färbetischen verleiht man seiner Ausrüstung einen neuen Look und schaltet über Erfolge immer neue Farben frei.

Bei der Benutzeroberfläche hat sich allerdings herzlich wenig gebessert. Ohne entsprechende Addons aus der Community ist es beispielsweise unmöglich, den Überblick über die Erforschung der Gegenstandsboni im Handwerk zu behalten. Dass lebenswichtige Details wie aktive Buffs und Debuffs standardmäßig immer noch nicht angezeigt werden können, ist einfach nervig.

Viel Spiel fürs Geld

Unser Hauptcharakter hat inzwischen über 250 Stunden Spielzeit auf dem Konto, wir haben auch schon die Geschichte aller drei Fraktionen im Spiel erlebt. Okay, wir haben uns Zeit gelassen, jede Zone im Spiel komplett erforscht und zwischenzeitlich auch die eine oder andere Stunde in Cyrodiil verbracht. Aber selbst, wenn man es eilig hat und schneller durch die Zonen hetzt – ESO bietet verflixt viel Inhalt, etwa unzählige spaßige, vollvertonte Quests, in denen wir kein einziges Mal zehn Wildschweine umhauen mussten. Und schon dafür lohnt sich ein erneuter Abstecher nach Tamriel, auch ganz ohne Premium-Abo. Sascha Penzhorn



Für diese Quest verwandeln wir uns in einen Wolf und sprechen mit einigen Geistertieren.



Viel besser als erwartet

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich war beim Erreichen der Veteranengebiete einfach die Luft raus. Quälend langsame Stufenanstiege, kaum noch Erfahrungspunkte, null Motivation. Seit der Buy2Play-Umstellung bin ich wieder pausenlos in ESO unterwegs. Der Erfahrungszuwachs für Veteranen wird endlich nicht länger künstlich eingeschränkt, und jeden Tag kassiere ich ein paar Champion-Punkte. Da ist es auch gar nicht mehr so wild, wenn der nächste Veteranenrang mal etwas länger dauert. Zudem bin ich von den gigantischen Spielerkämpfen in Cyrodiil immer noch absolut begeistert. Das actionlastige Kampfsystem trägt ebenfalls einen großen Teil zum Spielspaß bei. Immer in Bewegung bleiben, Angriffe abwehren und unterbrechen, ohne Skill keinen Kill – das macht einfach wesentlich mehr Spaß, als blöd rumzustehen und eine Rotation durchzuklicken.

ELDER SCROLLS ONLINE
TAMRIEL UNLIMITED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 6000+	Core i7-4770K / Phenom II X6 1090T
Geforce GT 330M / Radeon HD 6490M	Geforce GT 650M / Radeon HD 5770
2,0 GB RAM / 60 GB Festplatte	4,0 GB RAM / 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ stimmungsvolle, detaillierte und abwechslungsreiche Landschaften
+ schöne Charakterdetails + gute Animationen
+ hervorragende deutsche Sprecher − eingeschränkte Sichtweite

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ sehr viele und abwechslungsreiche Quests + motivierende Schatzsuche + komfortable Schnellreise + PvP spricht auch Taktiker an
− ungenügende Informationen über Effekte und Mechaniken

BALANCE ★★★★☆

+ Kampfsystem leicht zu lernen, schwer zu meistern + Gruppensynergien hilfreich + kluge Taktik kann aussichtslose Situationen auflösen
+ keine übermächtigen Klassen mehr − einige Bosse zu leicht

ATMOSPHÄRE/STORY ★★★★★

+ fesselnder Storyfaden bis Stufe 50 + moralische Entscheidungen
+ Einfluss auf Spielwelt dank Phasing + Gerechtigkeitssystem sorgt für Spannung + auch kleinere Quests haben schöne Geschichten

UMFANG ★★★★☆

+ drei riesige Reiche, die man alle erspielen kann + motivierendes Crafting + Erkundung der Welt wird belohnt + großes und spannendes PvP − für ein MMO insgesamt zu wenig Gruppeninhalte

FAZIT

Genießer-MMO mit tollen Quests, das verbessert wurde, aber noch Luft nach oben hat. Stichworte: Veteranen- und Gruppeninhalte.



 Das Upgrade auf die Imperial Edition von ESO kostet 2.100 Kronen im Shop.

AB 10.04.2015 AM KIOSK

Komplettlösung mit Goldmedaillen-Guide
Überfall-Planer • Zufallsmissionen gezielt auslösen & gewinnen • Geld scheffeln



DIE HEISTS: SO GEHT'S

MAXIMALER SPASS MIT GTA 5 UND GTA ONLINE!

148 RANDVOLLE SEITEN

Oder direkt bestellen GAMESTAR.DE/GTA5

Dungeons 2

Unten Handarbeit, oben Klickorgie

Dungeons 2 vereint die Prinzipien von Dungeon Keeper und Warcraft 3 in einem Strategiespiel. Im Test finden wir heraus, ob Kerkermanagement plus Echtzeitschlachten zum neuen Genretrend werden sollten. Von Johannes Rohe

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Realmforge** Termin: **24.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM-frei: **nein (Steam oder Kalypso Launcher)**

Auf DVD: Test-Video



Hübsch, aber fummelig. Beim Auswählen der Werkstatt greifen wir uns regelmäßig einen der Goblins.



Unser Goblin-Schurke entschärft eine fiese Falle, damit unsere Armee sie unbeschadet passieren kann.

Alles hätte so schrecklich gut laufen können für das absolute Böse. Zu Beginn des Echtzeit-Strategiespiels Dungeons 2 steht seine sabbernde, klauenbewehrte Horde noch vor den Toren Königsschlunds und ist drauf und dran, die Hauptstadt der Allianz des Guten mitsamt ihren unerträglich freundlichen Bewohnern dem Erdboden gleich zu machen. Da tauchen die letzten Helden der Allianz auf und berauben das Böse ganz unverschämt mit einem Zauber seines mächtigen Körpers. Seine Armee wird zerschlagen, das Böse zurück in die Unterwelt verbannt. Deshalb liegt es jetzt an uns, dem körperlosen Bösen unter die nicht mehr vorhandenen Arme zu greifen und ihm zu neuer Stärke und vor allem der heiß ersehnten Rache zu verhelfen.

Kein Kellerkind mehr

Dazu bauen wir in den zehn Missionen der Einzelspielerkampagne von Dungeons 2 wie in Dungeon Keeper einen heimeligen Kerker auf, heuern Kreaturen wie Goblins, Orks und Naga-Hexen an und hetzten sie den Helden auf den Hals – und zwar buchstäblich. Statt wie im Klassiker das Kellerkind des Teufels zu spielen, nur in unserem dunklen Verlies zu hocken und auf das Eindringen allzu selbstsicherer Paladine zu warten, schicken wir unsere Horde an die Oberfläche. Eine fantastische Idee und die eigentlich logische Weiterentwicklung des 18 Jahre alten Spielprinzips. Schade nur, dass Entwickler Realmforge die Umsetzung nicht ideal gelöst hat. Doch dazu später mehr.

Bevor wir unseren Orks nämlich die Sonne auf die grüne Haut brennen lassen, starten unsere Missionen in der Regel im Untergrund. Auf den ersten Klick läuft alles nach bekanntem und bewährtem Schema. Mit unserem Cursor, der Schreckenshand, markieren wir Gesteinsschichten und Goldadern, die unsere Helfer, die Schnodderlinge, dann eifrig wegmeißeln. In den Freiräumen platzieren wir Räume wie die Brauerei oder eine Werkstatt. In Dungeon Keeper hätte das gereicht, damit sich ganz automatisch einige Wesen der Unterwelt in unserem Verlies ansiedeln. In Dungeons 2 werben wir Einheiten für Gold gezielt an.

Alles hört auf meine Hand

Das verdeutlicht einen zentralen Unterschied zu Dungeon Keeper: Als Dungeon-Fürst haben wir deutlich mehr direkten Einfluss. Unter Tage aber nur in kleinen Dosen. Unsere Trolle, Goblins und Co. bewegen sich immer noch eigenständig durch den Kerker, wir können sie nur mit der Hand aufnehmen, um sie etwa über Feinden abzuwerfen, falls diese sich mal in unseren Kerker verirren sollten. Aber wir platzieren Objekte wie Werkbänke jetzt selbst in unseren Räumen, während wir seinerzeit in Dungeon Keeper einfach einen Raum von ausreichender Größe in den Fels stanzten und die Einrichtung dann automatisch verteilt wurde. Auch das Erforschen von neuen Zaubersprüchen oder verbesserten Räumen geben wir gezielt in Auftrag. Was nach mehr Kontrolle klingt, machen die überladenen Menüs und die leicht ungenauen Steuerung aber schnell zur Fummelarbeit. Viel zu häufig entführen wir einen Goblin unabsichtlich von seinem Arbeitsplatz, statt einen Raum anzuwählen.

Oben sieht alles anders aus

Sobald wir eine Armee aufgestellt und sie durch unser Dungeonportal an die Oberfläche geschickt haben, wird alles ganz anders. Plötzlich steuern wir die Einheiten direkt mit Mausklicks wie zum Beispiel in Starcraft. Jetzt dürfen wir auch Spezialfähigkeiten wie den Kriegsschrei unseres Orkhäuptlings, der den Schaden umstehender Truppen erhöht, manuell aktivieren. Zaubersprüche unserer Schreckenshand, wie wir



Nicht witzig, aber gut.

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Halbgott Krötos, Schnodderlinge, Königsschlund, Hilfe! Der »Humor«, der mir bei Dungeons 2 wieder und wieder mit Gewalt entgegenschlägt ist so ganz und gar nicht meiner. Trotzdem hatte ich beim Spielen Spaß, zumindest wenn ich mich nicht gerade wieder furchtbar über den inkonsequenten Steuerungswechsel, die fummelige Bedienung oder die überladenen Menüs aufgeregt habe.

Ich weiß, das klingt alles gar nicht gut. Aber: Die Grundsubstanz von Dungeons 2 ist richtig gut. Man merkt, dass die Entwickler gute Ideen hatten und viel Herzblut in ihr Baby investiert haben. Hier wirkt nichts einfach hingeschludert. Und dann bin ich auch bereit, mal über größere Macken und Designschnitzer hinwegzusehen und das Spiel nicht gleich wutentbrannt zu beenden, sondern durchzuhalten und mich über die nächste abwechslungsreiche Mission zu freuen.



Modelle und Räume sind liebevoll gestaltet, könnten aber noch mehr Details vertragen.

sie unter der Erde wirken, sind dafür tabu. Dieser Wechsel ist erstmal gewöhnungsbedürftig, wäre er aber konsequent durchgezogen, würde er schnell in Fleisch und Blut übergehen. In der Oberwelt stoßen wir aber auch auf Zugänge zu anderen Höhlen und dort gilt mal die eine, mal die andere Steuerungsvariante. Hier dürfen wir unsere Einheiten mit einem Zauber teleportieren, dort wieder nicht. So will sich keine echte Routine einstellen.

Ein weiteres Problem der zwei Steuerungsvarianten sind die Kämpfe: Um auch unter Tage ohne direkte Einheitenkontrolle zu funktionieren, dürfen sie kein Mikromanagement erfordern, deshalb sind sie auch oberirdisch trotz Spezialfähigkeiten nur plumpe Massenschlachten. Spannend wird's deshalb ausschließlich, wenn das Missionsdesign uns vor clevere Aufgaben stellt. Aber das geschieht zum Glück erfreulich häufig. So schleichen wir dank der Tarnfähigkeit unseres Goblin-Schurken ungesehen in eine Festung oder führen unsere Horde durch fallengespickte Kerker, um einen Troll-Anführer zu finden. Trotz solcher interessanter Zwischenziele laufen die Aufgaben letztlich aber doch fast immer darauf hinaus, schlichtweg alle Gegner abzumetzeln.

Ein Halbgott namens Krötos

Egal, dafür bietet jeder Einsatz seine eigene kleine Geschichte. Etwa den Untergang König Roberts, des jagdbesessenen, dichtenden Anführers der Allianz, die Rettung der Naga-Hexen vor dem Halbgott Krötos oder das plötzliche Auftauchen der Dämonen, des zweiten spielbaren Volks in Dungeons 2, deren Truppentypen und Räume sich spielerisch enttäuschenderweise nur in Details von denen der Horde unterscheiden. Abseits von kurzen Ingame-Sequenzen und einigen animierten Zeichnungen wird die seichte Story von einem dauerquasselnden Erzähler vorgetragen, der uns auch innerhalb der Missionen dauerhaft im Ohr hängt. So sehr wir eine aufwändige Vertonung schätzen, gehen uns die permanenten Flachwitze des näselnden Märchenonkels schon bald gehörig auf die Nerven. Der Holzhammerhumor, den Dungeons 2 an allen Ecken und Enden auffährt, ist trotz einiger gelungener Anspielungen auf andere Fantasy-Universen einfach zu bemüht.

Am Ende ist es ärgerlich. Es hätte alles so schrecklich gut laufen können für die Entwickler von Realmforge. Sie hatten eine tolle Idee, um nicht nur Dungeon-Keeper-Fans, sondern auch moderne Echtzeit-Strategen anzusprechen. Dungeons 2 setzt sich allerdings zwischen die Stühle und macht keine der beiden Parteien wunschlos glücklich. Dank der abwechslungsreichen Kampagne reicht es aber trotzdem für einige unterhaltsame Stunden. FH



Nur unsere Steinwerfer können die Quelle des feindlichen Energieschilds aus der Ferne zerstören.

Dungeons 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / AMD X2 4000+	Core i3-560 / Athlon II X4 6400e
Geforce GT 440 / Radeon HD 7750	Geforce GTX 650 / Radeon R7 265
3 GB RAM, 5 GB Festplatte	4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stilsicherer Comic-Look + coole Umwandlung von gutem zu bösem Territorium + ideenreiches Einheitendesign − Effekten fehlt jede Wucht − Modelle und Texturen könnten mehr Details vertragen

SPIELDESIGN

+ bewährtes Dungeon-Keeper-Prinzip + interessante Verknüpfung von Dungeon und Oberwelt + abwechslungsreiche Missionen − fummelige Bedienung − irritierender Steuerungswechsel

BALANCE

+ Kampagne führt neue Spielelemente ein + Schwierigkeitsgrad zieht langsam an + Ober- und Unterwelt gleichermaßen relevant − Kämpfe ohne taktischen Anspruch − nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Missionen jeweils mit eigener kleiner Geschichte + nette Anspielungen + Monster-WG-Atmosphäre − Holzhammer-Humor zündet nicht − seichte Rahmenhandlung ohne echte Höhepunkte

UMFANG

+ 15-stündige Story-Kampagne + Gefechtsmodus bietet Endlosspiel + ungewöhnliche Multiplayermodi − geringer Wiederspielwert − nur marginale Unterschiede zwischen Dämonen und Horde

FAZIT

Dungeons 2 trifft nicht immer ins Schwarze, bereichert das Prinzip Dungeon-Keeper aber doch um unterhaltsame neue Facetten.



TEST

Die Naga sind Schlangenwesen, die der indischen Mythologie entstammen.



Der Raidmodus entpuppt sich als motivierende Bonus-Schießbude.


Nicht nur Mutanten, auch allerlei Fallen können uns gefährlich werden.

Resident Evil: Revelations 2

Der Horror für Nostalgiker

Die Schöpfer der Kultreihe blicken mit ihrem neuesten Werk nicht in die Zukunft, sondern in die Vergangenheit der Serie. Das Horrorspiel ist so altmodisch wie ein Wählscheibentelefon. Macht es gerade deswegen Spaß? Von Sebastian Stange

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **18.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

TEST

Moderner Trend trifft Traditionsreihe – das jüngste Spiel im Resident-Evil-Universum kommt in Form einzelner Episoden daher. Vier Kapitel erschienen im Wochenrhythmus; nötig war das aber nicht. Dazu sind die Cliffhanger der Folgen zu schwach. Hätte man auf die Vierteilung verzichtet, hätte es dem Spiel nicht geschadet. Als großes Ganzes entpuppt es sich als unterhaltsames Action-Abenteuer, das an genau den richtigen Stellen altbacken wirkt, das routiniert hitzige Gefechte, nervöse Atmosphäre und Rätsel vermischt – und mitunter sogar clever ist. Dabei sieht Revelations 2 erst mal recht gewöhnlich aus.

Klassische Gruselaction

Wir steuern die Spielhelden Claire und Moira oder Barry und Natalia so wie in jedem Resident Evil der letzten Jahre. Bemerkenswert ist einzig, dass wir jederzeit zwischen zwei Charakteren wechseln oder auch kooperativ am geteilten Bildschirm spielen können. Eine niedrige Außenperspektive, zahlreiche Schusswaffen sowie allerlei Wurfgeschosse sorgen für das Spielgefühl eines Shooters. Doch weil Munition chronisch knapp ist, müssen wir auch Schleichangriffe und Ausweichschritte meistern, um voranzukommen. Was wir da im Verlauf von etwa zehn Spielstunden erleben, ist selten wirklich originell oder spektakulär, aber es funktioniert prima als interaktive Geisterbahn. Die Handlung ist dabei banal: Auf einer nicht näher benannten russischen Insel geschahen vor Jahren grausame Experimente. Die Mitarbeiter einer Non-Profit-Organisation, darunter auch Claire und Moira, werden nun dorthin entführt und kämpfen um ihr Überleben. Dieser Kampf funktioniert wie in jedem anderen Serienteil auch: Wir durchstreifen Gruselumgebungen wie Gefängnisse, Minen und Forschungsanlagen, absolvieren Schalterrätsel und werden regelmäßig von ekligen Monster angefallen. All das ist routiniert arrangiert. Wir erleben einen angenehmen Rhythmus aus ruhigeren Phasen und Hektik. Immer wieder werden wir von Gegnermassen überrumpelt und wehren sie mit Not und Mühe ab, was dann richtig stresst. Dazwischen kann es aber auch sein, dass wir an einem versperrten Bonus-Item vorbeilaufen, etwa einem neuen Gewehr. Sofort kommen wir ins Grübeln und widmen uns dem optionalen Rätsel. Bei diesen Knobeleien müssen wir Kisten verschieben oder einen Hinweis richtig interpretieren und dann Schalter in der korrekten Reihenfolge aktivieren. Genial sind diese Kopfnüsse nie, anregend aber allemal.



Eine Flucht unter Zeitdruck, dazu noch bissige Gegner und schon schnellt der Puls in die Höhe.

 Das erste Resident Evil: Revelation erschien ursprünglich als Exklusivtitel für Nintendos 3DS-Handheld.



Brandneuer Oldie

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Revelations 2 zu spielen, fühlt sich an, wie einen alten Bekannten zu besuchen. Es war zwar irgendwie neu, aber ich erahnte bereits vorab all die Macken des Spiels, mich überraschte kaum eine Storywendung, und doch war ich froh, meinen alten Bekannten wiederzusehen. Zwar gelingt es auch diesem Spiel nicht, den ganz klassischen Grusel der frühen Serienteile wiederzubeleben, dafür liefert es routiniert sein Unterhaltungsprogramm ab. Und das glänzt eben vor allem dadurch, dass es kaum etwas Neues versucht. So seltsam das auch klingt, aber dafür bin ich in diesem Fall wirklich dankbar. Ich glaube allerdings nicht, dass dieser kreative Stillstand langfristig wirklich gut für die Zukunft der Serie ist. Ich wünsche mir, dass ein echtes, neues Resident Evil mehr bieten wird als pure Nostalgie, und dass es ihm endlich wieder gelingt, sich komplett neu zu erfinden und das Genre nachhaltig zu prägen. Für den Moment unterhält mich der brandneue Oldie Revelations 2 prima, auf Dauer muss es mit der Serie vorwärtsgehen!



Die Todesanimationen zeigen keinen Splatter, sind aber dennoch ganz schön derb.

Hohle Story, clevere Erzählweise

Besonders, weil die Entwickler schlau mit ihren Zeitebenen arbeiten. Im Spiel erleben wir sowohl die Geschicke der entführten Claire Redfield und ihrer Freundin Moira als auch die von Moiras Vater Barry (bekannt aus Resident Evil 1), der seine Tochter retten will und dabei die kleine Natalia kennenlernt. Der Clou ist, dass Barry den beiden Frauen um sechs Monate hinterher ist. Er durchquert also Schauplätze, die wir zuvor in der Rolle von Claire und Moira besucht haben. Das lässt uns das Spiel völlig anders wahrnehmen, weil wir an einigen Stellen lediglich die Weichen für unsere Nachfolger stellen oder weil wir immer wieder Bereiche und Items sehen, die nur mit den Spezialfähigkeiten des jeweils anderen Duos erreichbar sind. Es ist schade, dass sich diese Zeitsprünge nicht deutlicher in der Handlung widerspiegeln. Die wirkt, als hätte sie ein Zufallsgenerator aus Serienklischees gestrickt. Das ändert aber nichts daran, dass man mit dem Spiel wirklich Spaß haben kann. Die Kampagne hat ein gutes Tempo, herrlich groteske Gegner und sympathisch bekloppte Dialoge, die zusammen mit der unbeholfenen Synchronisation für einen nostalgischen Charme bei Serienkennern und für irritiertes Stirnrunzeln bei Neulingen sorgen. Und selbst Letzteren wird angesichts der häufigen Orts- und Personalwechsel reichlich Abwechslung beim Oldschool-Abenteuer serviert.

Reizvolle Aufgabenverteilung

Zum Beginn des Spiels bevorzugen wir es, mit Claire oder Barry den »starken« Partner der beiden Heldenduos zu spielen. Später zwingt uns das Spieldesign aber immer öfter, in die verletzlichere Rolle zu schlüpfen. Weil wir etwa als Natalia Monster durch Wände erahnen, ist es schlau, mit ihr die Lage zu erkunden und nur zu Barry zu wechseln, wenn er einen Schleichangriff ausführen kann oder das Feuer auf Gegner eröffnen muss. Dazu kommen noch Levelabschnitte, in denen sich ein Duo trennt und etwa aus einer brennenden Anlage fliehen muss. Das funktioniert – ganz egal, wie abgedroschen solche Szenen sind. Und genau das macht den Charme von Revelations 2 aus. Es übertrifft keinen seiner Vorgänger, es sieht nur ab und an richtig gut aus und es wird uns sicherlich nicht lange im Gedächtnis bleiben, aber es funktioniert. Es ist ein Spiel, das ein wenig wie ein Trash-Horrorfilm rüberkommt. Man kann es prima mit Freunden genießen, es macht Spaß, all die altbackenen Features und bescheuerten Dialoge zu kommentieren, und doch sind bei den Actionszenen alle gefesselt. Mehr ist manchmal gar nicht nötig, um eine gute Zeit mit einem Spiel zu haben. SST



Im Schlachthaus watet unser Duo durch Blut und Abfälle. Ein herrlich ekliger Schauplatz!

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6700 / Athlon X2 2,8 Ghz	C2Q 2,7 Ghz / Phenom II X4 3 Ghz
Geforce 8800 GTS / Radeon HD 3850	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6950
2 GB RAM, 23 GB Festplatte	4 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Umgebungen
+ schön ekliges Monsterdesign
+ angemessen gruselige Soundkulisse
− Umgebungstexturen verwaschen
− miese deutsche Sprachausgabe

SPIELDESIGN

+ spannender, abwechslungsreicher Spielverlauf
+ interessante Koop-Mechaniken des Helden-Duos
+ Raid-Modus als kurzweilige Zerstreuung
− altbackenes, sehr zweckmäßiges Leveldesign

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade für Anfänger bis Profis
+ als Barry sind Schleichangriffe möglich
+ Flexibilität dank Upgradesystem
+ größtenteils faire Speicherpunkte
− einige frustrierende Stellen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ spannende Handlung
+ reizvoller Perspektivwechsel zwischen den Heldenduos
+ zwei mögliche Story-Enden
− keine interessanten Wendungen
− klischeehafter Bösewicht

UMFANG

+ zehn Stunden Spielzeit für die Story
+ viele Boni und Extras
+ umfangreicher Raid-Modus
+ Koop-Modus
− Koop aktuell nur via Splitscreen möglich

FAZIT

Der altmodische Charme wendet sich an Nostalgiker, doch die cleveren Ideen und das kurzweilige Gameplay sind einfach zeitlos gut.



Seit Resident Evil 5 sind Koop-Spielmechaniken fester Teil der Horrorspiel-Reihe.



Faszination Eve Online

Galaxie der Geschichten

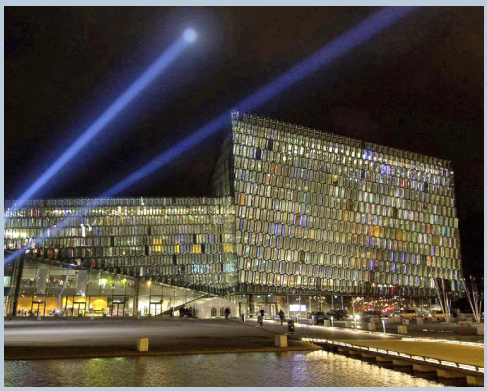
Sie errichten Imperien im All, sie intrigieren, wählen demokratisch Volksvertreter und zerschießen in gigantischen Schlachten Raumschiffe im Wert von hunderttausenden Euro. Die Spieler von Eve Online haben ein komplexes, lebendiges Universum erschaffen. Was macht für sie das Spiel so besonders? Von Dennis Kogel

Bryan Murph ist verantwortlich für Schäden im Wert von über 275.000 Euro. An Raumschiffen. Eigentlich ist er Netzwerkingenieur für einen kleinen Familienbetrieb in Savannah, Georgia. Im echten Leben verbindet er Rechner und repariert Kopiermaschinen. Doch in Eve Online ist er der mächtigste General der Galaxie. Die Berichte über die Materialschlacht im System B-R5RB, die er angeführt hat, waren weltweit ein Nachrichtenthema. Auf dem Fanfest in Reykjavik sitzt er mit uns am Tisch: »Du siehst die Schlagzeilen bei der BBC und bei CNN, und alle schreiben sie über die Schlacht. Und meine Familie so: Hast du das gesehen? Und ich so ...«, breites, breites Grinsen, »... ja, hab ich.« Fast 22 Stunden verbringt Murph am Rechner. Sein Bruder und Mitbewohner bringt ihm Essen, während Murph über Skype, SMS und IRC Piloten in einer Schlacht mit 2.500 anderen Spielern Befehle erteilt. Am Ende triumphiert Murphs Allianz ClusterFuck Coalition, B-R5RB gehört ihnen. Der Sieg zementiert die Herrschaft des 40.000 Mitglieder starken Bündnisses über den Nullsec. So nennt man in Eve Online den Teil des Alls, um den die Spieler kämpfen können. Der Sieg ist so bedeutend, dass der Entwickler CCP weitreichende Änderungen vornehmen muss, damit andere Allianzen überhaupt noch eine Chance im Nullsec haben. Vor elf Jahren hat Bryan Murph mit Eve Online angefangen, ein Freund gab ihm ein paar Raumschiffe und etwas Spielgeld. Die Schiffe hat er verloren, das Interesse am Spiel nicht. Jetzt prägen seine Handlungen eine ganze Spielwelt. »Ich liebe das Gefühl von Verlust. Wenn ich etwas zerstöre, ist es weg. Ich liebe das.« Er ist der Soldat.

Seit 2003 betreibt das isländische Studio CCP das Online-Rollenspiel über unsterbliche Raumpiloten, die die Galaxie New Eden besiedeln, Schiffe bauen und Kriege führen.



Echte Liebe: Auf dem Fanfest lassen sich Besucher nicht nur wie Eve-Charaktere schminken, sondern auch tätowieren.



Das Eve-Fanfest fand dieses Jahr im Konferenz- und Konzertzentrum von Reykjavik statt.



Dieses Publikum wird gleich jubeln, wenn beim PvP-Turnier auf großer Bühne Lebensbalken steigen und fallen.





Im Hafen von Reykjavik steht ein Eve-Monument, auf dessen Sockel in winziger Schrift die Namen aller Eve-Spieler eingraviert sind.



Bryan Murph ist der bekannteste General im Nullsec, er führte die Schlacht von B-R5RB an, bei der über 275.000 Euro an Raumschiffen zerstört wurden.

Eve ist ein moderner Klassiker. Es finanziert sich über monatliche Abonnements, es ist groß, komplex, seine Unzugänglichkeit fast ein eigener Mythos. Die Kollegen von Polygon nannten Eve mal »das aufregendste langweilige Spiel des Universums«. Außenstehende, die spektakuläre Weltraumaction erwarten, bekommen nämlich verschachtelte Menüs und Spielsysteme, die viele Monate Einarbeitung fordern. Den Erfolg anderer MMOs wie World of Warcraft oder Everquest konnte Eve nie erreichen, trotzdem gibt es Wachstum. Gestartet ist es mit 50.000 Spielern, zehn Jahre später waren es über 500.000 bezahlte Accounts. Was Eve auszeichnet, ist das von CPP immer wieder ehrfürchtig beschworene Konzept der Sandbox, des Spielersandkastens. Die gesamte Wirtschaft, die Kriege, die Geschichte des Universums, alles basiert zum größten Teil auf den Aktionen der Spieler. Und: Alle müssen im selben Sandkasten spielen. Statt wie World of Warcraft viele unterschiedliche Server hat Eve Online nur zwei: einen für China und einen für den Westen. Vor Rivalitäten gibt es kein Entkommen. Jede Entscheidung prägt für alle Piloten die gesamte Spielwelt, nicht umsonst ist Eve bekannt für spektakuläre Betrugsfälle und Intrigen. Da veruntreut dann schon mal ein Bankbesitzer alle Gelder seiner Kunden, oder angeheuerte Auftragskiller arbeiten sich ein Jahr lang unerkannt in einem Spielerkonzern hoch – um schließlich den Anführer zu töten und jede Menge Konzernbesitz zu stehlen. Ja, Eve Online ist eine Galaxie der Geschichten. Auf dem Eve-Fanfest wagen wir einen Tauchgang in seine Faszination.



Andie Nordgren verantwortet große Veränderungen: Statt mit jährlichen Addons wird Eve jetzt kontinuierlich mit neuen Inhalten versorgt.

Die Spielleiterin

»Ich war gerade auf einer LARP-Version von Hamlet in einer dekadenten alternativen Weltgeschichte in den 1930ern, in denen der dänische Hof zerfällt und von kommunistischen Revolutionären überrannt wird, gespielt auf Schloss Kronborg«, erzählt Andie Nordgren. Sie ist eine schmale Frau und verantwortlich für das gesamte Universum von New Eden. Andie ist Executive Producer von Eve, und LARPs sind der Schlüssel, um »ihr« Eve zu verstehen. »LARPs sind meine Design-Community, da komme ich her.« LARPs, Live-Rollenspiele, vermischen klassische Pen&Paper-Abenteuer wie Dungeons & Dragons mit Improvisationstheater. Spieler beschreiben ihre Handlungen nicht und würfeln dann ihren Erfolg aus, sie verkleiden sich vielmehr als Helden und handeln tatsächlich – wenn auch oft in abstrahierter Form. Für viele ist die erste Assoziation beim Begriff »LARP« ein neun Jahre altes Youtube-Video mit über vier Millionen Views, in dem schlecht verkleidete LARPer über eine Waldlichtung hüpfen und ein Mann mit Halbglatze und Schottenrock Stoffsäckchen auf einen Oger (na ja ...) wirft. Er ruft »Lightning Bolt, Lightning Bolt«, also »Blitzschlag, Blitzschlag«. Das ist ein Klischee. In Skandinavi-

Dust 514

Dust 514 war CCPs Versuch, Eve Online um einen Multiplayer-Shooter zu erweitern. Die Idee ist gut: Spieler sind ein Teil von Söldnergruppen, die von Konzernen in Eve angeheuert werden, um in Battlefield-ähnlichen Gefechten Planeten zu erobern, während Eve-Piloten im Orbit mit Bombardements aushelfen. Bei der Kritik kam der exklusiv für die PlayStation 3 erschienene Free2Play-Shooter aber nicht allzu gut weg, die Spieler reagierten ebenfalls eher verhalten. Auf dem Fanfest wird Dust 514 kaum noch erwähnt, soll inzwischen aber zumindest »profitabel« sein.



Die vier Eve-Völker: die religiösen Amarr, die Ultrakapitalisten Caldari, die demokratischen Gallente und die anarchischen Minmatar.

en haben sich LARPs anders entwickelt. Sie werden genutzt, um sich mit gesellschaftlichen, teils politischen Fragen zu beschäftigen. Egal ob es thematisch um den Nahost-Konflikt geht (Halat Hisar), um Battlestar Galactica (The Monitor Celestra) oder um Harry Potter (Yggdrasil), im Zentrum bei Nordic LARPs steht immer die Frage: Wie verhalten wir uns in bestimmten Rollen? Welchen gesellschaftlichen Zwängen sind wir unterworfen?

Nordgren hat vor ihrer Zeit bei CCP als Journalistin in Schweden gearbeitet und war aktiv in der LARP-Community. »Es gibt so viele Ähnlichkeiten zwischen Eve und LARP«, sagt sie. »Auch wir gestalten eine Welt, mit der man interagieren kann und die interessant genug sein muss, um sie mit anderen Spielern zu teilen. Es geht nicht nur um Spielmechaniken, ein paar Zahlen und irgendeine Datenbank. Du musst sicherstellen, dass es interessante Gruppen und Fraktionen gibt, dass Spieler spannende Rollen einnehmen können, die sich von anderen Spielern unterscheiden, und ihnen allen klarmachen, wie sie miteinander interagieren können.« Die meisten Entwickler anderer Spiele müssen sicherstellen, dass ihre Spielmechaniken eingängig und ausbalanciert sind, wenn Nordgren Entscheidungen trifft, muss sie die Auswirkungen von Aktionen Hunderttausender Piloten auf eine Spielwelt bedenken. Wie bei einer LARP-Veranstaltung muss sie es schaffen, Spieler sanft gegeneinander zu schubsen, Konflikte einzuleiten, die für alle Beteiligten interessant sind, und nie das Gefühl zu geben, dass sie jemanden zu etwas zwingt. Die neueste Entwicklung von Nordgren und ihrem Team ist eine massive Umstrukturierung der Kriegsführung im Nullsec. Es soll schwerer werden, die Kontrolle über viele Sektoren gleichzeitig zu behalten. Durch eine neue Eroberungsmechanik werden kleine Gruppen in der Lage sein, auch großen Allianzen Gebiete abzunehmen. Bryan Murph wird in den nächsten Monaten viel zu tun haben. »Eve ist die größte lebendige Science-Fiction-Welt«, sagt Nordgren, »klar, es gibt diese anderen Universen. Star Wars, Star Trek, was auch immer, aber jemand hat sie geschrieben, jemand hat sie gefilmt, sie sind nicht ein einziges Universum und sie werden nicht von denen gemacht, die darin leben. Das ist es, was Eve besonders macht, und das ist der Grund, aus dem ich daran arbeite.« Nordgren ist die Frau, die Geschichten in Eve sanft in die Wege leitet. Weltraumpiloten lieben Andie Nordgren. Sie ist die Spielleiterin.

World of Darkness



Die Sandbox-Prinzipien von Eve ohne Raumschiffe in einer Großstadt mit Vampiren: Das war der Plan hinter World of Darkness, der leider gnadenlos scheiterte. Im Atlanta-Studio von CCP sollte das neue Online-Rollenspiel entwickelt werden. Nach über sieben Jahren Entwicklung wurde das Projekt 2014 eingestellt, 56 Mitarbeiter verloren ihren Job. CEO Hilmar Veigar Pétursson nennt das »eine seiner schwierigsten Entscheidungen«. Ehemalige Mitarbeiter beklagen sich über schlechtes Management. Statt an World of Darkness zu arbeiten, sollten sie oft bei Eve Online aushelfen. Pétursson kommentiert die Vorwürfe mit schwerem Seufzen und einem: »Sie haben ihre Geschichte, mit der ich nicht übereinstimme, und ich habe meine. Die Zeit ist noch nicht reif, darüber zu sprechen.«

Der Chronist

»Es gibt diese eine Geschichte, die für mich herausticht: Die Belagerung von C-J6MT«, erzählt uns Andrew Groen. »Um 2005, 2006 herum kontrolliert die russische Community fast den gesamten Südosten des Nullsec. Und es gibt diese Koalition von Feinden, die sie komplett vertreiben will. Es klappt. Fast.« Andrew Groen lebt in Chicago und ist kein besonders intensiver Eve-Spieler, aber er liebt es, darüber zu sprechen. Als Reporter für die Webseite Penny Arcade Report schreibt er immer wieder Geschichten über Weltraumpiloten. »Die Russen der Red Alliance werden also zurückgetrieben in dieses eine letzte Sternensystem. Und dann kommt die Schlacht. Die Feinde der Russen kommen mit fast 700 Schiffen und die Russen haben vier, fünf Dutzend, um ihre allerletzte Basis zu verteidigen.« Ende 2013 ist Groen dann arbeitslos. Der Penny Arcade Report wird dichtgemacht. Groen hat zu viel Freizeit und liest Foren und Wikis, Nachrichtenmeldungen und Chatlogs, weil ihn die Welt von Eve nicht loslässt. »Wenn die Russen aufgeben, dann haben sie nichts mehr. Die Schlacht dauert drei Tage. Bis zu 52 Stunden bleiben die Spieler wach, um diesen letzten Außenposten zu ver-





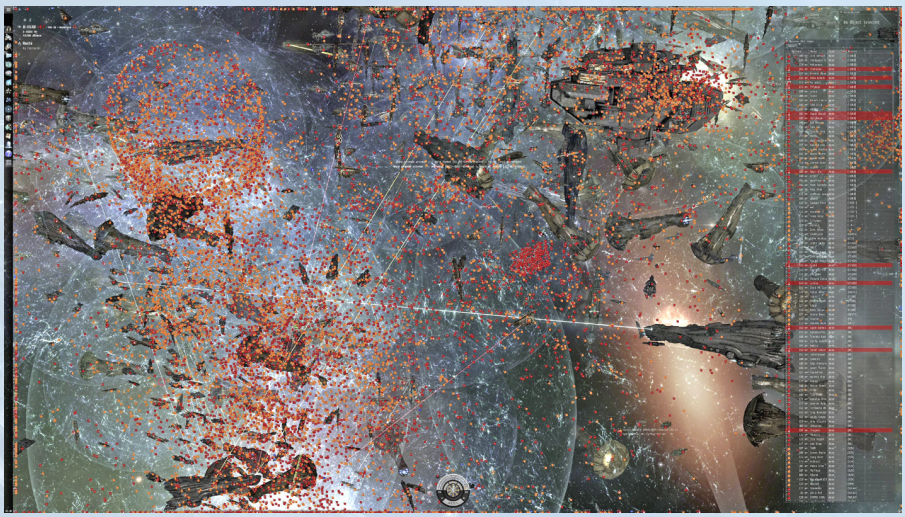
Auf Promo-Bildern (oben) lässt Eve seine Grafikmuskeln spielen, im eigentlichen Spiel regieren allerdings Textfenster.



Andrew Groen glaubt, dass das Fehlen von alten Dingen in Iowa ihn umso mehr an Geschichte fasziniert sein lässt.

teidigen.« Groen ist fasziniert von der Geschichte von Eve und seinen Spielern – und überrascht davon, dass es niemanden gibt, der sie festhält. Der Krieg, der in der Schlacht um C-J6MT seinen Höhepunkt findet, ist im offiziellen Wiki nur drei Absätze lang. Groen startet eine Crowdfunding-Kampagne für ein Buch über Eve, »A History of the Great Empires of Eve Online«. Fast 90.000 Euro an Spenden kommen dafür zusammen und machen Andrew Groen zum ersten Historiker von New Eden. Die nächsten Monate verbringt er mit Interviews mit Spielern. Ein Reporter der New York Times (ein Eve-Online-Spieler, selbstverständlich) bietet ihm seine Hilfe als Lektor an. »Und: Die Red Alliance gewinnt die Schlacht mit brillanten taktischen Entscheidungen, wirklich innovativen Flottenstrategien. Die Russen schaffen es, eine Flotte aufzuhalten, die sechs-, sieben-, achtmal so groß ist wie ihre eigene. Diese Spieler haben ihr Leben auf Halt gesetzt, einige haben sogar ihre Jobs verloren, weil sie so sehr an die Sache geglaubt haben. Aber sie haben gewonnen. Sie haben die Schlacht gewonnen. Das ist eine Geschichte, die mir wirklich im Gedächtnis geblieben ist.« Es ist nicht allzu schwer, zu verstehen, warum. Groen glaubt, dass es Legenden sind wie diese, die Spieler zu Eve locken. Er könnte Recht haben. Russische Spieler bilden die zweitgrößte Community im Spiel. Noch heute gelten die Verteidiger von C-J6MT als Kriegshelden. »Ich habe eine wirklich große Leidenschaft für historische Arbeit entwickelt«, sagt Groen. »Wir leben in dieser seltsamen Zeit. Menschen verbringen zum ersten Mal Teile ihres Lebens in virtuellen Welten! Mein Gott, wie spannend es wird, zu sehen, wie sich Eve in 25 Jahren verändert, wenn sich schon nach zwölf so viel getan hat. Was wird in 100 Jahren passieren, wenn sich Menschen fragen, wie es dazu kam – und niemand hat diesen Moment dokumentiert?« Groen macht eine Pause – das hat Seltenheitswert. »Das erste Mal in meiner Karriere habe ich das Gefühl, dass das, was ich tue, eine echte Bedeutung hat in einem menschlichen Kontext.« Er ist der Chronist.





Die Schlacht von B-R5RB einmal ohne und einmal mit eingeblendeten Menüs und Spielern.

Der Landrat

Chris Wall organisiert beruflich Amateur-Cage-Fights in England, und er findet nicht, dass er interessant genug ist, um mit uns zu sprechen. Interessant für uns machen ihn aber nicht verschwitzte Männer, die in engen Käfigen aufeinander einschlagen, sondern sein anderer Job. Chris Wall ist Wurmlochpolitiker. »Mein typischer Tag ist: Aufstehen, Dusche, PC, und dann schaue ich mir meine Skype-Nachrichten an. Einmal waren es 4.500 über Nacht.« Wall wurde mit seinem Charakter Corbexx zum zweiten Mal in den Council of Stellar Management (CSM) berufen. Weil die Kommunikation mit einer wachsenden Zahl an Piloten immer schwieriger wurde, entwickelte CCP 2008 den CSM, einen jährlich in demokratischen Wahlen bestimmten Rat aus 14 Spielern, die direkt mit CCP kommunizieren und die Interessen der Community vertreten.

Zweimal im Jahr werden die Mitglieder nach Reykjavik eingeflogen, um verschiedene Themen zu besprechen, von Serverproblemen bis zur Diskussion komplexer Spielmechaniken. Dazwischen hat der Rat über Skype und ein internes Forum Zugang zu den Entwicklern. Um gewählt zu werden, müssen Kandidaten die Community überzeugen. Manche versprechen unmögliche Änderungen, andere bestechen Wähler mit Geld und Gütern, wieder andere haben so große Koalitionen hinter sich, dass eine Bitte genügt, um gewählt zu werden.

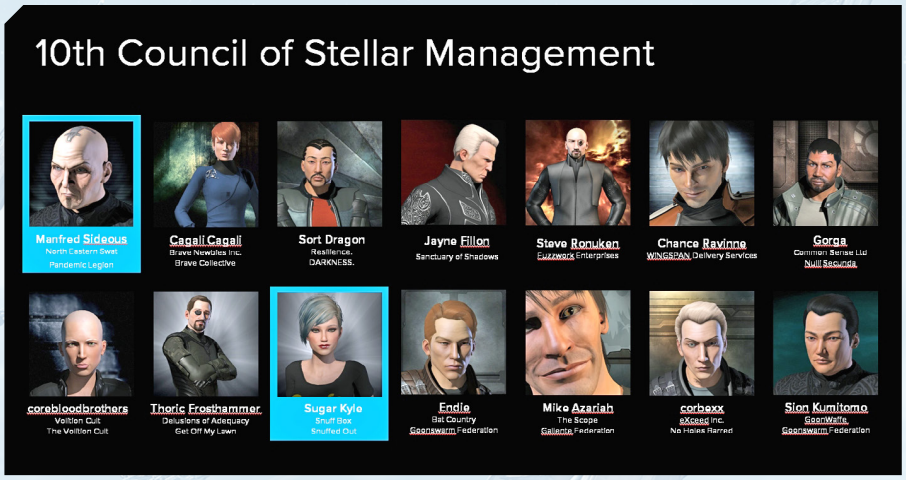


Chris Wall vertritt die Wurmlochbewohner von New Eden im Council of Stellar Management.

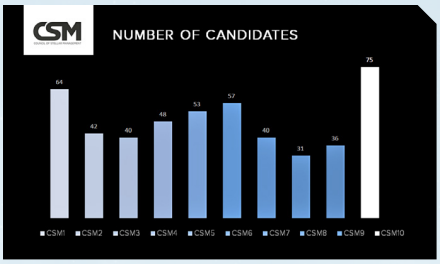
Bei Chris Wall war es ein bisschen anders. »Ich komme aus dem Wurmlochraum«, sagt er. Das ist eine Konstellation von 2.499 größtenteils unerforschten Sonnensystemen, die abseits der regulären Galaxis existieren und deren Wurmlochverbindungen sich ständig ändern – ein Paradies für Entdecker, bevölkert von gefährlichen Roboterdrohnen. »Da haben wir keine großen Machtblöcke«, führt Wall aus, »also hab ich einfach mit allen geredet. Ich habe 70 Chat-Kanäle, auf denen ich mit Allianzen gesprochen habe, über 100 Teamspeak-Kanäle aller Wurmlochkonzerne habe ich besucht. Ich höre zu und sage: Ich arbeite dran, ich kann nicht sagen, dass ich es schaffe, aber ich werde es versuchen.« Wall betreibt klassische Lokalpolitik. Nur eben in Wurmlöchern im Internet. Er ist der Landrat.

Spaß gegen Ernst

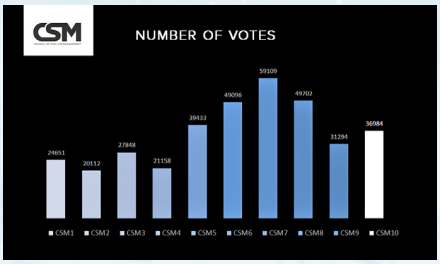
Seit dem Start von Eve Online gab es Bemühungen, eine Art Spielerregierung einzuführen. Erst mit dem modernen Einbau des CSM im Jahr 2008 gelang das. Der CSM war für CCP zunächst vor allem ein gelungener PR-Stunt, der illustrierte, wie tief die Community im Rollenspiel verwurzelt ist und wie sehr sie dem Sandbox-Ideal folgt. Im Spiel selber veränderte sich die Spielerkultur so radikal wie nie zuvor. »Am Anfang war Eve dieses wirklich ernste Rollenspiel. Du hast einen Weltraumdiktator gespielt und dich auch so verhalten«, erklärt Eve-Historiker Andrew Groen und zitiert Spieler, die im offiziellen Forum ihre Kriegserklärungen mit französischer Lyrik aufgepeppt haben. »Und heute ... heute möchtest du niemand mehr sein, der dieses Spiel so ernst nimmt. Und das hat alles mit dem Großen Krieg zu tun.« Der Große Krieg ist



Das ist die Weltraumregierung: Die Mitglieder des Council of Stellar Management.



Die Zahlen zu den Wahlen des CSM zeigen steigende Politikverdrossenheit. Bis jetzt.



der Konflikt zwischen zwei Allianzen: der Band of Brothers, einer wahnsinnig ernsten Militärdiktatur, und dem Goonswarm, einer anarchistischen Gruppe, die ihre Ursprünge im Something-Awful-Forum hat, der minimal stärker geregelten 4chan-Konkurrenz im Netz. Goonswarm wollten einfach nur Spaß am Spiel, ihr Gegner Band of Brothers hingegen »echtes« Rollenspiel und Ernst und Gravitas. Die Goonswarm-Urväter begannen den Krieg mit Guerilla-Überfällen, die Verluste wurden teuer, Band of Brothers setzte Söldner auf die Chaoten an, führte sogar eine Propagandakampagne in Foren. »Doch Goonswarm hat gewonnen«, sagt Groen, und der Sieg über Band of Brothers ist einer der modernen Legenden von Eve. Mit einer Kombination aus purer Masse (das Something-Awful-Forum ist groß) und den Spionagetaktiken des Goonswarm-Anführers Alex Gianturco, besser bekannt als The Mittani, haben die Piloten von Goonswarm Band of Brothers vernichtet. Inzwischen ist Goonswarm die wichtigste Spielergruppe in New Eden. Sie führen die 40.000 Spieler starke ClusterFuck Coalition an, der auch Bryan Murph angehört, der Held von B-R5RB. »Und die Spielerkultur in Eve hat sich verändert. Viele Leute verhalten sich jetzt wie die Goons, sie trollen, sie nehmen das Spiel nicht besonders ernst und wollen Spaß haben auf Kosten anderer Spieler«, so Groen. Wie Regierung und Trollerei Hand in Hand gehen, zeigt Chris Wall perfekt.



Peter Scharr bloggt über Eve und ist vor allem interessiert am Dev-Meta: den Vorlieben der Entwickler von Eve Online.

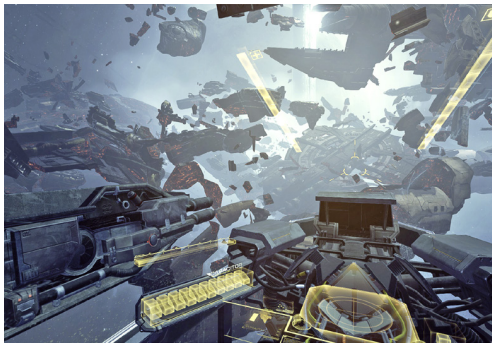
»Es gab ein Problem mit dem Einkommen aus Erkundungstouren in C1- bis C4-Wurmlöcher. Die Belohnungen waren einfach zu niedrig. Aber es gab keine genauen Zahlen. Selbst CCP hatte keine.« Also musste Wall selbst recherchieren. Er bekam Zugang zu einem Testserver, CCP gab ihm Raumschiffe und Ausrüstung. Gemeinsam mit Freiwilli-

Eve Valkyrie

Der vielleicht beste Moment des Fanfests wurde in einem Vine-Video eingefangen: Eine von CCPs isländischen Hostessen probiert in einer Pause selbst den Virtual-Reality-Weltraum-Shooter Eve: Valkyrie aus. Sie zuckt konzentriert mit dem Kopf hin und her, verfolgt Raumschiffe, die nur in ihrem Headset existieren, und dann ... hüpft sie vom Sessel und brüllt: »BOOM, BITCH!« Treffer, versenkt. Die Marketing-Botschaft für Eve: Valkyrie steht. Die Begeisterung ist echt. Selten waren Dogfights im Weltraum so intensiv und, vielleicht noch wichtiger, kaum ein anderes VR-Spiel benutzt das Headset so sinnvoll für Spielfunktionen, ohne wie ein Gimmick zu wirken. Nur wer gegnerische Jäger inmitten chaotischer Schießereien in Asteroidenfeldern durch die gläserne Kanzel manuell im Blick behält (notfalls durch Halsverrenkungen), kann starke, zielsuchende Torpedos aufschalten. Diese Kernmechanik wird in einen überraschend zugänglichen Shooter gepackt: Die schnellen Jäger fliegen automatisch los, per Knopfdruck auf einem Gamepad können wir einen Boost dazuschalten, der uns zeitweise schneller fliegen lässt, und mit den Bumper-Tasten rollen wir den Flieger nach links und rechts. Alles andere ist Shooter-Standard, der aber konstant auf die Spitze getrieben wird, um zwischen Asteroiden und Raumschiffschrott nicht von Gegnern erwischt zu werden. Das Erstaunliche daran: Trotz schneller Gefechte wird uns nicht schlecht. Der Fokus von Eve: Valkyrie soll auf Onlineschlachten in kleinen Teams mit unterschiedlichen Schiffen liegen, eine Singleplayer-Kampagne mit Battlestar-Galactica-Star Katee Sackhoff (Starbuck) soll aber auch dazukommen. Eve: Valkyrie ist laut CCP so gut wie fertig. Die Killer-App für Virtual Reality ist da, fehlen nur noch die Headsets.



Ran Kavik ist die Heldin des kommenden Eve: Valkyrie, sie wird gesprochen von Katee Sackhoff, bekannt als Starbuck aus Battlestar Galactica.



Durch solche Asteroiden- und Schrottfelder fliegen wir in Eve: Valkyrie auf der Jagd nach dem Gegnerteam.



Auch auf dem Fanfest wird Eve: Valkyrie gespielt.



In superschnellen Dogfights müssen wir Gegner im Blick behalten, um Torpedos aufzuschalten.

gen testete Wall die Wurmlochprofitabilität. »300 Stunden später hatten wir eine schöne Tabelle und ich musste empirische Standardabweichung lernen. Zum Glück gab es in unserem Spielerbündnis einen Mathe-Professor, der mir geholfen hat. Wir hatten die Daten, gaben sie an CCP, und das Einkommen aus den Wurmlöchern wurde erhöht.« Cage-Fight-Organisatoren, die gemeinsam mit Mathe-Professoren Wurmlöcher erforschen: Das ist ernste Arbeit, die offensichtlich auch von Spielern belohnt wird. Die Anzahl der Kandidaten für den diesjährigen Rat hat sich im Vergleich zum Vorjahr mehr als verdoppelt, auch wurden mehr Stimmen vergeben als noch letztes Jahr. Das ist die Politik.

Die Trollerei kommt dann auf dem Fanfest. Kurz vor dem Panel, auf dem sich das frisch gewählte CSM den Spielern in voller Besetzung vorstellt, wechselt Wall mit seinem Charakter Corbexx den Konzern. Er verlässt seine alte Wurmlochgruppe und schließt sich Goonswarm an. Auf der Bühne akzeptiert er von Sion Kumitomo, dem obersten Botschafter von Goonswarm, die wahlweise als Bösewichte des Spiels gelten oder als geniale Strippenzieher im Nullsec, einen Job. Hände werden geschüttelt. Gerüchte entstehen. Es ist ungefähr so, als wechselte Angela Merkel in der Wahlnacht zur SPD. »Eines meiner Probleme ist, dass ich gar nicht mehr so oft mit Corbexx spielen konnte. Sobald ich online ging, wurde ich zugemüllt mit Anfragen. Ich spiele inzwischen anonym unter anderen Accounts«, erklärt Wall. »Und Sion und ich dachten uns: Wäre das nicht lustig, wenn wir Corbexx zu den Goons steckten?« Das würde zu Gerüchten führen, Goonswarm und die ClusterFuck Coalition würden insgeheim den Council of Stellar Management kontrollieren. »Sehr viele Leute würden entweder sehr glücklich sein oder sehr wütend. Wahrscheinlich vor allem wütend!« Allen voran der Anführer von Goonswarm, The Mittani, der später sichtlich verwirrt neben Wall und Sion steht, um zu erfahren, was das alles soll und warum er nichts davon wusste. Wir müssen mehrmals nachfragen, um wirklich zu verstehen, was auf der Bühne passiert ist. Und so richtig sicher, ob das jetzt alles nur ein Witz war oder nicht, ist sich immer noch niemand.



In Zukunft sollen Spieler unterschiedliche Skins für ihre Lieblingsschiffe kaufen, um sie einzufärben.

Die Weltraumbürger

»Es war Oktober, ich chatte im öffentlichen Kanal und plötzlich sagen alle: Es gibt einen neuen Stern. Was!? Ein neuer Stern?« Richard Schaltegger aus der Schweiz ist Industriemechaniker, der Medizinimplantate und OP-Instrumente entwickelt, und er ist das, was man in Eve abschätzig als »Carebear« bezeichnet. Er ist einer der Spieler, von denen man nichts in Artikeln über große Schlachten oder undurchsichtige Intrigen liest. Er führt keine Flotten an, er erobert keine Gebiete, Politik macht er auch nicht – und er zeigt trotzdem, wie das Sandbox-Konzept durch alle Spielerschichten wirkt. »In den Foren und Wikis finde ich nichts zu einem neuen Stern, es muss also etwas Ungewöhnliches geschehen«. Schaltegger begibt sich auf die Suche nach dem Stern. »Ich war in einem Bergbau-Sonnensystem. Wo ist der Stern, wo ist der Stern? Da! Das ist doch der Stern!« Wenn Schaltegger nicht Bergbau betreibt, dann baut er sich selbst langwierig neue Schiffe mit gesammelten und gehandelten Ressourcen und arbeitet als eine Art Freizeitpolizist im Highsec und Lowsec, also in Sternensystemen, in denen Spieler relativ sicher sind vor Angriffen anderer Piloten. Sein Ziel: Andere Spieler beschützen, die von gelangweilten Warlords aus dem Nullsec gejagt werden. »Nach ein paar Tagen habe ich gemerkt: Es war der falsche Stern«, gesteht er. Der richtige Stern heißt »Caroline's Star«, betitelt nach der Ingame-Fotografin Caroline Grace, die ihn entdeckt hat. Der Stern erscheint, er wird anschwellen und eines Tages kollabieren. Vor allem aber markiert Caroline's Star einen wichtigen Punkt in der Hintergrundgeschichte des Eve-Universums. Es hängt mit dem Erscheinen der Drifter zusammen, einer neuen, computergesteuerten Bedrohung, die CCPs Vorstoß in ein Gebiet markiert, das bislang eher der Konkurrenz vorbehalten war: storylastige Inhalte für Spieler wie Schaltegger, die wenig Interesse haben an großen Herrschaftskämpfen im Nullsec. »Es war ein Live-Event! Ich saß da und habe mir den falschen Stern angeschaut, mich in die Hintergründe eingelesen und gemerkt, dass die Eve-Geschichte ziemlich in die Tiefe geht. Seitdem bin ich viel mehr interessiert am Universum, so viele Dinge passieren, und ich bin immer noch nicht up to date.«



Richard Schaltegger ist ein Carebear, ein Spieler, der anderen Spielern hilft und keine großen Kriege führt – und ist damit ein integraler Teil der Sandbox.

Am Hintergrund, dem »Lore«, ist Peter Scharr dagegen nicht so interessiert, er hat ein anderes Hobby: »Das Dev Meta! Das ist eine Ebene, die außerhalb des Spiels existiert, wenn bestimmte Entwickler Themen



Großes Thema für kommende Updates: hochaufgelöste Schiffstexturen.



Team Camel

Interview zum EvE-Sport

Team Camel ist das wichtigste E-Sport-Team in Eve. Sie haben das Worlds Collide Tournament auf dem Fanfest für sich entschieden und sind das Aushängeschild einer neuen, von Spielern vorangetriebenen Entwicklung in Eve. Wir treffen die drei Spieler Felix »Eshnala« Graube, Carl-Martin »l0rd Carlos« Höfer und Fabian »F4Bske« Bielawski, (von links) zum Interview in Reykjavik.

GameStar Eve Online hat den Ruf, ein Spiel über Excel-Tabellen im Weltraum zu sein. Zeichnet PvP in Eve also so was wie die besten ... Buchhalter aus?

Felix Graube Es kommt immer sehr stark darauf an, welche Art von PvP gemeint ist. In großen Nullsec-Kämpfen ist der einzelne Spieler nicht so sehr gefordert. Je kleiner die Gruppe wird, die gegeneinander spielt, umso mehr Einfluss haben die einzelnen Spieler auf das Ergebnis des Kampfes.

Carl-Martin Höfer Der Überblick ist extrem wichtig. Wo ist der Gegner, wo bin ich, wie weiche ich dem aus.

Fabian Bielawski Es ist die Komplexität, die es sehr, sehr anspruchsvoll macht. Du hast 200 verschiedene Schiffe, die du in- und auswendig kennen musst, um im Sekundenbruchteil abschätzen zu können: Was machst du jetzt am besten? Je weniger Leute du im Match hast, desto stärker wirst du für Fehler bestraft.

GameStar Was macht einen guten EvE-Sportler aus?

Felix Graube Das ist eine Kombination aus extrem guter Vorbereitung: Training, dem Verständnis der Mechanik und Theorycrafting [die mathematische Analyse von Spielmechaniken]. Und im Match selber das Schiff perfekt unter Kontrolle zu haben. Du steuerst das Schiff nicht direkt, du bist eher der Manager. Du bestimmst, in welche Richtung es fliegt, das Management deiner Energie, deiner Waffen, der Entfernung und Transversalgeschwindigkeit zum Gegner, und wo du in Relation zu deinen Teammitgliedern bist.

GameStar Was ist eure beste Erfahrung mit EvE-Sport?

Felix Graube Fabian hat im Alliance Tournament eine Whiptail gewonnen. Seine Freundin hat dann CCP angeschrieben und um ein hochaufgelöstes Bild gebeten ...

Fabian Bielawski Das war das Preisschiff, das wir gewonnen haben. Mein Baby sozusagen. Jetzt haben wir ein gigantisches Raumschiffposter direkt neben unserem Bett.

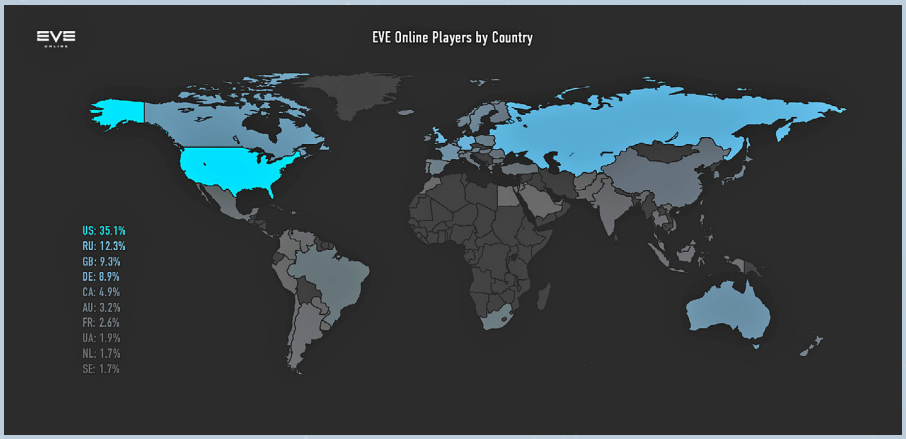
vorantreiben.« Scharr ist einer der Piloten, die in großen und kleinen Flotten mitfliegen und gegen andere Spieler kämpfen. Am legendären Kampf um B-R5RB war er nicht beteiligt, »aber da hat ein Corp-Mitglied von mir live berichtet, wie es gerade läuft und wer da reinspringt.« Eine Raumschlacht, okay, darunter kann sich jeder etwas vorstellen. Das Dev Meta hingegen ist eine Disziplin für sich: »Zum Beispiel CCP Rise, der hat die neue Spielerfahrung in der Hand, und dann gibt es CCP Puncterous, die hat eine Vorliebe für Rosa, oder CCP Fozzie, der diese große Überarbeitung von Nullsec-Mechaniken innehat.« Dadurch, dass CCP-Mitarbeiter meist mit Nicknames angesprochen werden, wirken Dev-Meta-Diskussionen noch arkaner als sie das für Außenstehende sowieso schon sind. »Ich treffe auch hier auf dem Fanfest immer wieder Spieler, die das nicht kennen. Das kriegt man eben nicht mit, wenn man nur seinen Asteroiden abbaut. Ich bin jetzt nicht so der große Fan von ›Gute Zeiten, Schlechte Zeiten‹, aber das Dev-Meta finde ich total toll.« Über diese Erkenntnisse schreibt Scharr in seinem Blog »Raue Welt«, das auch gleichzeitig einen detaillierten Leitfaden für Anfänger bietet und damit vielleicht das größte Problem von Eve Online illustriert.

Eve und die Anfänger

So interessant die Geschichten der Eve-Spieler klingen, so miserabel ist Eve darin, interessierte Spieler mit offenen Armen in New Eden zu empfangen. Das Tutorial erklärt zwar Basisfunktionen, aber nicht das komplexe soziale Gefüge von Eve und wie Spieler darin ein Zuhause finden. Obwohl dieser Pferdefuß kein neuer ist, priorisiert CCP andere Änderungen, konzentriert sich auf große Updates für bereits zahlende Abonnenten, die sich wiederum jahrelang über CCPs eigenwilliges System für große Spieler-gegen-Spieler-Schlachten beschweren: Weil die Eve-Server eine große Konzentration von Spielern in einem System nicht aushalten, wird die Geschwindigkeit für alle Spieler in diesem System heruntergefahren. Das nennt sich »Time Dilation« und sorgt dafür, dass große Schlachten wie in einer Art Sirupweltraum ablaufen. Eine der Leistungen von Flottenkommandeuren wie Bryan Murph ist es, die Zeitlupe als grundsätzlichen Teil ihrer Taktiken zu verstehen. Hinzu kommen Nebenprojekte, die nicht den erwarteten Erfolg finden. Dust 514, ein Multiplayer-Shooter im Eve-Universum für die PlayStation 3, erntet 2013 verhaltene Kritik. Erst jetzt ist das Spiel laut dem CCP-Geschäftsführer Hilmar Veigar Pétursson »profitabel«, auf dem Fanfest spricht darüber aber fast niemand. Viele Ressourcen wurden auch ins eingestellte Vampir-MMO World of Darkness gepumpt. Und von Project Legion, einem neuen Shooter im Spieluniversum, hört man überhaupt nichts mehr.

Obwohl die Begeisterung der Piloten beim Fanfest spürbar ist (es heißt nicht umsonst »Fanfest«, nicht »Haterfest«), gibt es auch deutliche Hinweise darauf, dass Eve aktuell eher an Spielern verliert als gewinnt. Bejubelte Pétursson letztes Jahr noch 500.000 aktive Accounts, gibt es dieses Jahr keine Zahlen. »Die Spielerzahlen sind stabil«, sagt er uns im Interview, will aber keine konkreten Angaben machen. Ein CCP-Producer sagt uns, dass das an einer neuen Zählmethode liegen könnte. Spieler berichten uns dagegen, dass die Anzahl gleichzeitig aktiver Piloten spürbar gesunken ist. Eve braucht Nachwuchs, steht sich dabei aber selbst im Weg. Steve »CCP Rise« Clark arbeitet an einem neuen Tutorialsystem, um mehr Spieler nach New Eden zu kriegen: »Wir haben Sets aus Aufgaben, wir nennen sie Gelegenheiten. Zerstör ein Schiff. Schließ dich einem Konzern an. Erledige einen anderen Spieler. Wenn du schon weißt, wie es geht, dann mach es einfach. Wenn nicht, dann haben wir detaillierte Anweisungen für dich.« Das kommende Tutorialsystem soll Spieler besser mit der offenen Struktur von Eve Online vertraut machen, kann aber nicht alle Probleme beheben. Beispielsweise sind nur noch vier Prozent aller Spieler weiblich, im Vorjahr waren es noch sieben Prozent. Zum Vergleich: In World of Warcraft gibt es rund 37 Prozent Spielerinnen.


CCPs CEO Hilmar Veigar Pétursson hat ein neues Motto: weniger Hype, mehr Substanz.



Russland stellt die zweitgrößte Spielerbevölkerung nach den USA, laut Andrew Groen eine direkte Folge der Schlacht um C-J6MT.



CCP hat Großes vor mit Spielerstationen: Sie sollen bald frei platziert und detailliert aufgerüstet werden, um Spielern mehr Kontrolle über die Bebauung des Weltraums zu geben.



Eve Online ist ein perfektes Spiel für Ingame-Fotografie.

Dass sich Frauen einfach mehr für Elfen als für Raumschiffe interessieren, halten wir für zu kurz gegriffen – dann würden die Zahlen ja nicht abnehmen, sondern wären schon immer gleichbleibend niedrig. Stattdessen erzählen Spielerinnen dem Panel »Ladies with Lazors« von ihren Erfahrungen. In Flottenchats würden Männer durchdrehen, wenn eine Frau zu hören ist (»Oh mein Gott, ein Mädchen!?«), an anderen Stellen herrsche eine Trollkultur, die zu weit gehe: sexuelle Belästigung, heftige Beleidigungen, Drohungen. Das Community-Team sagt, ernst zu nehmende Drohungen würden an die isländische Interpol-Zweigstelle weitergeleitet. Wie oft das passiere? Häufig. Auch wenn sich nur ein Bruchteil der männlichen Spieler so verhalten mag, zeigt es doch, wie leicht aus eingeschworenen Gemeinschaften ausschließende Gemeinschaften werden können. Wie jedes menschliche Kollektiv hat Eve seine Schattenseiten.

Die Asse

»Nach dem Kampf zittern meine Hände. Ich kann ungelogen die Maus nicht mehr bewegen, weil meine Hände so beben. Das ist genial.« Carl-Martin Höfer ist eine neue Gattung Eve-Spieler. Er ist EvE-Sportler. Eve wurde nicht als kompetitiver E-Sporttitel gestaltet, aber seine Spieler gestalten es um. Auf dem Fanfest spielt Höfer mit den PvP-Piloten vom Team Camel (siehe Kasten) gegen Profispieler vom chinesischen Server. Dass Spieler beider Server gegeneinander antreten können, macht nur CCPs technisches Voodoo möglich. Nach monatelanger Vorbereitung gewinnt Team Camel schließlich und verschafft dem gesamten westlichen Server ein Luxusschiff als Belohnung. Es ist ein wahnsinnig wichtiges Turnier und kaum jemand versteht, was da eigentlich passiert. Eve als E-Sport ist noch undurchsichtiger als League of Legends oder Dota, es besteht aus kleinen Raumschiffen, die explodieren, Lasern, die hin und her blitzen, sowie Lebenspunktbalken, die nach und nach leerer werden, bis ein Team gewonnen hat. Als Außenstehender ist es praktisch unlesbar. Und trotzdem organisieren Spieler Turniere, und CCP hilft mit. Aber nur sachte. Sie bauen das Spiel nicht um, aber sie helfen E-Sportlern, wo es geht, basteln spezielle Preise für die Gewinner, schlagen Regeln vor, an die sich Spieler nicht halten müssen, es der Fairness und Sportlichkeit zuliebe aber trotzdem tun. Die besonderen Preisschiffe fließen zurück in die Sandbox, sie werden zu gejagten Trophäen, krempeln die Wirtschaft um, werden benutzt, um Spieler zu jagen oder vor Jägern zu schützen, der Ruf als Flieger-Ass macht Spieler wie Team Camels Fabian »F4Bske« Bielawski zu gefragten Söldnern, die ihre eigene Legende bilden.



CCP Rise heißt eigentlich Steve Clark, war mal Profi-Pokerspieler und kümmert sich jetzt um das Redesign des Tutorials.

Und dann scheinen die Möglichkeiten der Sandbox wieder durch, dann ist Eve das Spiel, das Andrew Groen eine neue Karriere schenkt, Bryan Murph zum Helden macht, Chris Wall zum Politiker und Andie Nordgren zu einer der wichtigsten Spieleentwicklerinnen der virtuellen Galaxis. Womöglich bleiben CCP für immer die Verwalter des »alten« New Eden, womöglich erschaffen sie aber auch ein neues Universum, ein Universum, das seine Spieler noch mehr einbinden wird. Denn die Isländer experimentieren mit Virtual-Reality-Technologie, und deren Möglichkeiten klingen faszinierend: Ein Sandbox-Universum, das man durch die Augen der eigenen Spielfigur erkundet, wäre tatsächlich ein Schritt in eine neue Zeit, in die Zukunft der Spiele. Und sollten virtuelle Welten jemals wichtiger, größer, kommerzieller und zugänglicher werden, dann wird Eve Online die Blaupause sein: Eine menschliche Gesellschaft abseits der realen, mit eigenen Gewinnern und Verlierern, Kriegen und Legenden, Diplomaten und Spionen, Licht- und Schattenseiten. Hoffentlich lernen seine Nachfolger genauso viel von den Leistungen seiner Spieler und Entwickler wie von seinen Fehlern. Dennis Kogel

PLEX



Die Wirtschaft von Eve basiert auf der Spielwährung ISK (dasselbe Kürzel trägt auch die reale isländische Währung). Das wahre virtuelle Bezahlmittel heißt allerdings PLEX, kurz für Pilot License Extension, ein Gegenstand, mit dem die Spielzeit um einen Monat verlängert werden kann. PLEX kann man zu einem Festpreis (den eines Monatsabos) von CCP kaufen. Es erscheint dann im Inventar des Spielers und lässt sich zur Abo-Verlängerung nutzen oder für ISK weiterverkaufen. Über PLEX entsteht so ein Wechselkurs von ISK zu Euro, obwohl der Handel mit Ingame-Gegenständen gegen echtes Geld untersagt ist (aber natürlich trotzdem betrieben wird). PLEX werden geraubt und zerstört und sie machen es erst möglich, dass Raumschiffen ein Geldwert beigemessen wird, wenn sie in massiven Schlachten explodieren. So lässt sich auch der Sachschaden von 275.000 Euro errechnen, der beim Gefecht von B-R5RB entstand. Und so können Verluste im Spiel auch dem realen Geldbeutel schmerzen: Beispielsweise verlor ein Spieler im Jahr 2010 PLEX im Wert von 1.000 US-Dollar bei einem Piratenüberfall.

Island hat rund 325.000 Einwohner, also ungefähr genauso viele wie Bielefeld.

Call of Duty im E-Sport

Pflicht oder Wahrheit?

Zwischen Lag-Skandal und Milliardenumsätzen: Aller Kritik zum Trotz zementiert Advanced Warfare die dominante Stellung von Call of Duty – auch im (semi-professionellen) E-Sports-Segment. Wieso eigentlich? Eine Spurensuche. Von Thorsten Küchler

Die modernen Gladiatoren sitzen in Glaskästen, sie tragen Namen wie Gun-Elite oder KraQz. Über die riesige Leinwand flimmern rasante Shooter-Gefechte, für die Epilepsie-Warnungen einst erfunden wurden. Das Publikum starrt teils gebannt gen Bühne, teils lässig auf die allgegenwärtigen Smartphones. Nach einstündigem Dauerfeuer verkünden zwei festlich gekleidete Kommentatoren das Resultat: Fab Games gewinnt das innerdeutsche Duell mit 3:0 gegen Team Nextgen – und darf somit zum großen Finale nach Los Angeles reisen. Wir sind zu Gast auf der Call of Duty Championship 2015 im notorisch verregneten London, hier streiten sich Europas E-Sports-Größen um die Qualifikation zur offiziellen Weltmeisterschaft – dort wird dann um ein Preisgeld in der absurden Gesamthöhe von einer Million US-Dollar geschossen. Aber warum spielen die hier eigentlich alle Call of Duty: Advanced Warfare? Sind denen Server-Probleme und lästige Lag-Kompensation egal? Wir forschen nach.



Die glücklichen Gewinner der diesjährigen Call-of-Duty-Weltmeisterschaft: Das US-Team Denial und der Siegerscheck über sagenhafte 400.000 Dollar.

Liebe, Hass – und Erfolg

4,5 von 10 Punkten: Das ist die durchschnittliche User-Bewertung von Call of Duty: Advanced Warfare auf der Wertungswebsite Metacritic. Okay, User-Wertungen sind immer mit Vorsicht zu genießen und oft geprägt von Vorurteilen – dennoch ein erbärmliches Ergebnis. Und doch hat sich dieser vermeintlich so miserable Shooter laut Analysten bislang über 18 Millionen Mal weltweit verkauft. Damit hat Advanced Warfare zwar bislang die von Activision anvisierte 20-Millionen-Marke verfehlt, dennoch stößt Call of Duty alljährlich in Verkaufssphären vor, von denen die meisten Spieleserien nur träumen können. Zum Vergleich: Skyrim hat sich zwar sogar über 20 Millionen Mal verkauft – aber in vier Jahren, nicht in vier Monaten. Kolportierter Gesamtumsatz von Advanced Warfare: über eine Milliarde US-Dollar. Obwohl es traditionell erst im November erscheint, steht jedes neue Call of Duty weit





Zwei der besten deutschen Call-of-Duty-Spieler im E-Sports-Bereich: Nick aka KraQz (links) und Massi aka GunElite (rechts) von Fab Games.

vorne in den Branchen-Hitlisten, mit 5,8 Millionen verkauften Exemplaren dominierte Advanced Warfare auch die US-Charts des Jahres 2014 – deutlich vor Destiny (3,8 Millionen) und GTA 5 (3,3 Millionen).

Die alten Glanztage der stets neuen Verkaufsorgasmen sind jedoch passé, das 2012 veröffentlichte Black Ops 2 verkaufte sich noch rund 30 (!) Millionen Mal und markierte mit einer Milliarde Dollar Umsatz binnen 16 Tagen einen Verkaufsrekord, den bislang nur GTA 5 knacken konnte – das für die Milliarde lediglich drei Tage brauchte. Bei den beiden letzten Serienteilen Advanced Warfare und Ghosts hielt sich Activision hingegen mit derartigen Rekordmeldungen zurück. Das kann man als Hinweis darauf deuten, dass die Shooterserie stagniert und die Verkaufszahlen allmählich sinken – was auch Analysten so sehen. Michael Olson von der Investmentbank Piper Jaffray etwa bescheinigte Call of Duty im November 2014 »rückläufige Umsatzzahlen«. Ghosts missfiel zudem vielen E-Sports-Zuschauern, weil es die beliebten Spielmodi Capture the Flag und Hardpoint durch die weniger spannenden Domination und Blitz ersetzte und zudem Bugs mitbrachte. Beispielsweise ließ sich die Bombe auf Search & Destroy-Karten nach einem fehlerhaften Update zeitweilig nicht mehr legen oder entschärfen.

Der aufsteigende Ast

Call of Duty ist zudem nicht das beliebteste E-Sports-Spiel. Diese Ehre dürfte League of Legends gebühren, dessen WM-Finale im November 2014 über elf Millionen Twitch-Zuschauer verfolgten – gleichzeitig. Das liegt auch daran, dass League of Legends in Asien unschlagbar beliebt ist. Außerdem dürfte sich Activision mit dem Jahresrhythmus der Serie selbst im Weg stehen: Weil bereits nach zwölf Monaten der Nachfolger erscheint, hat ein neues Call of Duty kaum Zeit, sich im E-Sports-Segment zu etablieren. Counter-Strike etwa blickt auf eine viel längere und vor allem ungebrochene Tradition zurück, das Spielgefühl blieb über alle Serienteile hinweg erhalten – seit rund 15 Jahren! Entsprechend beliebt ist der Terroristen-gegen-Polizisten-Shooter, nicht umsonst sahen jüngst bis zu eine Million Fans dem ESL-Finale von Counter-Strike: Global Offensive zu. Im Zuge des generellen E-Sport-Booms ist allerdings auch Call of Duty auf dem aufsteigenden Ast, zumindest im Westen: Eine Studie der Marktforscher von Newzoo und Superdata kam im April 2014 zu dem Schluss, dass bis zu 44 Prozent der europäischen und nordamerikanischen E-Sports-Zuschauer Call of Duty verfolgen, jedoch nur 42 Prozent League of Legends. Zudem sollen bis zu 56 Prozent aller aktiven westlichen E-Sportler Call of Duty spielen, auch hier verzeichnet LoL nur 42 Prozent.

Auch wenn sich diese Zahlen stetig wandeln, belegen sie doch, dass Call of Duty nach wie vor riesig ist. Am Erfolg der Shooter-Reihe gibt's wenig zu rütteln, lautstarke Kritik hin oder her. »Wir haben die größte Fanbase der Welt! Aber einige dieser Menschen können ihre Liebe nicht richtig artikulieren«, witzelt Michael Condrey, der Mitbegründer des Entwicklers Sledgehammer, im Rahmen des CoD-Turniers über die massive Onlinekritik. Tatsächlich hat der Mehrspieler-Modus von Advanced Warfare eklatante Schwächen. Besonders die Hybridlösung aus Dedicated Servern und Peer2Peer-Verbindungen sorgt auf allen Plattformen für Lags und (vor allem im PC-Lager) für Cheat-Anfälligkeit, ein Kardinalfehler im Online-Shooter-Segment. Bei großen E-Sports-Turnieren fallen diese Probleme jedoch flach: GunElite & Co. treten schließlich vor Ort per Direktverbindung gegeneinander an. Für Latenzen oder Pings interessiert sich auch auf Nachfrage keiner der Teilnehmer. Das liegt vor allem daran, dass nicht auf dem PC gespielt wird, sondern – auf der Konsole.

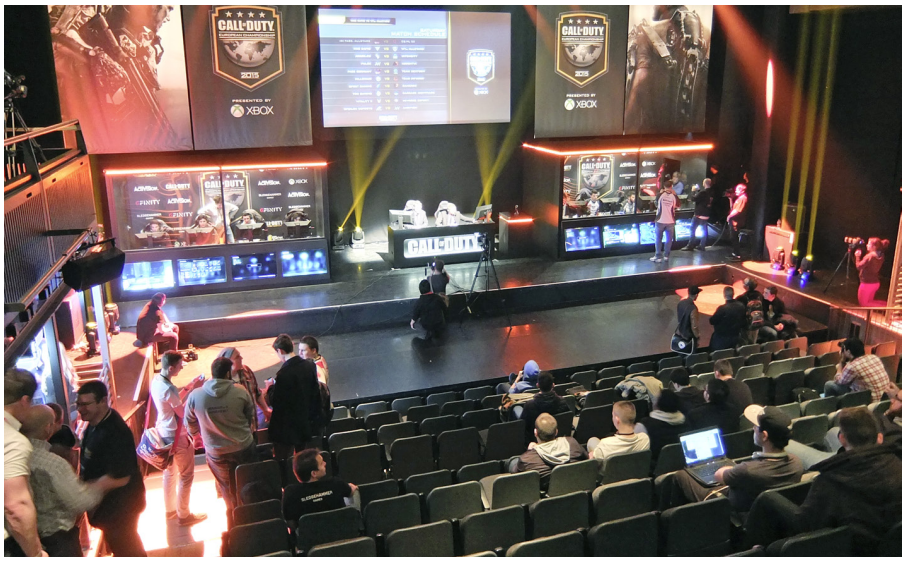
PC? Das war gestern!

Online-Shooter erfordern höchste Präzision sowie pfeilschnelle Reflexe – deshalb ist man mit Maus und Tastatur klar im Vorteil, sagen die PC-Spieler. »Call of Duty ist ein Konsolenspiel, auf dem PC sollte man Counter-Strike spielen«, sagt indes Paul Kent von Gfinity. Die englische Firma ist der offizielle Veranstalter der Call-of-Duty-Europameisterschaft, Paul ihr Leiter in Sachen E-Sports. Tatsächlich werden alle Turniermatches auf der Xbox One ausgetragen, individuell veränderte Controller sind erlaubt, mausähnliches Zubehör ist verboten. Microsoft tritt gar als Sponsor von Gfinity auf – geht es also wieder mal nur ums schnöde Geld? Nicht nur. Denn Call of Duty auf dem PC, das ist nicht nur »ein ganz anderes Genre« (Paul Kent), sondern eine abgekühlte Liebesbeziehung, die man höchstens noch als Zweckehe bezeichnen kann. In den Steam-Spielerstatistiken taucht Advanced Warfare erst im grauen Mittelfeld auf, irgendwo hinter dem Euro Truck Simulator 2 (Stand: 13. März 2015). Nur wenige Tausend Menschen nehmen an Onlinepartien teil. Selbst zum Release im November ballerten sich maximal 35.000 PC-Besitzer gleichzeitig durch den Shooter. Kein Wunder, machen die PC-Verkäufe doch bloß lächerliche zwei bis drei Prozent der Gesamterlöse von Advanced Warfare aus (Quellen: Vgchartz.com und Steam).



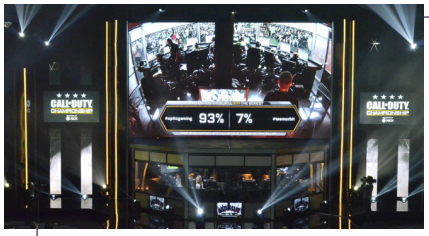
»Call of Duty ist ein globales Phänomen, es gibt kein vergleichbares Konkurrenzprodukt«, Michael Condrey ist nicht direkt bescheiden.

Entsprechend vielsagend antwortet Michael Condrey von Sledgehammer auf unsere Frage nach der Bedeutung des PC-Marktes: »Früher hat man versucht, vor allem in diesem Bereich Fortschritte zu machen.«



Die europäische Qualifikation fand im altehrwürdigen Royal Opera House zu London statt – allerdings nur im wenig festlichen Kellersaal.

Der Publisher Take-Two hat verlautbart, dass sich GTA 5 bis Februar 2015 satte 45 Millionen Mal verkauft hat.





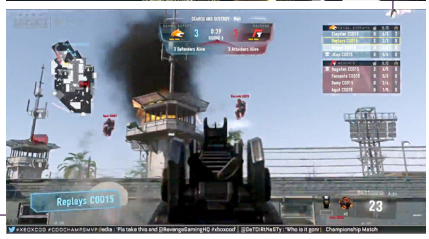


Die Weltmeisterschaft

Ende März veranstaltet Activision jedes Jahr das Finale des Call of Duty Championship in Los Angeles, gesponsert wird die Show von Microsoft, auf dessen Xbox One die 32 Teilnehmerteams um den Weltmeistertitel ringen. Dabei geht es um Preisgeld von insgesamt einer Million US-Dollar, das unter den Erstplatzierten aufgeteilt werden. In diesem Jahr gewann das US-Team Denial und strich 400.000 Dollar ein. Auch die Plätze zwei bis acht gingen an US-Amerikaner – sowie eine einzelne australische Mannschaft. Die deutschen Teilnehmer UX Gaming und Fab Games schieden bereits am ersten der drei Wettkampftage aus, überhaupt überstanden nur drei nicht-amerikanische Teams den Turnierauftakt. Ein Beleg dafür, dass die CoD-Spieler im englischen Sprachraum inzwischen viel professioneller aufgestellt sind als in der alten Welt. Hinter dem Spektakel stecken natürlich knallharte Werbeinteressen: Für Microsoft ist das Turnier eine dringend nötige Gelegenheit, seine Xbox One zu bewerben – laut den Marktforschern der NPD Group liegen die US-Verkaufszahlen der Konsole weiter hinter denen der PlayStation 4. Und auch Activision drückt mit der professionell inszenierten und moderierten Show aufs Marketing-Gaspedal.







Heißt im Klartext: Heute und in Zukunft sieht man Call of Duty als Serie, die zuallererst Konsolenspieler begeistern soll. Und so sehen das auch die deutschen E-Sports-Größen: »Einst war die CoD-Szene auch auf dem PC groß, heute ist Xbox Live die erste Anlaufstelle für E-Sports-Teams, selbst die PS4 kann da trotz großer Spielerzahlen nicht mithalten,« erklärt uns Nick alias KraQz von Fab Games die Lage. Wenig überraschend also, dass Sledgehammer weiterhin um die Cheater-Problematik herumeiert – denn die betrifft ja vorwiegend den für die Call-of-Duty-Macher unspannend gewordenen PC-Markt. Eine bittere Pille für Computerspieler, für Activision jedoch offensichtliche Firmenmaxime.

Das Zauberwort: Community

Clever designte Maps, spannende Spielmodi, adäquates Trefferfeedback: Diese Elemente werden anno 2015 im Online-Shooter-Bereich vorausgesetzt – wer einen E-Sports-Hit landen will, der muss aber vor allem eines: die Community mit ins Boot holen. »Call of Duty ist mehr als ein Spiel, es ist eine soziale Plattform, ein eigenes Ökosystem«, fasst Michael Condrey die Bedeutung der ebenso berühmten wie umstrittenen Serie zusammen. Ergo zielen zahlreiche Marketingmaßnahmen von Activision darauf ab, die Fanbasis bei Laune zu halten. Unvergessen die Megamesse Call of Duty Experience im Jahr 2011, bei der man Anhänger aus aller Welt in Los Angeles zu einer Art Massengottesdienst im Namen des Shooter-Herrn versammelte – inklusive militaristisch-absurdem Rahmenprogramm, darunter eine Paintball-Arena, die genauso aufgebaut war wie der Multiplayer-Level Scrapyard aus Modern Warfare 2. Außerdem konnten Besucher einen Jeep durch einen Hinderniskurs lenken und das Militärtraining aus der Solokampagne von Modern Warfare 2 absolvieren.

»Typisch amerikanisch«, werden da viele sagen und damit gar nicht mal so falsch liegen. Denn Call of Duty ist US-Kulturgut: Spätestens seit Modern Warfare hat die Serie einen patriotisch gefärbten Weg eingeschlagen, der unmittelbar mit der Heimat der Entwickler zusammenhängt. Egal ob Black Ops 2 oder Advanced Warfare – knapp 50 Prozent der Gesamtverkäufe einer jeden Call-of-Duty-Episode entfallen auf den nordamerikanischen Markt. Und dort sitzt eben auch die Major League Gaming, der weltweit größte E-Sports-Anbieter mit neun Millionen registrierten Usern. Im Portfolio der MLG ist Call of Duty das wichtigste Zugpferd – Konkurrenztitel wie Evolve oder Titanfall fristen ein Schattendasein. Entsprechend haben es einige professionelle CoD-Cracks bereits zu erstaunlicher Berühmtheit gebracht: Matt »Nadeshot« Haag verdiente im Jahr 2014 über 700.000 US-Dollar – alleine durch das Live-Streaming von Call-of-Duty-Sessions! »Das Verhältnis von Zuschauern zu Spielern ist im E-Sports-Bereich 10 zu 1«, erklärt Paul Kent von Gfinity die enorme Zugkraft einzelner Stars. Doch während nordamerikanische Spieler hauptberuflich ihre Shooter-Skills präsentieren, sieht die Lage diesseits des



Die Marcel Reifs des E-Sports: Zwei Kommentatoren geben wissenswerte Anekdoten zu den Teams und weniger wissenswertes Gebrülle der Marke »Toller Schuss!« zum Besten.



Paul Kent von Gfinity organisiert das Turnier, spielt aber privat (typisch Schotte!) lieber Fußball.



Interviews, Kameras, Moderatoren, Sponsorenbanner: E-Sports-Veranstaltungen orientieren sich ganz klar an Sportübertragungen aus dem klassischen Fernsehen.





Die jeweils spielenden Viererteams sitzen auf der Bühne in aquariumähnlichen Glaskästen. Immer mit dabei: Smartphones und Energydrinks.

großen Teichs ganz anders aus: »Es wäre ein Traum, von den E-Sports-Einnahmen leben zu können. Aber das geht in Deutschland noch lange nicht,« gibt Massi alias GunElite etwas traurig zu. Bitter, wenn man bedenkt, dass die Teammitglieder von Fab Games viermal pro Woche jeweils knapp fünf Stunden trainieren, um konkurrenzfähig zu bleiben. Und so setzt sich das Feld bei der europäischen Call of Duty Championship vor allem aus Schülern und Studenten zusammen – bei einigen muss man sich gar fragen, ob sie den Shooter gemäß seiner USK-Freigabe überhaupt offiziell spielen dürften.

Die einfachste aller Antworten

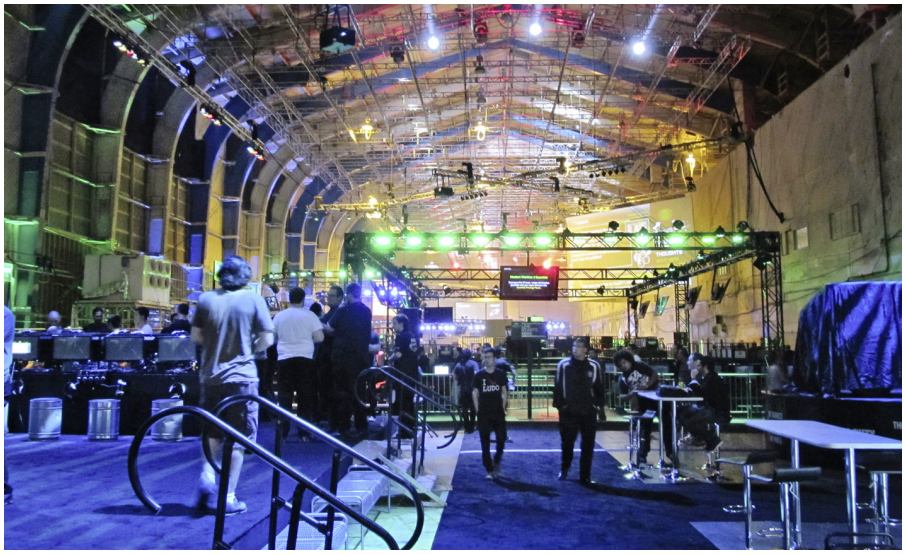
Bei allem Drumherum sollte man niemals vergessen, dass Call of Duty nicht nur Marketing-Maschine und Goldesel ist, sondern eben vor allem eines: ein Spiel. Und dieses Spiel bereitet Millionen von Menschen Spaß. Klar, für diese Binsenweisheit braucht es keine wissenschaftliche Abhandlung, keine Recherche und auch kein Superhirn – aber Advanced Warfare funktioniert nach einer Formel, die Modern Warfare einst so genial etabliert hat. Der (wieder mal) zu kurze Einzelspielermodus mit seiner an Nötigung grenzenden Linearität ist dabei nur die Kehrseite der Medaille – die Onlinekomponenten samt E-Sports-Tauglichkeit sind die eigentlichen Erfolgsgaranten! Dass (laut Achievement-Statistiken) gerade einmal die Hälfte aller Advanced-Warfare-Spieler überhaupt die erste Solomission durchgespielt hat, ist kein Zufall und auch kein Beweis für die Unfähigkeit des Publikums. Nein, viele Käufer erwerben die Titel der Serie eben ausschließlich wegen des Multiplayerparts.

Letzterer zieht seine Faszination aus ebenso simplen wie traditionellen Zutaten: 60 Bilder pro Sekunde (vor allem auf den Konsolen keine Selbstverständlichkeit), motivierendes Levelsystem, wie geölt flutschendes Waffen-Handling. Taktik spielt online durchaus eine Rolle, vor allem bei aktivierten E-Sports-Einstellungen: »Es gab schon Truppen, die aus egoistischen Maschinen bestanden – die hatten aber keine Chance. Harmonisches Teamplay ist im Turnierbereich viel wichtiger als pure Skills«, erklärt Massi den Schlüssel zum Erfolg. Für den Außenstehenden ist das im Eifer des Gefechts aber nur schwer zu erkennen: Während die kuriose Football- oder Bombing-Run-Variante Uplink noch an klassischen TV-Sport erinnert, sehen Matches der anderen Modi zumeist aus wie das chaotische Aufeinandertreffen hyperaktiver Soldaten. Was da genau beim hektischen Herumschauen und -schießen passiert, und was das mit Taktik zu tun hat, erschließt sich dem Zuschauer nicht auf den ersten Blick.

Ein Problem, das nicht nur Call of Duty im E-Sports-Bereich lösen muss, um einen noch größeren Markt zu erschließen, wie Paul Kent zugibt: »Unsere größte Aufgabe bei Gfinity ist es, das Spiel seinen Zuschauern noch klarer rüberzubringen, es besser zu erklären. Daher schulen wir auch unsere Kommentatoren immer intensiver.« Hält man sich jedoch an die Tipps der Experten (»Immer auf die Minimap achten!«), so setzt nach wenigen Partien ein Moment der Klarheit ein: Perfekt abgestimmte Teams stürmen nicht blind durch die Map, sondern verfolgen einen ausbaldowerten, deutlich erkennbaren Plan – wie eine Fußballmannschaft, die eingeübte Spielzüge abspult. Dass die Talente eines Einzelnen nur untergeordnet zum Tragen kommen, liegt am Regelwerk: Es werden ausschließlich teamwork-basierte Modi wie Capture the Flag oder Hardpoint gespielt, Deathmatches sind verpönt. Zudem sind alle Einstellungen – von den (erlaubten) Scorestreaks über die Exo-Talente bis hin zur Health-Regeneration – strikt vorgegeben. Dennoch sieht selbst ein Neuling schnell den Unterschied zwischen guten und exzellenten E-Sportlern: Einige Spieler erscheinen fast schon übermenschlich, treffen selbst bewegte Ziel aus größter Entfernung und unter Einberechnung der virtuellen Ballistik. Übung macht auch hier den Meister. Aber Spaß sollte das Ganze ja auch irgendwie bereiten.

Call of Duty – und sonst nichts?

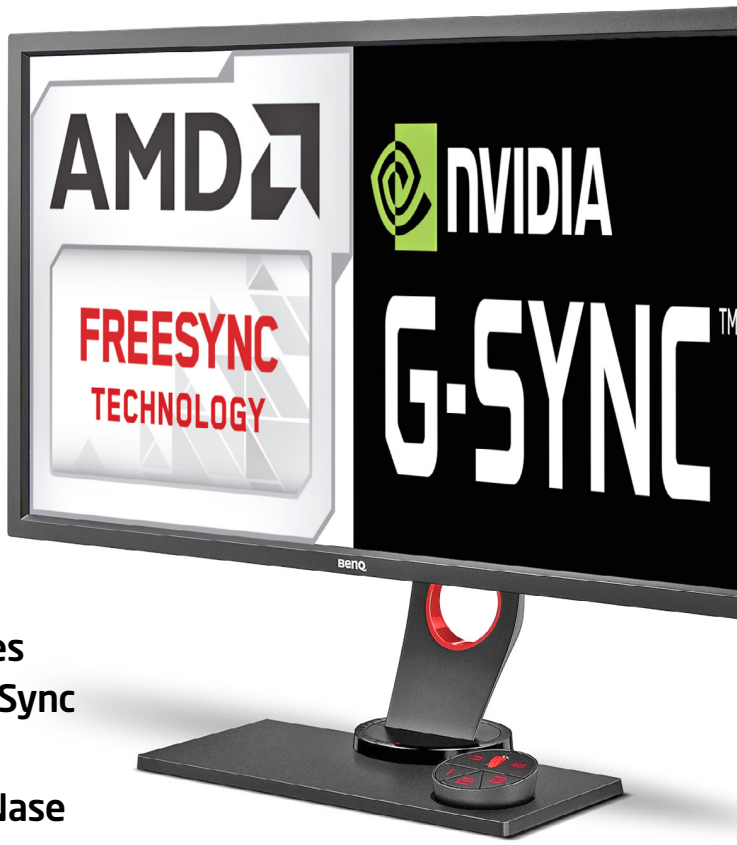
»Was macht für dich die Faszination von Call of Duty im E-Sports-Bereich aus?«: Diese Kernfrage stellten wir im Rahmen unseres Turnierbesuchs immer wieder – Entwicklern, Zuschauern, Veranstaltern und Spielern. Für den einen sind es »die Gänsehautmomente beim Zusehen«, für den anderen zählt »das Gefühl, von Fans angefeuert zu werden«. Eine befriedigende Antwort bekamen wir jedoch nicht. Aber gibt es sie überhaupt? Ist der Shooter von Activision nicht vielmehr eine Fläche, auf die jeder seine ganz eigene Meinung projizieren kann – die Kritiker ebenso wie die Millionen Fans? Die Neulinge ebenso wie die E-Sports-Experten? Wahrscheinlich hat Massi von Fab Games den Nagel auf den Kopf getroffen: »Es heißt nicht umsonst Call of Duty. Wenn du nichts anderes spielst, wird es zur lästigen Pflicht.« Sprach's und verschwand wieder im Glaskasten, der für E-Sportler die Welt bedeutet. Thorsten Küchler / GR



Höhepunkt der Call of Duty-Manie: 2011 veranstaltet Activision mit der Experience eine gigantische Messe, die sich nur um den Ego-Shooter und seine Fans dreht.

Erfahrungsbericht

FreeSync gegen G-Sync



Mit FreeSync will AMD ein unerreicht flüssiges Spielgefühl schaffen und Nvidias Pendant G-Sync Konkurrenz machen. Unser Praxisbericht sagt Ihnen, wer technisch und preislich die Nase vorn hat und ob sich die Investition in einen passenden Monitor lohnt. Von Nils Raettig

Vor etwa einem halben Jahr haben wir den ersten Monitor mit Nvidias G-Sync getestet (Asus PG278Q), jetzt haben es mit Benqs XL2730Z und Acers XG270HU auch zwei Modelle mit AMDs Alternative FreeSync zu uns geschafft. Sowohl G-Sync als auch FreeSync sollen durch die Synchronisation von Grafikkarte und Monitor für ein möglichst flüssiges Spielgefühl ohne Darstellungsfehler sorgen. Nvidias Technologie setzt dazu allerdings ein zusätzliches proprietäres Modul im Monitor voraus, während FreeSync ohne separates Modul über das sogenannte Adaptive Sync arbeitet, das (optionaler) Teil der aktuellen DisplayPort-1.2-Spezifikationen ist. In unserem Erfahrungsbericht beantworten wir die wichtigsten Fragen zu FreeSync und G-Sync, wobei die drängendsten wohl lauten: Wie viel bringt es in Spielen? Und kann sich die eine Technik entscheidend von der anderen absetzen? Außerdem sagen wir Ihnen, wie beide Verfahren im Detail arbeiten, welche Hardware und Software sie jeweils benötigen, was für Probleme es geben kann und ob FreeSync und G-Sync nenneswerten Einfluss auf die Bilder pro Sekunde und die Frametimes (also die Dauer der Berechnung von Einzelbildern) haben.

Warum FreeSync und G-Sync?

Grundsätzlich verfolgt AMDs FreeSync einen sehr ähnlichen Ansatz wie Nvidias G-Sync: Beide Techniken sollen die Kommunikation zwischen der Grafikkarte und dem Monitor optimieren und das Spielerlebnis damit spürbar verbessern. Dass überhaupt Optimierungsbedarf besteht, liegt vor allem daran, dass Monitore ohne G-Sync oder FreeSync mit einer festen Bildwiederholrate arbeiten, während Grafikkarten je nach Leistungsfähigkeit des PCs und je nach (Hardware-)Anspruch des Spiels unterschiedlich lange brauchen, um Einzelbilder zu berechnen.

Dieser Umstand hat zur Folge, dass die Grafikkarte so gut wie immer entweder mehr Bilder berechnet, als der Monitor darstellen kann, oder zu langsam arbeitet, um für die Bildwiederholrate des TFTs stets rechtzeitig ein neues Bild zu liefern. Beides ist nicht optimal, da im ersten Fall oft zwei nicht ganz zueinanderpassende (Halb-)Bilder gleichzeitig auf dem Monitor zu sehen sind (auch als Tearing bekannt), während im zweiten Fall Einzelbilder mangels Frame-Nachschub länger dargestellt werden, als sie sollten, was das Spielgefühl weniger flüssig erscheinen lässt.

Mit V-Sync (Vertical Sync) gibt es schon seit Langem eine Technik zur Optimierung der Kommunikation von Grafikkarte und Monitor, die allerdings eigene Probleme mit sich bringt. Bei aktiviertem V-Sync reicht die Grafikkarte immer nur dann ein Bild an den Monitor weiter, wenn er für die Darstellung eines neuen Frames bereit ist. Das verhindert zwar die Entstehung von Darstellungsfehlern wie Tearing, wenn die fps höher als die Bildwiederholrate des Monitors liegen, gleichzeitig verfallen dann allerdings auch Bilder (und damit Informationen über das Spielgeschehen), die eigentlich schon von der Grafikkarte berechnet wurden, wodurch

Die Testsysteme

	FreeSync	G-Sync
Monitor	Benq XL2730Z	Asus PG278Q
FreeSync/G-Sync-Bereich	40-144 Hertz	30-144 Hertz
Grafikkarten	Radeon R9 290X Radeon HD 7790	Geforce GTX 780 Ti Geforce GTX 660
Prozessor	Core i7 4790K	Core i5 4690K
Mainboard	Gigabyte GA-Z97-HD3	ASrock Fatal1ty Z97 Killer
Arbeitsspeicher	8,0 GByte DDR3-1600	8,0 GByte DDR3-1600
SSD	Crucial MX100	Sandisk Extreme II
Betriebssystem	Windows 8.1 (64 Bit)	Windows 8.1 (64 Bit)

 Der Asus MG279Q kombiniert FreeSync mit einem IPS-Panel, 144 Hertz und 2560x1440 Pixeln, noch ist der Monitor aber nicht lieferbar.

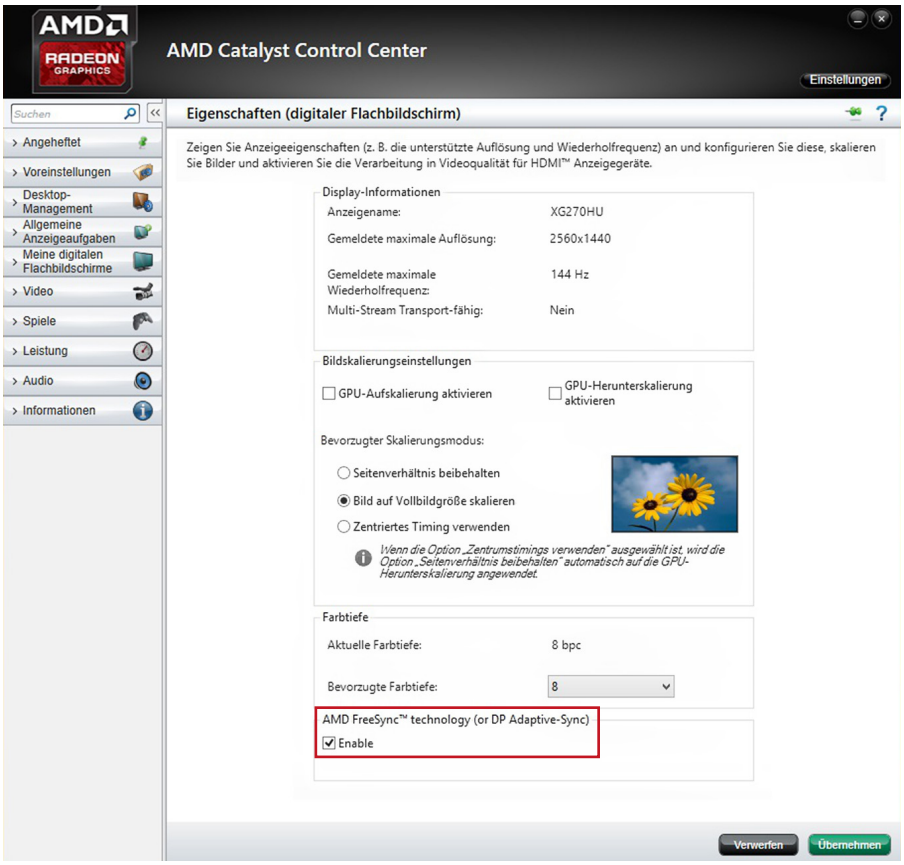
sich die Steuerung träger anfühlt als ohne V-Sync. Daran kann auch das Triple Buffering nur wenig ändern, das berechnete Bilder für den schnellen Abruf durch den Monitor zwischenspeichert, eine Verzögerung zwischen aktuellem Spielgeschehen und momentaner Darstellung tritt ebenfalls auf.

Wie funktionieren FreeSync und G-Sync?

Mit FreeSync und G-Sync sollen die beschriebenen Probleme der Vergangenheit angehören, indem die Bildwiederholrate des Monitors dynamisch an die Leistungs der Grafikkarte angepasst wird. Wenn diese also gerade 40 Bilder pro Sekunde liefern kann, dann stellt der Monitor auch 40 Bilder pro Sekunde dar, statt für das Erreichen einer höheren Bildwiederholrate bereits berechnete Bilder wiederholt anzuzeigen. Dies hat einerseits zur Folge, dass keine Bilder ungünstig lange dargestellt werden müssen, andererseits wird so auch Tearing verhindert, weil die Grafikkarte nie mehr Bilder liefert, als der Monitor darstellen kann.

Um diese dynamischen Bildraten zu realisieren, verwendet Nvidia ein zusätzlich im Monitor verbautes G-Sync-Modul, während AMD auf ein Software-Feature namens Adaptive Sync zurückgreift, das seit etwa einem Jahr Teil der DisplayPort-1.2a-Spezifikationen ist. Damit Adaptive Sync funktioniert, muss im Monitor allerdings ein entsprechender Scaler-Chip vorhanden sein, ältere Monitore lassen sich also unseres Wissens nach nicht einfach durch ein Update der Firmware FreeSync-fähig machen.

Beide Ansätze haben Vor- und Nachteile. So ist G-Sync durch die anfallenden Lizenzgebühren (man spricht von 100 Dollar pro G-Sync-Modul) für die Monitor-Hersteller (und damit auch für die Käufer) tendenziell teurer als FreeSync. Gleichzeitig werden G-Sync-Monitore dafür auch von Nvidia getestet und entsprechen damit denselben Standards, während AMD mit FreeSync primär eine Software-Lösung zur Verfügung stellt und kein genaues Auge auf die passende Hardware wirft.



Einen Haken im passenden AMD-Treiber setzen reicht und schon ist FreeSync aktiviert. Voraussetzung ist ein entsprechender Monitor, der per DisplayPort mit dem PC verbunden sein muss.

Das hat auch zur Folge, dass FreeSync je nach Monitor in unterschiedlichen Hertz-Bereichen funktioniert, während G-Sync stets zwischen 30 Hertz und maximal 144 Hertz arbeitet. Der G-Sync-Monitor BenQ XL2730Z hat beispielsweise eine dynamische Bildwiederholrate von 40 bis 144 Hertz, während der LG 34UM67 nur zwischen 48 und 75 Hertz (Panel-Limit) FreeSync nutzen kann. Generell gibt AMD einen möglichen Bereich von 9 bis 240 Hertz an, wobei dieser Bereich in näherer Zukunft höchstwahrscheinlich von keinem FreeSync-Monitor komplett abgedeckt wird. In der offiziellen FreeSync-Präsentation hat AMD außerdem mehrfach einen weiteren (vermeintlichen) Unterschied zwischen G-Sync und FreeSync betont: Nvidias Technologie soll demnach durch die Kommunikation zwischen G-Sync-Modul und Monitor einen Leistungsverlust von drei bis fünf Prozent mit sich bringen, während FreeSync keinerlei Einfluss auf die durchschnittlichen fps hat. Unseren Benchmarks zufolge liegen die fps mit G-Sync aber höchstens ein bis zwei Prozent niedriger als ohne. Das passiert teilweise jedoch auch mit FreeSync und fällt außerdem eher in den Bereich der Messungenauigkeit, als dass es ein wirklich nennenswerter und relevanter Faktor wäre.

Zu guter Letzt bleibt noch die Frage, wie sich die Grafikkarte verhalten soll, wenn höhere Bildraten erreicht werden, als der Monitor darstellen kann. AMD gibt an, bei FreeSync habe man im Unterschied zu G-Sync die Wahl, ob die Bildwiederholrate des Monitors in diesem Fall überschritten werden soll oder ob V-Sync aktiviert bleibt und sie nicht überschritten wird. Im Nachteil sehen wir Nvidia deshalb allerdings nicht, was vor allem zwei Gründe hat: Zum einen konnten wir auch bei aktiviertem G-Sync in der Nvidia-Systemsteuerung auf Wunsch V-Sync deaktivieren, zum anderen haben wir sowohl mit FreeSync als auch mit G-Sync stets die besten Ergebnisse erzielt, wenn die maximale Hertz-Zahl des Monitors dank V-Sync nicht überschritten wird.



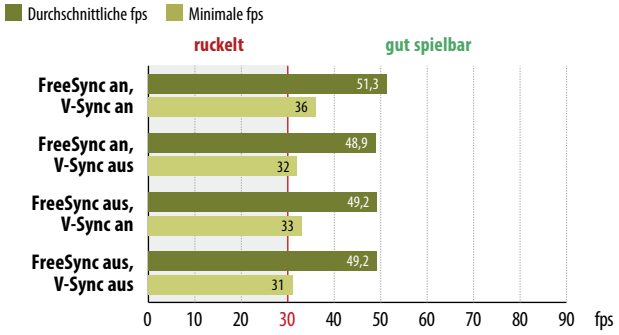
FreeSync ist je nach Monitor in unterschiedlichen Hertz-Bereichen aktiv. Wenn Battlefield 4 etwa unter 40 fps fällt und FreeSync nur bis 40 Hertz arbeitet, dann profitieren Sie nicht von FreeSync.

Die Systemanforderungen

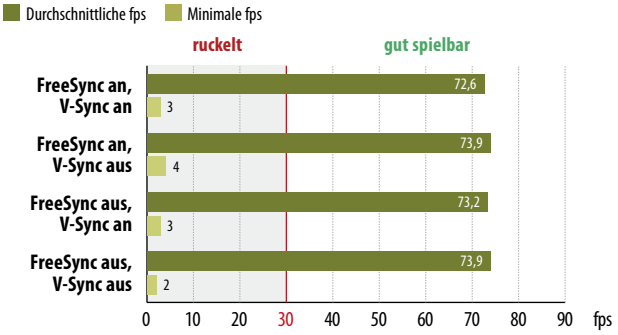
Grundsätzlich gelten für FreeSync sehr ähnliche Voraussetzungen wie für G-Sync. Sie benötigen einen Monitor und eine Grafik-

FreeSync Benchmarks

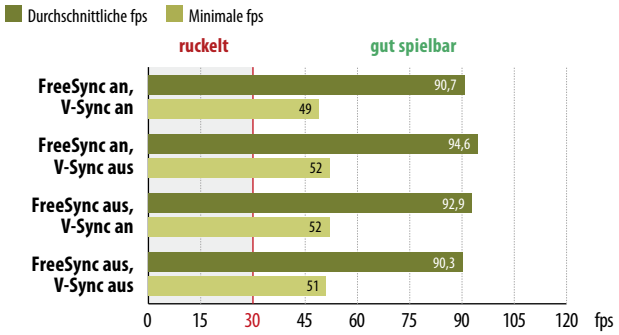
Battlefield 4 2560x1440, Ultra



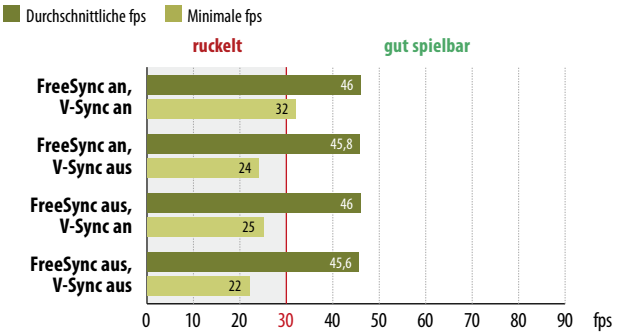
Batman: Arkham Origins 2560x1440, maximale Details



Far Cry 4 2560x1440, niedrige Details



Total War: Rome 2 2560x1440, extreme Details



Testsystem: Core i5 4690K, Geforce GTX 780 Ti, ASRock Fatal1ty Z97 Killer, 8,0 GByte DDR3-1600, SanDisk Extreme II SSD, Windows 8.1 (64 Bit)

karte, die das Verfahren unterstützen, außerdem muss der Grafikkartentreiber mit FreeSync umgehen können.

Was die Grafikkarten angeht, hat Nvidia momentan die Nase klar vorne. Während G-Sync mit allen Geforce-Modellen ab der GTX 650 Ti funktioniert, läuft FreeSync nur auf Karten, die mindestens Version 1.1 von AMDs »Graphics Core Next«-Architektur (GCN) unterstützen. Das sind gegenwärtig die Modelle R9 295X2, R9 290(X), R9 285, R7 260(X), Radeon HD 7790 sowie einige in APUs integrierte Grafikeinheiten. In der Telefonkonferenz zum FreeSync-Release hat AMD nur davon gesprochen, dass zukünftige Modelle wie die bald erscheinende R9 390X die Technologie ebenfalls unterstützen werden – davon, dass später auch ältere Grafikkarten FreeSync-fähig sein werden, war dagegen nicht die Rede.

Monitore gibt es für beide Technologien aktuell noch sehr wenige. Im Falle von G-Sync sind momentan acht Modelle ab 400 Euro lieferbar, bei FreeSync sind es nur zwei, wobei der günstigere Monitor für 500 Euro zu haben ist (Acer Predator XG270HU). Eine offizielle Liste von AMD zu den unterstützten FreeSync-Monitoren enthält sechs weitere Monitore, die bis zum Redaktionsschluss aber noch nicht lieferbar waren. Da FreeSync kein AMD-Modul voraussetzt und keine Lizenzgebühren anfallen, sollten FreeSync-Monitore auf lange Sicht spürbar günstiger sein als ähnlich ausgestattete TFTs mit G-Sync, noch zahlen Sie aber für beide Technologien hohe Aufpreise im Vergleich zu herkömmlichen Monitoren.

Um FreeSync nutzen zu können, ist der Catalyst-Beta-Treiber in der Version 15.3.1 notwendig, den Sie von der AMD-Homepage herunterladen können. Die Aktivierung von FreeSync geht dabei ähnlich wie im Falle von G-Sync denkbar einfach vonstatten: Nur im Treiber unter dem Punkt »Meine digitalen Flachbildschirme« und »Eigenschaften (digitaler Flachbildschirm)« ganz unten einen Haken im FreeSync-Kästchen setzen – fertig.

Damit das möglich ist, muss der Monitor allerdings (genau wie bei G-Sync) per DisplayPort mit der Grafikkarte verbunden werden, HDMI und DVI verstehen sich nicht auf die Technik. Ist der Monitor FreeSync-fähig, meldet sich der Treiber automatisch und fragt, ob FreeSync eingerichtet werden soll. Testweise haben wir auch verschiedene ältere und aktuelle Monitore inklusive G-Sync-Modellen per DisplayPort mit unserem FreeSync-Testrechner verbunden, er-



Zwei Problemfälle aus unserem Test: Während sich FreeSync beim Bildschirm XG270HU von Acer teilweise nicht aktivieren ließ, funktionierte die Technologie in Counter-Strike: Global Offensive nicht richtig. Unserer Einschätzung nach sind das aber eher anfängliche Einzelfälle als generelle Probleme von FreeSync.

Der einzige G-Sync-Monitor mit 1440p, IPS-Panel und 144 Hertz ist der Acer Predator XB270HU, der ungefähr 750 Euro kostet.

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

xmx empfiehlt Windows.

Alle Systeme versandkostenfrei![1]
PC-Systeme direkt vom Hersteller!

0% Finanzierung
ab einem Bestellwert von 500 € bei 12 Monaten Laufzeit

24 Monate GARANTIE auf alle Systeme und Notebooks

Jetzt auch versandkostenfrei bei Lieferung nach Österreich



XMX Gaming Notebook K73-5N

- Windows 8.1 vorinstalliert
- Von Intel® i3-4160 bis i7-4790K Prozessor
- Intel® Haswell DESKTOP CPU i3/i5/i7 Prozessoren
- Von 4096 MB bis 32 GB DDR3L Speicher
- 4096 MB NVIDIA® Geforce® GTX 965M
- oder 6144 MB NVIDIA® Geforce® GTX 970M
- oder 8192 MB NVIDIA® Geforce® GTX 980M
- Von 500 GB SATA III bis 1000 GB SSD Festplatte

NVIDIA GEFORCE GTX

8.1 Windows Microsoft

2x DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
1x Bluetooth

Art. Nr. 50283

1379.99 €

z.B. 114,99 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2]

XMX Gaming Computer Core i7-4790K

- Windows 8.1 vorinstalliert
- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8 GB High End DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
- 4096 MB NVIDIA® Geforce® GTX 980
- 250 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 630 Watt Thermaltake German Series 80+/ Cooler Master Storm Trooper
- MSI Z97 PC Mate
- inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

ÜBERTAKTET!



NVIDIA GEFORCE GTX

8.1 Windows Microsoft

1x DVI
DisplayPort
HDMI
4x USB 3.0
8x USB 2.0

Art. Nr. 50253

1899.99 €

z.B. 158,33 € 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. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries

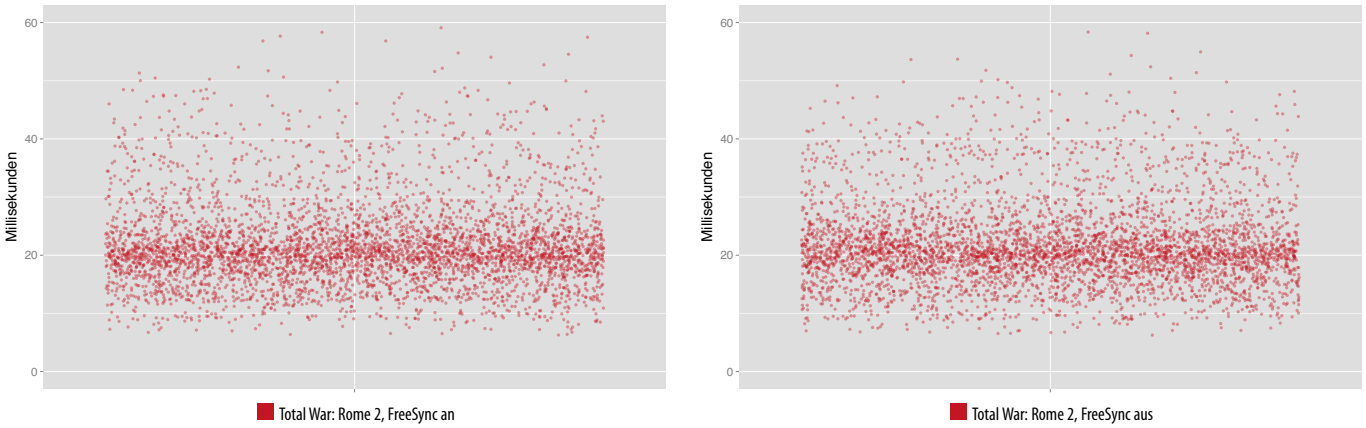
KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

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

Streuung der Frametimes



Diese Grafik zeigt an, wie hoch die Streuung der Frametimes in Rome 2 mit und ohne FreeSync ist. Je weniger weit die Punkte auseinander liegen, desto besser. Einen nennenswerten Unterschied gibt es nicht, was auch für alle anderen von uns getesteten Titel und für Nvidias G-Sync gilt.

wartungsgemäß bleibt die besagte Meldung dann allerdings aus und der FreeSync-Bereich verschwindet im Treiber.

Unser Testverfahren

Um einschätzen zu können, wie FreeSync sich im Vergleich mit G-Sync schlägt, haben wir beide Verfahren an möglichst vergleichbar leistungsstarken PCs in mehreren Spielen gegeneinander antreten lassen. Die technischen Daten der Testsysteme finden Sie in der Tabelle auf Seite 108, bei den Monitoren handelt es sich jeweils um 27-Zoll-TFTs mit TN-Panel und einer nativen Auflösung von 2560x1440 Pixel sowie einer maximalen Bildwiederholrate von 144 Hertz.

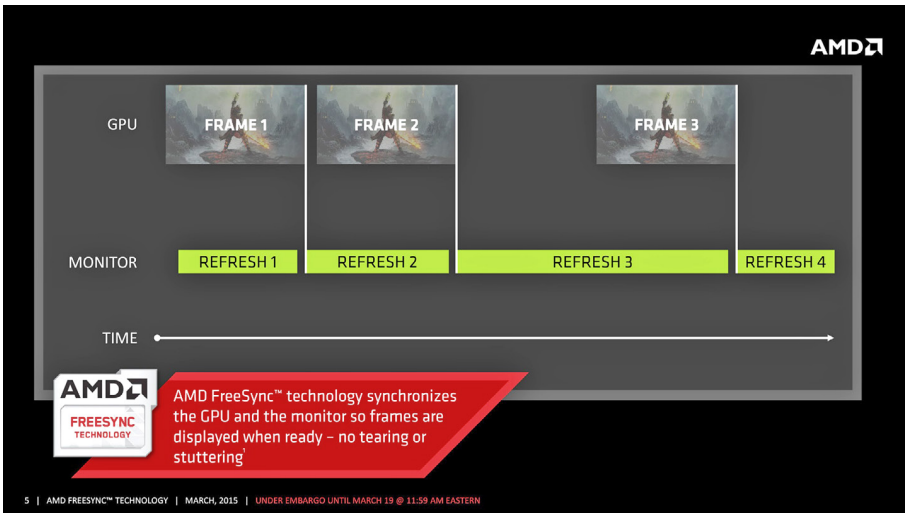
Zu den getesteten Spielen gehören Anno 2070, Batman: Arkham Origins, Battlefield 4, Counter-Strike: Global Offensive, Far Cry 4, League of Legends und Total War: Rome 2. Damit sind nicht nur verschiedene Genres, sondern auch unterschiedliche fps-Bereiche abgedeckt, da die Spiele jeweils unterschiedliche Anforderungen an die Hardware stellen. Dadurch können wir die Auswirkungen von FreeSync und G-Sync sowohl in niedrigen fps-Bereichen von 30 bis 40 Bildern pro Sekunde als auch in sehr hohen fps-Bereichen von 80 bis über 300 fps einschätzen.

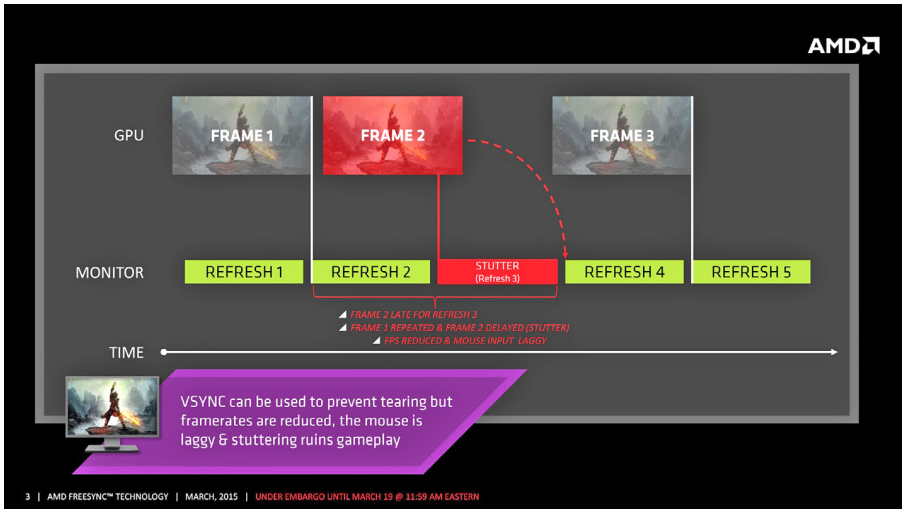
Praxiserfahrungen

Die wohl wichtigste Nachricht vorweg: FreeSync arbeitet unserer Erfahrung nach auf einem ähnlich hohen Niveau wie G-Sync, beide Technologien verbessern das Spielerlebnis damit meist subtil, aber spürbar, auch wenn der Effekt nicht in jedem Spiel und jeder Szene gleich stark ausfällt. Leider ist das weder in Videos noch in Zahlen wirklich gut darstellbar, man muss den Unterschied selbst erleben, um sein Gewicht subjektiv einschätzen zu können.

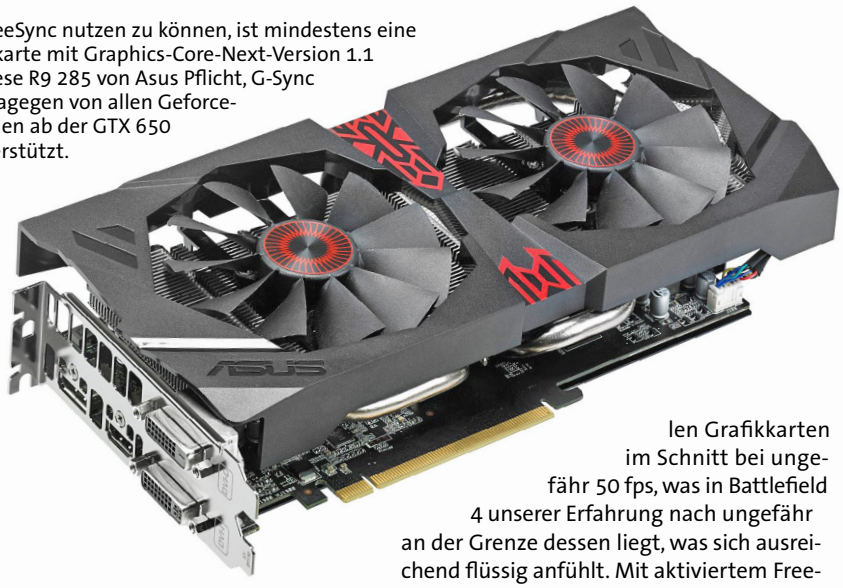
In Worte gefasst sorgt FreeSync genau wie G-Sync im Optimalfall für ein absolut sauberes Bild bei einem unerreicht direkten Spielgefühl, das selbst von Monitoren mit einer sehr hohen Hertz-Zahl wie 120 oder 144 ohne die Verfahren von AMD und Nvidia nicht ganz erreicht wird. So fühlt sich Far Cry 4 mit niedrigen Details zwar bereits ohne aktiviertes FreeSync/G-Sync bei 144 Hertz sehr flüssig und direkt an, da unsere Testsysteme mit den schnellen Grafikkarten (Radeon R9 290X/Geforce GTX 780 Ti) in diesen Einstellungen ungefähr 90 fps erreichen, mit FreeSync/G-Sync verbessert sich das Spielgefühl jedoch noch mal ein kleines, aber feines Stück – es wird noch einen Tick direkter und flüssiger.

Dieser Effekt ist auch dann spürbar, wenn weit mehr als 144 Hertz erreicht werden, wie sich in League of Legends zeigt. Hier kommen selbst die vergleichsweise langsamen Grafikkarten (Radeon HD 7790/Geforce GTX 660) auch bei maximaler Grafikqualität auf Bildraten von etwa 250 bis 300 fps, wobei FreeSync und G-Sync wie im Falle von Far Cry 4 das beste Spielgefühl liefern. Während es beim Scrollen über die Map ohne V-Sync und ohne FreeSync/G-Sync teilweise zu Tearing kommt und sich Maus-





V-Sync dient dazu, Bildfehler zu verhindern, indem immer nur dann ein neues Bild angezeigt wird, wenn der Monitor bereit ist. FreeSync sorgt dagegen dafür, dass die Bildwiederholrate des Monitors an die Zahl der gelieferten Bilder angepasst wird, was sich deutlich flüssiger anfühlt.



Um FreeSync nutzen zu können, ist mindestens eine Grafikkarte mit Graphics-Core-Next-Version 1.1 wie diese R9 285 von Asus Pflicht, G-Sync wird dagegen von allen Geforce-Modellen ab der GTX 650 Ti unterstützt.

bewegungen mit aktiviertem V-Sync nicht mehr so direkt wie vorher anfühlen, ist davon mit FreeSync/G-Sync nichts zu spüren.

Apropos Scrollen: Besonders stark profitiert in dieser Disziplin Anno 2070 von FreeSync und G-Sync. Sind die Techniken inaktiv, kommt es häufig zu Rucklern oder Bildfehlern in Form von Tearing, mit FreeSync/G-Sync können wir dagegen weitgehend ruckelfrei und ohne Darstellungsprobleme den Bildausschnitt wechseln. Das gilt sowohl in niedrigen als auch in maximalen Grafikeinstellungen, wobei G-Sync hier zum ersten Mal gefühlt minimal im Vorteil gegenüber FreeSync ist, das ab und an doch noch einen kleinen Ruckler beim Scrollen aufweist.

In Battlefield 4 wird schließlich deutlich, dass sich FreeSync und G-Sync vor allem auch in niedrigeren fps-Bereichen sehr positiv auswirken können. Bei maximaler Bildqualität liegen die Bildraten mit den schnellen Grafikkarten im Schnitt bei ungefähr 50 fps, was in Battlefield 4 unserer Erfahrung nach ungefähr an der Grenze dessen liegt, was sich ausreichend flüssig anfühlt. Mit aktiviertem FreeSync oder G-Sync verbessert sich das Spielgefühl aber auch bei diesen relativ niedrigen Bildwiederholraten spürbar, subjektiv empfunden ist man weiter von der Grenze zum Ruckeln entfernt als zuvor. Im Falle von FreeSync merkt man in Battlefield 4 allerdings auch deutlich, dass unser Testmonit erst ab einem Bereich von 40 Hertz FreeSync unterstützt: Spielen wir mit der wesentlich langsameren Radeon HD 7790, d auf der Detailstufe »hoch« teilweise sogar unter 30 fps liegt und die meiste Zeit unte 40 fps bleibt, fühlt sich das Spiel immer gleich ruckelig an – egal ob wir FreeSync a tivieren oder nicht.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass sowohl FreeSync als auch G-Sync in vielen Fällen spürbar positiven Einfluss au das Spielgefühl haben, der Unterschied fällt allerdings meist eher subtil als drastisch aus. Das gilt vor allem dann, wenn Sie bereits über einen Monitor mit 120 oder 144 Hertz verfügen, dennoch liefern FreeSync und G-Sync in der Regel das noch bessere, da homogenere Spielgefühl.

Probleme mit FreeSync

Die meiste Zeit über hat FreeSync reibungslos funktioniert, ab und an sind wir aber doch auf kleine Probleme gestoßen. Den gravierendsten Fall stellt wohl Counter-Strike: Global Offensive dar. Während es sich mit G-Sync stets herrlich flüssig anfühlt, ist der Effekt vor allem mit der Radeon HD 7790 spürbar geringer, wir können kaum einen Unterschied zu deaktiviertem FreeSync feststellen. Dass FreeSync in diesem Spiel nicht ganz korrekt zu arbeiten scheint, zeigt sich dann bei der Aktivierung von V-Sync.

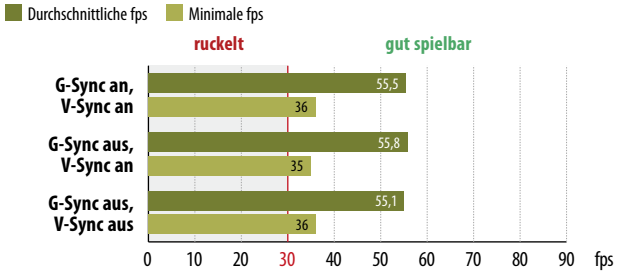
Normalerweise sollte die Bildrate mit V-Sync von zuvor ungefähr 160 fps auf die maximale Hertz-Zahl des Monitors sinken, die bei 144 Hertz liegt, tatsächlich haben sich die fps aber auf etwa 80 halbiert und das Spiel fühlte sich sehr zäh und ruckelig



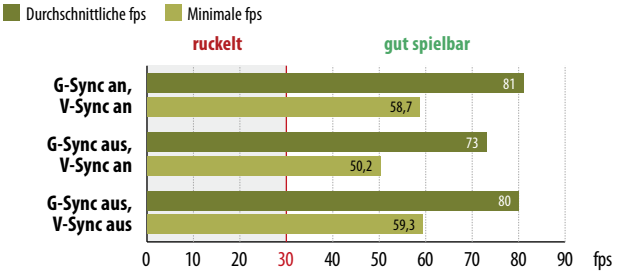
Wenn Sie bereits einen Monitor mit einer hohen Hertzzahl besitzen, verbessert sich das Spielerlebnis mit FreeSync nur dezent.

G-Sync Benchmarks

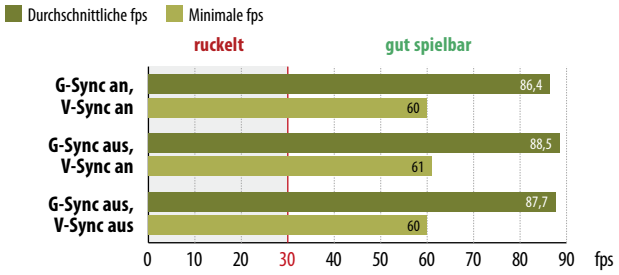
Battlefield 4 2560x1440, Ultra



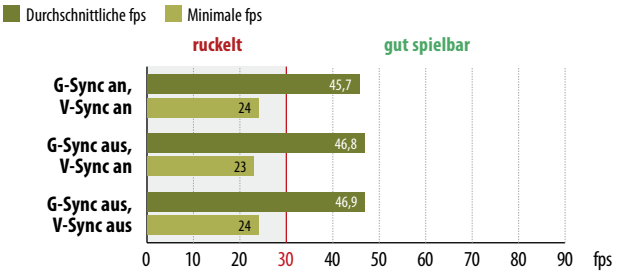
Batman: Arkham Origins 2560x1440, maximale Details



Far Cry 4 2560x1440, niedrige Details



Total War: Rome 2 2560x1440, Extrem



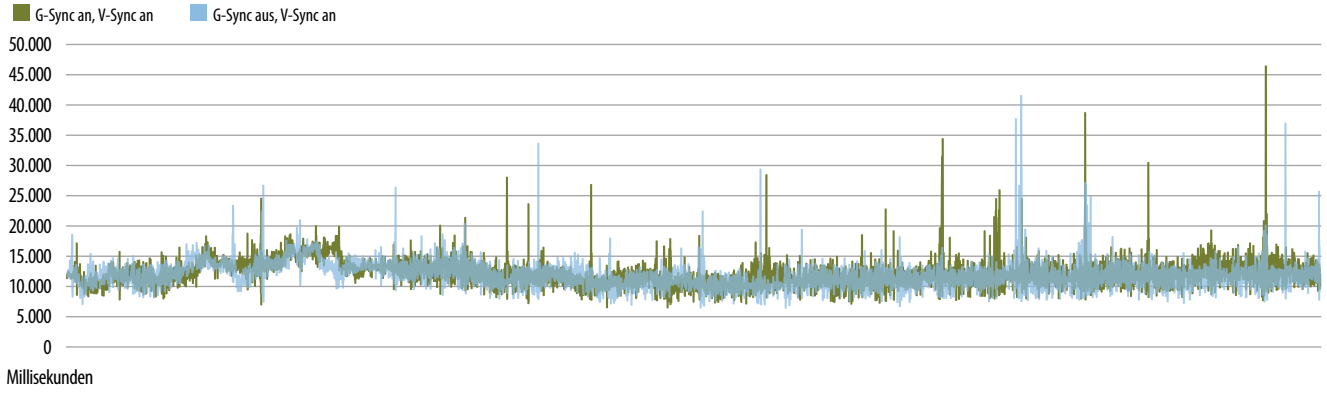
Testsystem: Core i7 4790K, Radeon R9 290X, Gigabyte GA-Z97-HD3, 8,0 GByte DDR3-1600, Crucial MX100 SSD, Windows 8.1 (64 Bit)

Laut einer Umfrage auf GameStar.de sind FreeSync- und G-Sync-Monitore einem Drittel der Umfrageteilnehmer noch zu teuer.

Verlauf der Frametimes

Far Cry 4 2560x1440, niedrige Details

Beim Verlauf der Frametimes sind wie schon bei ihrer Streuung keine großen Unterschiede zwischen aktiviertem G-Sync/FreeSync festzustellen, was sich hier am Beispiel der weitgehend ähnlich verlaufenden Frametime-Kurven in Far Cry 4 gut erkennen lässt. Da die Technologie primär auf die Bildwiederholrate des Monitors Einfluss nimmt, ist das allerdings auch nicht sehr überraschend.



an. Generell haben wir die besten Ergebnisse erzielt, wenn sowohl FreeSync als auch V-Sync aktiviert sind, in Counter-Strike: Global Offensive ist das Gegenteil der Fall. Es handelt sich dabei aber um das einzige von uns getestete Spiel, bei dem dieses Problem auftritt – gut möglich, dass ein neuer Treiber hier Abhilfe schaffen kann.

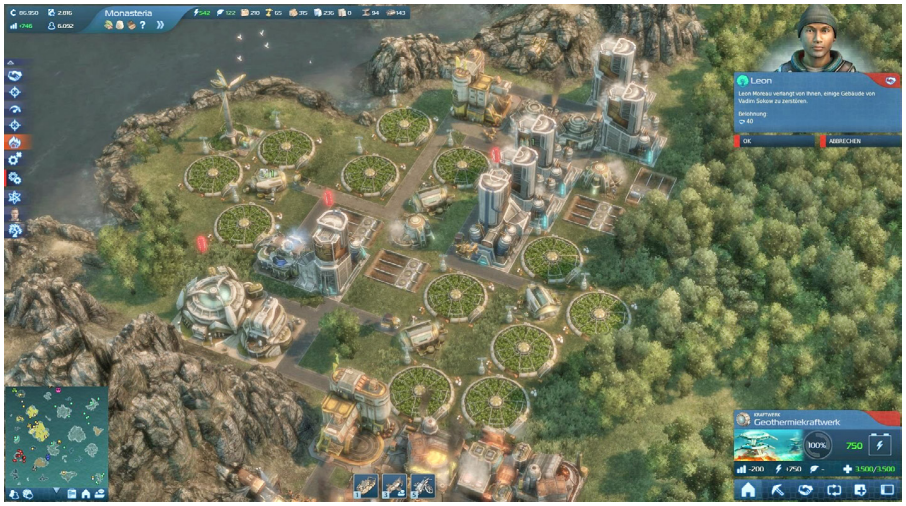
Weniger bedeutend sind kleine Probleme mit dem Beta-Treiber, die wir in Kombination mit dem FreeSync-Monitor XG270HU von Acer hatten. Zum einen ließ sich die maximale Bildwiederholrate nicht immer einstellen, zum anderen fehlte nach einem Neustart teilweise die FreeSync-Option. Mit Benqs XL2730Z ist so etwas nicht aufgetreten – es ist also sehr wahrscheinlich, dass der Acer-Monitor und nicht FreeSync diese Probleme verursacht hat.

Benchmarks und Frametimes

Um zu überprüfen, ob FreeSync und G-Sync die Leistung beeinflussen, haben wir in vier Titeln Benchmarks durchgeführt. Dabei vergleichen wir die fps nicht nur zwischen deaktiviertem und aktiviertem FreeSync, sondern beziehen auch V-Sync in unsere Messungen ein. Weil Nvidia im Falle von G-Sync (im Gegensatz zu AMD) die Möglichkeit bietet, im Treiber unter dem Punkt »Vertikale Synchronisation« eine G-Sync-spezifische Option auszuwählen, die ein Überschreiten der maximalen Bildwiederholrate verhindert und die besten Ergebnisse liefert, haben wir im Falle von G-Sync bewusst keine Messungen mit manuell deaktiviertem V-Sync durchgeführt.

Generell beeinflussen weder FreeSync noch G-Sync die fps nennenswert negativ, weder die minimalen noch die durchschnittlichen. Zwar liegen die Werte mit aktiviertem FreeSync tendenziell ein kleines bisschen höher als ohne FreeSync, während sie mit aktiviertem G-Sync eher minimal niedriger sind als ohne. Die Unterschiede fallen aber so gering aus, dass man in der Praxis nichts davon spürt.

Neben den Bildern pro Sekunde werfen wir auch einen Blick auf den Verlauf und die Streuung der Frametimes. Dabei gilt, dass ein möglichst gleichmäßiger Verlauf und eine geringe Streuung wünschenswert sind. Da FreeSync und G-Sync allerdings primär dazu da sind, die Bildwiederholrate des Monitors dynamisch anzupassen, ist nicht zu erwarten, dass eine der Techniken nennenswert Einfluss auf die Frametimes nimmt. Diese Vermutung bestätigt sich, wie die Grafiken zeigen: Weder die Verläufe der Frametimes noch ihre Streuung unterscheiden sich auffällig durch FreeSync oder G-Sync. Diese Benchmark-Ergebnisse machen einmal mehr deutlich, dass es kaum möglich ist, den positiven Effekt der Technologien in Zahlen und Grafiken wiederzugeben. Erlebt man ihn dagegen selbst auf dem Monitor, bedeutet er in den meisten Fällen einen spürbaren Mehrwert. Bleibt nur zu hoffen, dass möglichst schnell mehr und vor allem günstigere Monitore mit FreeSync und G-Sync auf den Markt kommen – und dass Nvidia vielleicht doch noch vom Einsatz eines proprietären Moduls absieht und so Geräte mit FreeSync- und/oder G-Sync-Unterstützung gleichzeitig möglich werden. NR



Anno 2070 ist wie schon im Falle von G-Sync auch für FreeSync ein Paradebeispiel für die Effektivität der Technologie. Ohne FreeSync fühlt sich das Scrollen nie ganz flüssig an.



Gut und teuer

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Meinem Eindruck nach ist FreeSync bei aktiviertem V-Sync weitgehend ebenbürtig zu G-Sync, was ich aus Spielersicht sehr begrüßenswert finde – Konkurrenz belebt schließlich das Geschäft und dürfte sich mittelfristig deutlich auf die Preise auswirken , wobei vor allem das kostenlose Freesync potenziell von allen Spiele-TFTs des kommenden Jahres beherrscht werden könnte. Momentan bleibt aber vor allem die Frage, ob sich die höhere Investition wirklich lohnt? Die Antwort darauf hängt stark davon ab, welchen Monitor Sie aktuell besitzen. Wer noch in Full HD und 60 Hertz spielt, der kann sein Spielerlebnis mit einem FreeSync/G-Sync-Monitor deutlich aufwerten. Besitzen Sie dagegen schon ein Gerät mit flotten 144 Hertz, lohnt es sich aus meiner Sicht nur dann, das viele Geld für einen neuen TFT mit FreeSync oder G-Sync auszugeben, wenn Sie sich auch in anderen Bereichen wie der Auflösung, der Bilddiagonale oder dem verwendeten Panel spürbar verbessern.

CaseKing.de

präsentiert

KING MOD
LIQUID DREAM
GAMING PC

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit ***4,6 GHz OC-Takt***
- 2x ***NVIDIA GeForce GTX 980*** im ***SLI***
- Custom-Wasserkühlung mit Acryl-Tubes und 2x 360-mm-Triple-Radiatoren
- Automatisch geregelte Pumpen- und Lüfterleistung dank aquaero 5 LT Controller
- Starker und leiser High-Flow-Loop mit Pumpenentkopplung via Shoggy Sandwich



KING MOD SYSTEMS

Entdecken Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

intel inside™ CORE™ i7

HERSTELLER DES JAHRES 2014 Caseking Shops luxx awards HARDWARELUXX



ERSTES SYSTEM MIT ACRYLIC TUBES!

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

+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.

Geforce GTX Titan X im Test

Titanen-Karte mit 12 GByte VRAM

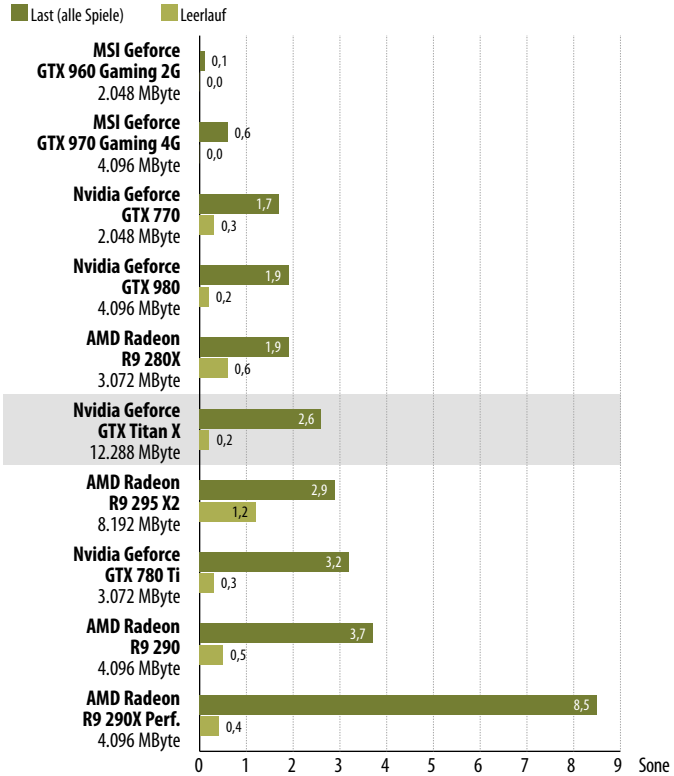


Die Geforce Titan X besitzt satte 50 Prozent mehr Shader als die GTX 980 und mit 12 GByte gleich dreimal so viel Speicher. Aber kann sich solch eine 1.150 Euro teure Monsterkarte für Spieler überhaupt lohnen? Von Jan Purrucker

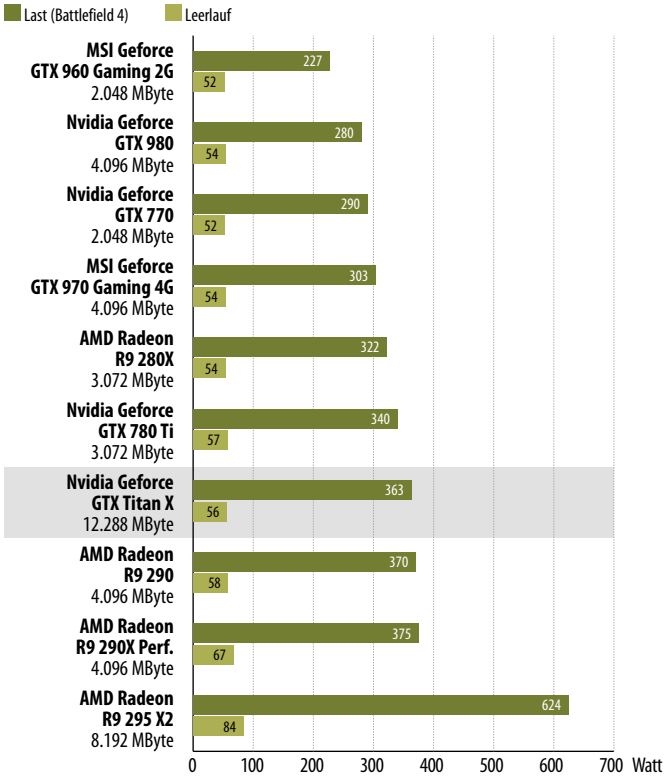
Auch wenn sie wohl kaum ein Spieler wirklich braucht oder ausreizen kann, faszinieren Nvidias Titan-Karten wie die Geforce GTX Titan X allein schon durch ihre technischen Superlative und den daraus resultierenden Platz an der Spitze des momentan in Sachen 3D-Leistung Möglichen. Von Nvidia als neue Referenz der Desktop-Grafikkarten konzipiert verfügt die Geforce GTX Titan X über acht Milliarden Transistoren, 3.072 Shader-Einheiten und satte 12,0 GByte Videospeicher – anders als bei der GTX 970 ist der Speicher auch durchgängig schnell angebunden. Der Preis der Titan X orientiert sich aber ebenfalls wieder am Limit und liegt bei über 1.150 Euro. Dementsprechend hoch fällt natürlich unsere Erwartung an die 3D-Leistung der GTX Titan X aus: Im Vergleich zur bislang schnellsten Single-GPU-Karte Geforce GTX 980 besitzt die Titan X satte 50 Prozent mehr Shader-, Textur- und ROP-Einheiten und sogar das Dreifache an Videospeicher. Damit sollte das Video-RAM der Titan X selbst den höchsten Auflösungen genügend Speicherplatz bieten.

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

 Der bekannte Übertakter Vince Kingpin Lucido hat die Titan X mit Hilfe von flüssigem Stickstoff auf über 2.020 MHz übertaktet.



Strom erhält die Geforce GTX Titan X über einen 6- und einen 8-Pol-Stecker. Laut Nvidia liegt die TDP wie schon bei der ersten GTX Titan bei 250 Watt.

Als Grafikchip kommt die neue, jedoch weiterhin mit 28 Nanometer Strukturbreite gefertigte GM200-GPU zum Einsatz, die wie die GM204- und GM206-Varianten der Geforce GTX 980, Geforce GTX 970 und GTX 960 auf der Maxwell-Architektur basiert. Durch die im Vergleich zur Vorgängergeneration Kepler deutlich gestiegene Energieeffizienz soll die Performance der Geforce GTX Titan X trotz gleichbleibender TDP von 250 Watt deutlich höher ausfallen als bei der ersten Geforce GTX Titan.



In maximalen Einstellungen verlangt Grand Theft Auto 5 nach über 4,0 GByte Videospeicher.

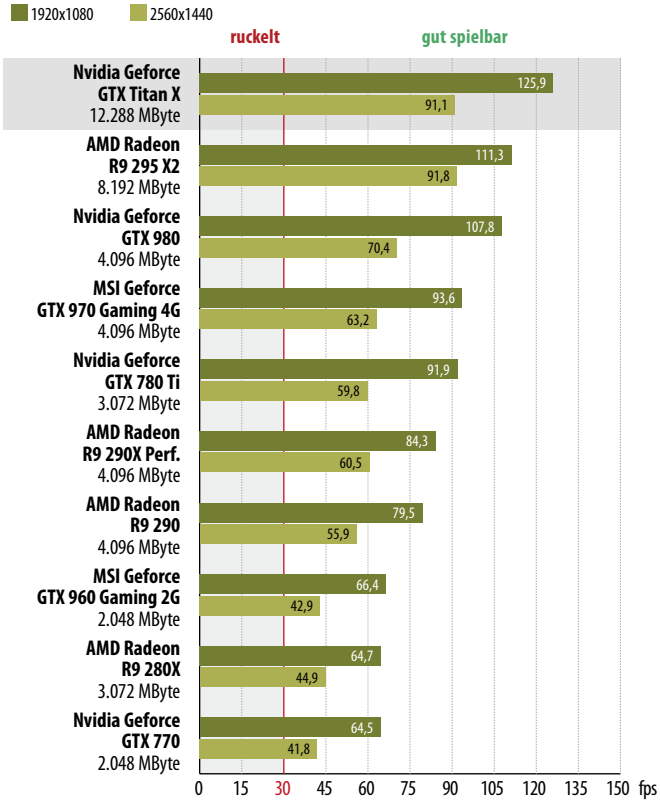
Schneller als alle

Es war abzusehen, dass die Geforce GTX Titan X alle anderen Grafikkarten mit einem Grafikchip hinter sich lassen wird. Deshalb haben wir dem Flaggschiff zusätzlich auch AMDs Radeon R9 295 X2 (730 Euro) gegenüber gestellt. Die wassergekühlte Radeon vereint gleich zwei Hawaii-XT-Chips auf einer Platine und entspricht so einem Crossfire-Verbund aus zwei Radeon R9 290X. In unseren Benchmarks muss sich die Titan X der R9 295 X2 aber dennoch nur selten geschlagen geben und liegt unterm Strich sogar noch vier Prozent vorn. Mit 24 Prozent Abstand fällt der Vorsprung zur Geforce GTX 980 (520 Euro) zwar recht deutlich aus, rechtfertigt aber dennoch nicht den fast doppelt so hohen Preis. Beeindruckender liest sich hingegen der Vergleich zur ersten Geforce GTX Titan (850 Euro, erschienen im Jahr 2013), die mit über 80 Prozent Rückstand zur Geforce GTX Titan X klar das Nachsehen hat, aber noch fast genauso viel

Spiele-Benchmarks

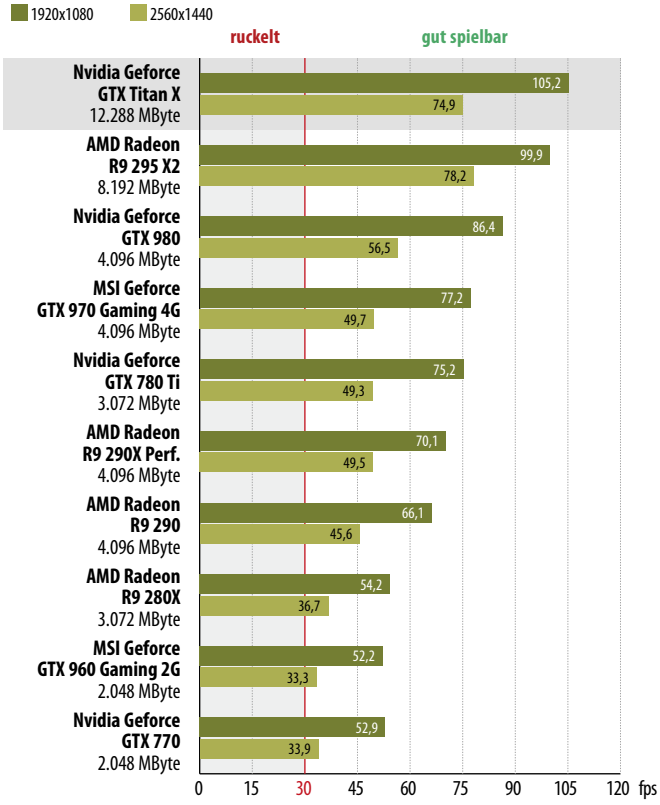
Performance Rating 1x AA / 1x AF

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



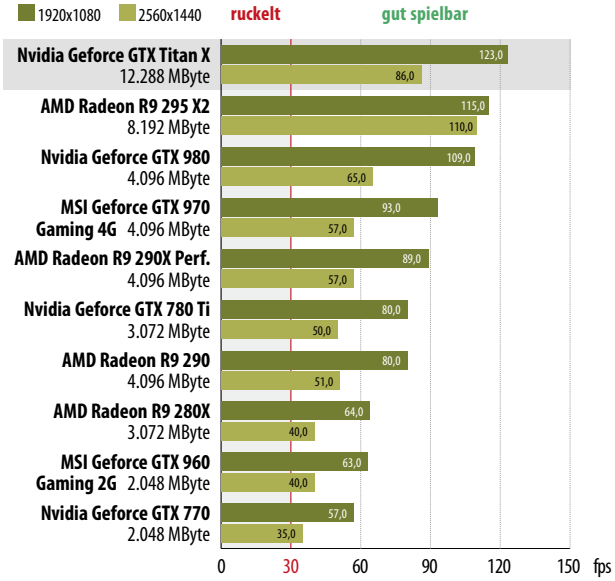
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Mit 2.020 MHz erreichte die Titan X 24.027 Punkte im 3D Mark Firestrike und damit mehr als zwei GTX 980 in SLI (21.363 Pkt.).

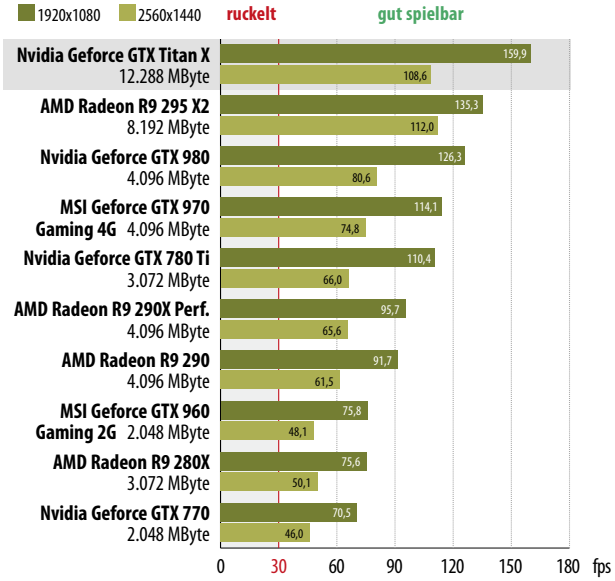
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

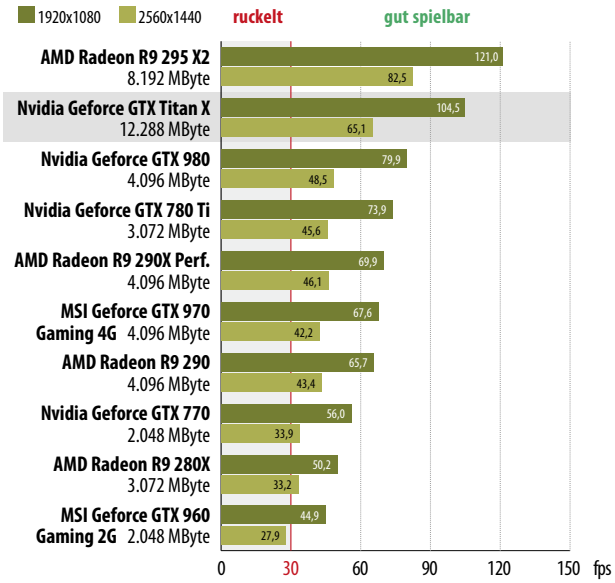
Anno 2070 maximale Details



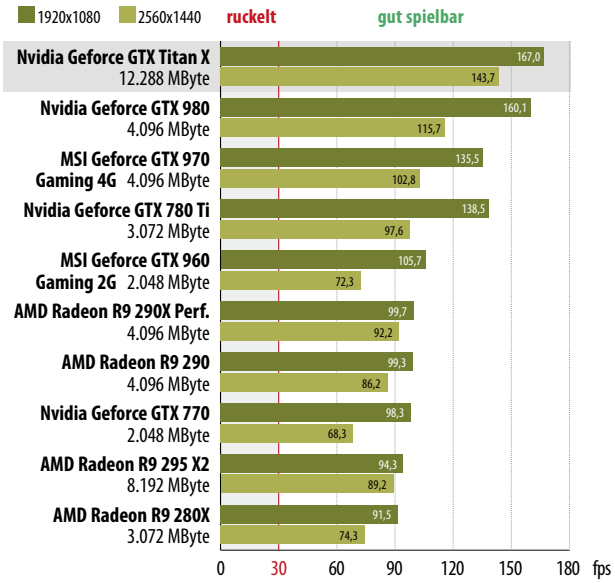
Battlefield 4 maximale Details, MSAA, Auflösungskala 100 %



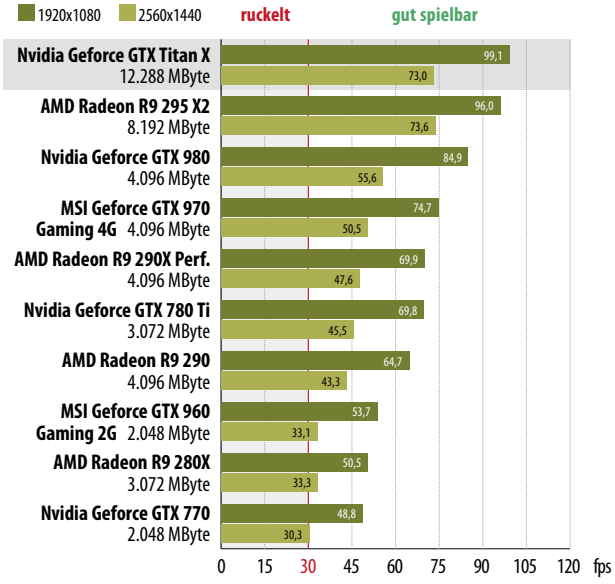
Crysis 3 maximale Details, MSAA



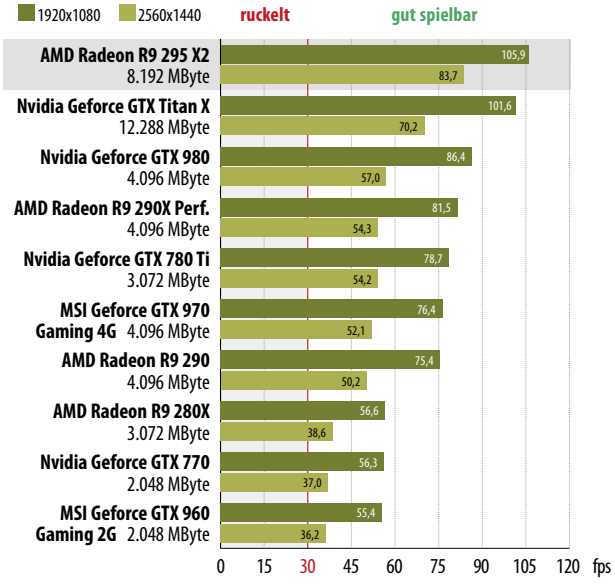
GRID 2 maximale Details



Rome 2 maximale Details



Metro: Last Light maximale Details, SSAA, Tesselation Very High



 Anders als bei der GTX 980 verzichtet Nvidia bei der Titan X auf eine Backplate. Davon soll der Luftfluss im SLI-Verbund proftieren.



Mit aktivierten HD-Texturen gehört Mittelerde: Mordors Schatten trotz durchschnittlicher Grafik aktuell zu den speicherhungrigsten Titeln.

Energie verbraucht. Hier hat Nvidia bezüglich der deutlich gesteigerten Leistung pro Watt also nicht zu viel versprochen.

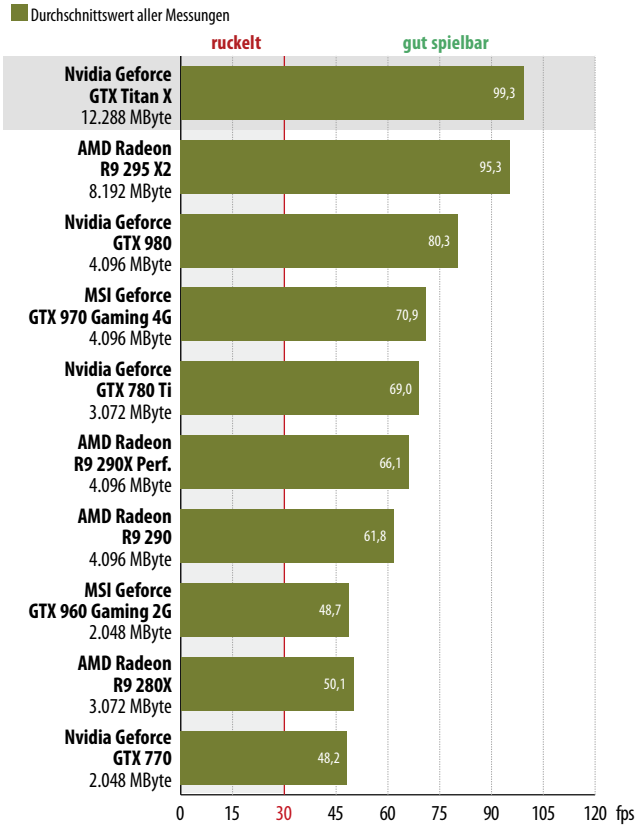
4K im Alleingang

Laut Nvidia haben viele Spielentwickler nach Grafikkarten mit über 4,0 GByte Videospeicher verlangt. Mit ihren 12,0 GByte kommt die Titan X diesem Wunsch nach und ist bestens für 4K gerüstet. Wir haben die Karte daher unseren Benchmark-Parcours noch einmal durchlaufen lassen, diesmal mit 3840x2160 darzustellenden Bildpunkten. In dieser extremen Auflösung wächst der Vorsprung der Geforce GTX Titan X zur Geforce GTX 980 auf 41 Prozent an und die Titan X kann von ihrem deutlich größeren Frame Buffer profitieren. Im Vergleich zur Radeon R9 295 X2 zieht die Titan X in dieser Kategorie jedoch klar den Kürzeren und liegt 21 Prozent zurück.

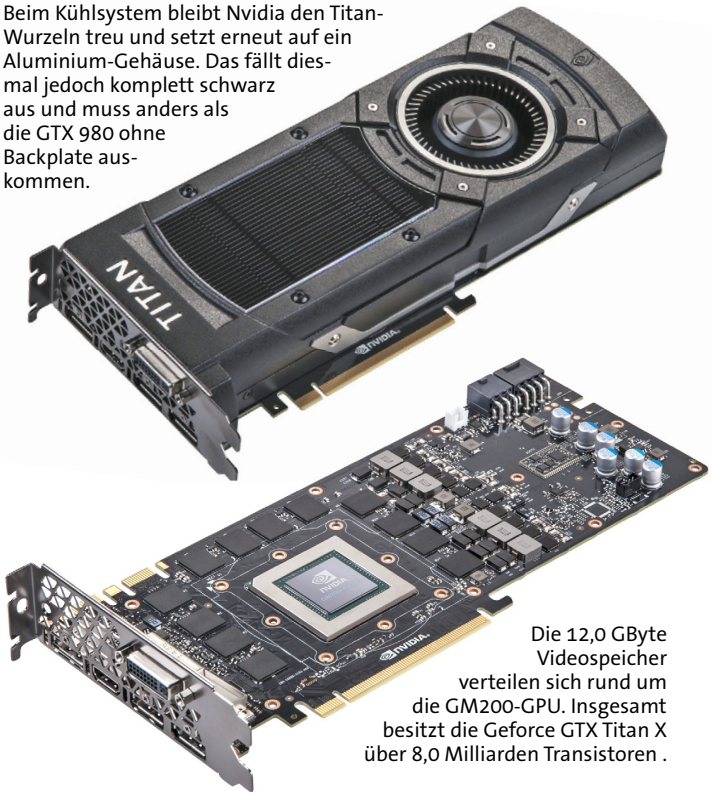
Spiele-Benchmarks

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



Beim Kühlsystem bleibt Nvidia den Titan-Wurzeln treu und setzt erneut auf ein Aluminium-Gehäuse. Das fällt diesmal jedoch komplett schwarz aus und muss anders als die GTX 980 ohne Backplate auskommen.

Die 12,0 GByte Videospeicher verteilen sich rund um die GM200-GPU. Insgesamt besitzt die Geforce GTX Titan X über 8,0 Milliarden Transistoren .

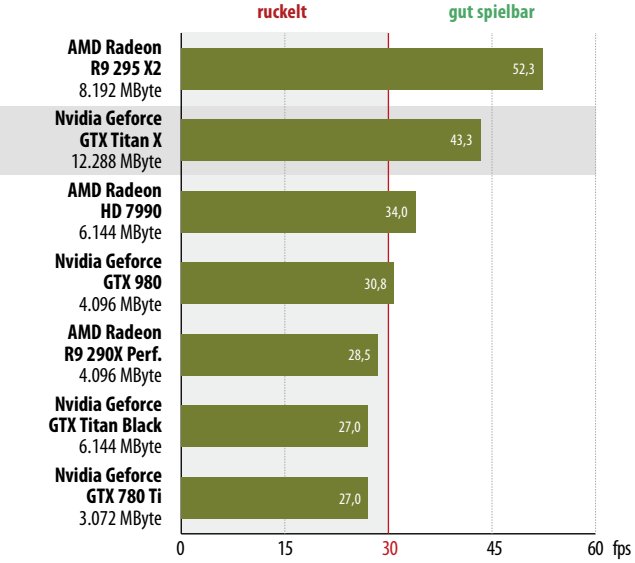
Lauter als 970 und 980

Die hohe Performance der Titan X verlangt auch nach einem guten Kühlsystem. Hier setzt Nvidia wie schon bei der ersten Geforce GTX Titan auf ein Aluminiumgehäuse inklusive Radiallüfter. Der Rotor arbeitet wie beim ersten Modell im Leerlauf mit 0,2 Sone unhörbar leise, dreht unter Last aber ähnlich stark auf und ist mit 2,6 Sone zwar nicht wirklich laut, aber selbst bei geschlossenem Gehäuse noch deutlich hörbar – die GTX 980 und GTX 970 sind im Vergleich erheblich leiser, vor allem mit speziell von den Herstellern angepassten Kühlern. Nvidias Referenzmodell überzeugt uns bei der Titan X dagegen nicht, auch wenn wir schon erheblich lautere Varianten im Test hatten.

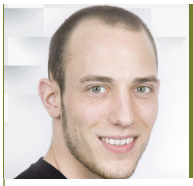
4K-Benchmarks

Performance Rating

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



Mehr Video- als Arbeitsspeicher

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Nach der Aufregung um die nicht voll angebundenen 4,0 GByte VRAM der Geforce GTX 970 scheinen die 12,0 GByte der Titan X schon fast eine Trotzreaktion von Nvidia. Diese Menge übersteigt schließlich nicht nur den Videospeicher aller anderen bisherigen Grafikkarten bei weitem, die Titan X hat damit sogar mehr VRAM als die meisten aktuellen Spielerechner Arbeitsspeicher. Allerdings braucht Nvidia auch ein Alleinstellungsmerkmal für eine derart teure Karte, um noch schnell die absoluten Hardware-Enthusiasten zu melken, bis die (hoffentlich) deutlich realistischer bepreiste GTX 980 Ti als Antwort auf AMDs R9 390 erscheint.



Beim Spielen auf mehreren Monitoren zwingen Grafikkracher wie Star Citizen selbst High-End-Rechner in die Knie. Für solche Szenarien sind Enthusiasten-Modelle wie die Titan X gedacht.

Beim Stromverbrauch messen wir unter Last 363 Watt für das Testsystem inklusive der Titan X. Damit liegt die Karte auf einem Niveau mit der 60 Prozent langsameren Radeon R9 290. Wirklich stromsparend arbeitet die Geforce GTX Titan X also nicht, die Energieeffizienz fällt angesichts der sehr hohen Performance aber dennoch sehr gut aus. In Bezug auf die Hitzeentwicklung liegt die kritische Schwelle beim GM200-Grafikkern bei 91 Grad Celsius. Bis zu diesem Punkt arbeitet die Titan X ohne Probleme, wird es noch wärmer, taktet sich der Grafikchip selbständig herunter, um die Temperaturen zu senken. Solch hohe Werte erreicht die Grafikkarte aber nur mit zusätzlicher Übertaktung, in unserem Test liegt das Maximum bei 83 Grad. Dennoch ist es ärgerlich, dass Nvidia es den Grafikkartenherstellern (wie schon bei der ersten Titan) nicht erlaubt, Modelle mit angepasstem Kühler oder Taktraten anzubieten. Zwar wird es erneut individuelle Kühlblöcke und -systeme für die Titan X geben, die müssen Sie dann allerdings separat kaufen und auf die Platine montieren – unter Verlust der Garantie.

Beeindruckend in Leistung und Preis

Mit ihren 3.072 Shader-Einheiten, den 12,0 GByte Videospeicher und insgesamt acht Milliarden Transistoren ist die Geforce GTX Titan X die komplexeste Grafikkarte, die wir bislang getestet haben und erobert sich den Platz als schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip. Rechtfertigt die extrem gute 3D-Leistung also den Preis von rund 1.150 Euro? Während die bisherigen Titan-Modelle aufgrund ihrer Double-Precision-Fähigkeit besonders von Unternehmen und Universitäten als Co-Prozessoren für komplexe Berechnungen gekauft wurden, fehlt der Titan X (wie allen Maxwell-Karten) diese Fähigkeit. Sie ist also die erste Titan, die ganz klar auf Spieler ausgerichtet ist. Allerdings dürften nur die wenigsten Spieler bereit sein, so viel Geld für eine Grafikkarte auszugeben, und selbst diejenigen, die es sind, erhalten mit zwei per SLI gekoppelten Geforce GTX 980 mehr Leistung (allerdings auch die typischen SLI-Probleme wie Mikroruckler oder für neue Spiele nötige Treiberanpassungen).

Bleiben also nur absolute Technik-Enthusiasten oder Benchmark-Fanatiker als Zielgruppe für die Titan X übrig. Alle anderen kaufen lieber eine GTX 970 oder GTX 980 oder warten noch etwas länger. Denn es bleibt mehr als genug Luft zwischen der GTX 980 und der Titan X für eine Geforce GTX 980 Ti mit dem gleichen GM200-Grafikchip und auf 6,0 GByte halbierten Videospeicher zum realistischeren Preis – eine entsprechende GTX 980 Ti wird höchstwahrscheinlich im Herbst erscheinen. Außerdem tauchen pünktlich zur Veröffentlichung der Geforce GTX Titan X neue Gerüchte zu AMDs für Juni erwarteten Flaggschiff Radeon R9 390X auf. Wenn sich die Meldungen bezüglich 8,0 GByte High Bandwith Memory (HBM) und über 4.096 Shader-Einheiten bewahrheiten, bekommt die Geforce GTX Titan X bald ernsthafte Konkurrenz von AMD. JP



Die Geforce GTX Titan X löst die Geforce GTX 980 als bislang schnellste Single-GPU-Karte ab. Der neue GM200-Grafikchip verfügt im Vergleich zum GM204 der GTX 980 über rund 50 Prozent mehr Shader- Textur- und ROP-Einheiten.

GEFORCE GTX TITAN X
GRAFIKKARTE

93 GameStar Platin-Award

HERSTELLER / PREIS	Nvidia / 1.150 Euro
GRAFIKCHIP	Geforce GTX Titan X (GM200)
GPU-/SHADER-/SPEICHER-TAKT	1.000 / 7.008 MHz
VIDEOSPEICHER	12,0 GByte GDDR5
SPEICHERANBINDUNG	384 Bit
STROMANSCHLÜSSE	1x 6-Pol; 1x8-Pol

SPIELELEISTUNG 60/60

- 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei
- auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung
- selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung

BILDQUALITÄT 10/10

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32-fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 9/10

- sehr gute Energieeffizienz
- niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- moderater Verbrauch in Spielen

KÜHLSYSTEM 7/10

- unhörbar im Leerlauf
- deutlich hörbar unter Last

AUSSTATTUNG 7/10

- 3D Vision
- G-Sync
- DSR
- PhysX
- SLI
- 1x DVI
- 3x Displayport
- 1x HDMI 2.0
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Die Geforce GTX Titan X beeindruckt mit ihrer Performance. Durch den extremen Preis richtet sie sich aber nur an absolute Enthusiasten.

93

PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft

 Wahrscheinlich nutzt die Raden R9 390X wie schon die Radeon R9 295X2 eine Kombination aus Wasser- und Luftkühlung.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

DIE ONE ESL MEISTERSCHAFTSEDITIONEN MACHEN DICH ZUM CHAMPION!

Jetzt konfigurieren!
Alle Infos auf **one.de/esl**

intel NVIDIA msi COOLER MASTER



one.de ist offizieller Sponsor der ESL Meisterschaft

8.1 Windows Microsoft

one empfiehlt Windows.

Nabu X Aktivitäts-Tracker



- Unauffällige Benachrichtigungen über drei LEDs und Vibrationen
- Aktivitätsverfolgung
- Datenübertragung von Armband zu Armband
- 5 - 7 Tage Akkulaufzeit

49.99 3) €

Art-Nr. 17198

LG XL2430T 60,10 cm / 24 Zoll TFT



VERSANDKOSTENFREI!

- GamePanel-Display mit Refresh Rate
- externer S-Switch Arc Controller
- flimmerfreie Technologie
- Kontrastverhältnis: 12.000.000:1

369.99 3) €

Art-Nr. 16159

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. Mai 2015 und nur solange Vorrat reicht! Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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

one empfiehlt Windows.



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.

Art-Nr. 23135

569.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 18,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
479.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / LEPA LPC306B-B Tower



VfL WOLFSBURG
FUSSBALL IST ALLES

one.de
PARTNER DES VFL WOLFSBURG

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



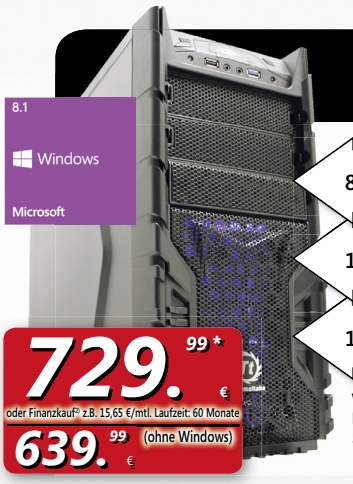
AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

669.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,11 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
579.99 € (ohne Windows)

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

Art-Nr. 23185



Intel® Core™ i5-4590 Prozessor mit 4 x 3.30 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

729.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 15,65 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
639.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Thermaltake Versa H23 Tower

Art-Nr. 23186



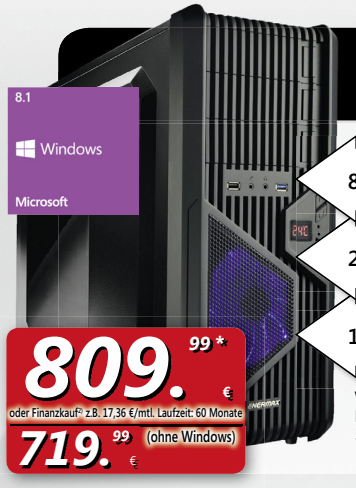
AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

739.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 15,86 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
649.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 500W / Enermax iVektor.Q Tower, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23115



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

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

809.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,36 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
719.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Enermax iVektor.Q Tower

Art-Nr. 23187

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

one empfiehlt Windows.



Intel® Core™ 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, 7200 U/Min.

Art-Nr. 23169

919.99 €*
oder Finanzkauf[1] z.B. 17,22 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
829.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W Corsair VS450 / IN WIN GT1 Tower, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt



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

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1119.99 €*
oder Finanzkauf[1] z.B. 20,97 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1029.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W Corsair VS550 / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23188



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.

1239.99 €*
oder Finanzkauf[1] z.B. 23,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1149.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Delux SH-891 Tower, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23138



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, 7200 U/Min.

1589.99 €*
oder Finanzkauf[1] z.B. 29,77 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1499.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W German Series 80+ / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23139



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

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 12 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN X
- 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2489.99 €*
oder Finanzkauf[1] z.B. 46,62 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
2399.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, 7.1 HD Audio, 750W Corsair CX750 - 80+ / Enermax Thormax Giant Tower

Art-Nr. 23189

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches 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 empfiehlt Windows.

ONE Gaming Notebook K56-5F — 39,62cm/15,6“

- Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- Bis 16 GB DDR3L Speicher
  Bis 1000 GB SSD Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M



Art-Nr. 23190

889.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 19,08 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
799.99 € (ohne Windows)

Windows 8.1 vorinstalliert, 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, Sound Blaster Cinema 2

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb

ONE Gaming Notebook K73-5F — 43,94cm/17,3“



- Windows 8.1 vorinstalliert
- Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD
- Bis 16 GB DDR3 Speicher
- Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M
- Bis Blu-ray Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA,USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader, Fingerprint-Sensor, SoundBlaster Cinema 2

969.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 20,79 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
879.99 € (ohne Windows)

Art-Nr. 23191

ONE Gaming Notebook K56-50 — 39,62cm/15,6“



- Windows 8.1 vorinstalliert
- Intel® i5-4210H oder i7-4720HQ Prozessor
- 39,62cm/15,6“ Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 16 GB DDR3L Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- DVD-Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Webcam, 6-in-1 Cardreader

1089.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 23,36 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
999.99 € (ohne Windows)

Art-Nr. 23192

ONE Gaming Notebook K73-50 — 43,94cm/17,3“



- Windows 8.1 vorinstalliert
- Intel® i5-4210H oder i7-4720HQ Prozessor
- 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 16 GB DDR3 Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- DVD-Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

1139.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 21,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1049.99 € (ohne Windows)

Art-Nr. 23193

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



- Windows 8.1 vorinstalliert
- Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- 43,94 cm/17,3“ Non-Glare Full HD
- Bis 32 GB DDR3 Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + 2x mSATA M.2
- 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, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X Fi, inkl. gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

1289.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 24,15 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1199.99 € (ohne Windows)

Art-Nr. 23194

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

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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

Einkaufsführer

Erfreuliches gibt es diesen Monat in Sachen Arbeitsspeicher zu berichten: Die RAM-Riegel sinken erstmals seit Monaten wieder merklich im Preis. Das gleiche gilt für fast alle von uns empfohlenen Spiele-TFTs, die ebenfalls entgegen dem Markttrend leicht günstiger werden. Die restlichen Komponenten für einen Spiele-PC verteuern sich aber immer noch schleichend – mal fünf Euro hier, mal zehn Euro da, was am nach wie vor leicht sinkenden Eurokurs liegt.

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	100 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3 UPDATE	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
HIS R9 270X Mini IceQ X² 2,0 GByte	165€
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55€
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	**555 €**
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	200 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
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	60 €
Netzteil UPDATE	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	**815€**
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	240 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. B	40 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte	
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 UPDATE	
NZXT Phantom 240	75 €
Netzteil UPDATE	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	75 €
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
▸ 240 € ▸ 03/14 ▸ bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G
▸ 220 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

Zotag GTX 960 AMP!
▸ 220 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1wyzYap
sehr schnell, leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

Club 3D Radeon R9 280 royalKing UPDATE
▸ 190 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+ UPDATE
▸ 165 € ▸ – ▸ 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
▸ 600 € ▸ 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
▸ 350 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X UPDATE
▸ 360 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X UPDATE
▸ 330 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTvAZ
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290, 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Intel Core i7 4790K
▸ 340 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1150

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 260 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 4690K UPDATE
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

Intel Core i5 4590 UPDATE
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300 UPDATE
▸ 100 € ▸ 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
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1yDsSfl
sehr gute Verarbeitung und Kühlung, flüsterleise, groß

Scythe Mugen Max UPDATE
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. B UPDATE
▸ 45 € ▸ – ▸ 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
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black UPDATE
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H
▸ 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
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIIa
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma
▸ 65 € ▸ 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
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G710+ UPDATE
▸ 110 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70 UPDATE
▸ 145 € ▸ – ▸ 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

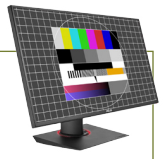
Kingston HyperX Cloud
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 85 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Sennheiser PC320 UPDATE
▸ 70 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

Bitfenix FLO
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxIrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG278Q UPDATE
▸ 675 € ▸ online ▸ bit.ly/1slHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B UPDATE
▸ 255 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 290 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu UPDATE
▸ 270 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS UPDATE
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 285 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 190 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo
▸ 110 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX100 UPDATE
▸ 95 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD 2,5 128 GByte 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



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

Creative SB Recon 3D Bulk
▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rImYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G27 Racing Wheel ref.
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System UPDATE
▸ 125 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD59kJ
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

CaseKing.de

präsentiert

THE WITCHER WILD HUNT

KING MOD SYSTEMS

KING MOD
RUNE OF POWER
OVERCLOCKED GAMING-PC

- Gebaut in Zusammenarbeit mit CD Projekt Red, dem Entwickler von The Witcher 3
- Stylisches, gelasertes The Witcher 3 Logo auf dem Gehäuseseitenteil*
- Übertakteter Intel Core i7-4790K Prozessor mit 4,4 GHZ
- EVGA GeForce GTX 980 ACX 2.0, 4096 MB GDDR5
- Gigabyte Z97X-Gaming 3, Intel Z97 Mainboard - Sockel 1150
- 16 GB Team Group Elite Plus Series, DDR3-1600





Entdecken Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

intel inside™ CORE™ i7

HERSTELLER DES JAHRES 2014
Caseking
Shops
luxx awards
HARDWARELUXX

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
+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.

*Beispielbild

GameStar PLUS

Mehr Komfort bei GameStar Plus

Nur mit GameStar Plus lesen Sie unsere Online-Artikel komfortabel auf einer Seite, sehen alle Videos ohne Werbung und bekommen einfach mehr auf GameStar.de.



PayPal

Jetzt noch einfacher und sicherer reinbeißen mit PayPal

HEFT-ABONNENTEN SPAREN BIS ZU 57%
BEI GAMESTAR PLUS 12 MONATE MIT HEFTARCHIV

Indie-Aufbauspiel Reus von Gamesrocket

Bis Ende April Plus-Mitglied werden und Reus gratis von Gamesrocket bekommen, dem deutschen Spiele-Shop mit Geld-zurück-Garantie.

GAMES ROCKET

Spiele digital kaufen, ohne DRM oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen mit Käuferschutz.



Zusatzpaket Heft & Archiv

Heftabonnenten bekommen das Zusatzpaket »Heft & Videoarchiv« besonders günstig für nur 0,99€ statt 1,99€ Aufpreis pro Monat.

GameStar TV exklusiv

Zweimal pro Woche berichten wir in GameStar TV über aktuelle Blockbuster, diskutieren die neusten Trends und interviewen Entwickler.

Einfach mehr bekommen

Bei GameStar Plus gibt's außerdem starke Rabatte, bevorzugten Zugang zu Betatests, die Möglichkeit, den Benutzernamen zu ändern und vieles mehr.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

Grand Theft Foto

Die PC-Version von GTA 5 hat sich verschoben und wieder verschoben. Die Charaktere waren einfach immer noch zu dumm. Von Michael Graf und Petra Schmitz

Ohne Worte



Tierliebe



Elefantengedächtnis



Unboxing



Technikverständnis



Kunstbanausen



Fremdenfurcht



Physikwissen



Business-Entscheider



Sexismus



Sozialverbrechen



Wurstwitz



Schicken Sie lustige Bilder aus Spielen an vorletzte@gamestar.de!

Die GameStar-Ausgabe 06/2015 erscheint am 27.5.2015









1 The Witcher 3: Wild Hunt Test
Das wohl ehrgeizigste Rollenspiel des Jahres stellt sich zum Test. Wird es der erhoffte Triumph?

2 Project Cars Test
Endlich in den Startlöchern: Project Cars greift mit Realismus und Hammer-Grafik nach der Pole Position.

3 Batman: Arkham Knight Preview
Batman zieht in sein bisher größtes Abenteuer, wir zeigen, was ihn dort alles erwartet.

4 Call of Duty: Black Ops 3 Preview
Cyberpunk, Robotersoldaten, Zombies: Wir haben die ersten Infos zum nächsten Call of Duty von Treyarch.

 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 IDG Communications, 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, Ann-Kathrin Kuhls, Jan Purrucker, Nils Raettig, Jochen Redinger, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Maurice Weber
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
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, Dennis Kogel, Stephan Naguschewski, Markus Fasse, Marion Schneider, Thorsten Küchler, Sascha Penzhorn
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
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

Co-Optimus BEST INDIE GAME 2014

DealSpwn BEST INDIE GAME 2014

DealSpwn BEST STRATEGY GAME 2014

GamAlive BEST INDIE GAME 2014

DUNGEON OF THE ENDLESS

4PLAYERS 80 GUT MAG DICH!

„Amplitude Studios inszenieren einen **faszinierenden Mix.**“

GameStar 79

„Hat einen enorm **hohen Wiederspielwert.**“

Special Edition inkl. Sticker, Soundtrack, Poster & DLC!





Genialer Genremix, der Strategie mit Tower Defense und Rollenspiel-Elemente verbindet



Science Fiction-Setting mit ganz eigenem Retro-Charme



Kämpfe im Single- oder Multiplayer-Modus gegen unendlich scheinende Monsterhorden

PC Mac Als Downloadversion enthalten

AB 8. MAI

AMPLITUDE RAVENS COURT

© 2015 Amplitude Studios. Alle Rechte vorbehalten. Dungeon of the Endless, Games2Gether, Amplitude und das Amplitude-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Amplitude Studios. Entwickelt von Amplitude Studios. Vertrieben durch Ravenscourt. Alle Rechte vorbehalten.

MSI empfiehlt Windows.

intel inside™ CORE™ i7

GE62 GE72 Apache

VOLLE FEUERKRAFT



GAMING G SERIES

Mit schnellem Intel® Core™ i7 Prozessor und neuester NVIDIA® GeForce® GTX™ Grafik.
Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®.

NVIDIA GeForce GTX 960M | NVIDIA GeForce GTX 965M | NVIDIA GeForce GTX 970M | 3840×2160 4K | SSD HDD | steelseries ENGIN3

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

NO.1 IN GAMING

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.

GAMING.MSI.COM