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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JUNI 06/2015



KEIN SPIEL-ABONNEMENT ERFORDERLICH

The Elder Scrolls®

ONLINE

TAMRIEL UNLIMITED™



EINE FANTASTISCHE WELT
VOLL UNENDLICHER ABENTEUER

AB 9. JUNI IM HANDEL

ERHÄLTLICH BEI
GameStop
POWER TO THE PLAYERS

@TESOnline_de #ESO

PC SPIEL Mac XBOX ONE PS4

© 2015 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Tamriel Unlimited™ developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, ESO Plus, Tamriel Unlimited, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

zenimax online Bethesda

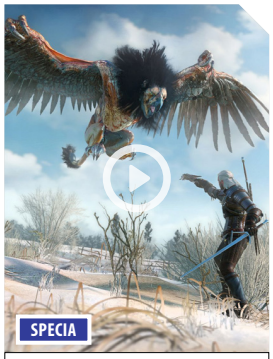
ELDERSCROLLSONLINE.COM

DVD XL-Inhalt 06/2015



DUNGEONS

In der Mischung aus Dungeon Keeper und Theme Park bauen Sie als Untergrundherrscher Ihr Labyrinth als Abenteuerspielplatz für Heldengäste. Mit der »Game of the Year«-Edition können Sie herausfinden, ob Sie das Zeug zum Verdammnis-Park-Besitzer haben. Es wird Zeit, die Goblins zur Arbeit zu rufen!



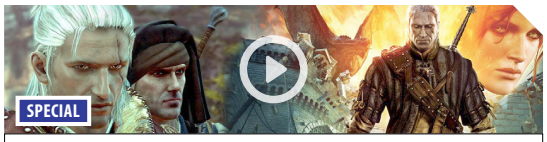
THE WITCHER 3: WILD HUNT – FAZIT
Michael Graf gibt ein erstes Fazit.



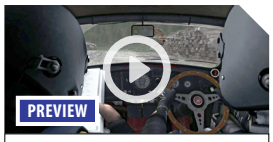
GAMESTAR WURDE VERKAUFT!
18 Jahre nach Gründung wechselt GameStar den Besitzer. Im Video-Special erklären Heiko, Andre und René, was das für Sie, liebe Leser, und uns bedeutet.



FÜNF ZEITLOSE ROLLENSPIELKLASSIKER
Diese fünf Rollenspiele haben die Entwicklung des Genres nachhaltig geprägt und sind Meilensteine, die jeder mal gespielt haben sollte.



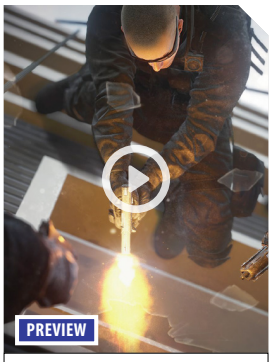
THE WITCHER: WAS BISHER GESCHAH
In Vorbereitung auf The Witcher 3 wagen wir einen Rückblick auf die bisherige Serienhistorie – Achtung: Spoiler! Wir verraten Story-Details.



WAS IST… DIRT RALLY?
Aus dem Nichts erscheint ein neues DiRT, das voll auf Simulation setzt.



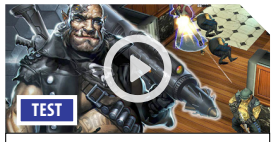
LEGO JURASSIC WORLD
Wer schon immer mal einen Dino sein wollte, kriegt hier die Chance.



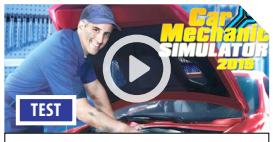
RAINBOW SIX: SIEGE
Spielt sich der Multiplayer wirklich wieder taktisch?



KERBAL SPACE PROGRAM
Komplexe Physik trifft auf ein suchterregendes Spielprinzip.



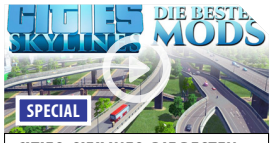
SHADOWRUN CHRONICLES
Versprüht die Atmosphäre der Vorlage, krankt am Tiefgang.



CAR MECHANIC SIMULATOR
Hier wird repariert, statt zu Schrott zu fahren. Macht das Spaß?



TESTRÜCKBLICK #11
Von Mortal Kombat bis ins sonnige Los Santos – brutal stylisch.



CITIES: SKYLINES: DIE BESTEN NEUEN MODS
So wird Cities: Skylines noch besser.



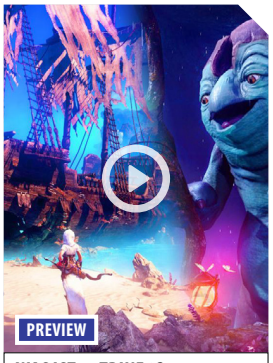
CITIES: SKYLINES: DIE BESTEN STÄDTENACHBAUTEN
Die besten Selbstbau-Metropolen.



RÜCKBLICK 06/05
Wie gut Stronghold 2 wohl in zehn Jahren gealtert ist?



TESTRÜCKBLICK #12
Assassin's Creed in China und Dungeons 2 im Testrückblick.



WAS IST… TRINE 3?
Aus einem 2D-Hüpfspiel wird ein 3D-Platformer.



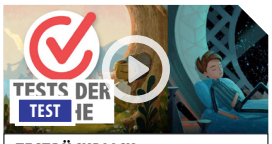
FRISCH GESTRICHEN: HITMAN
Die Reise von Agent 47 begann vor über 10 Jahren auf dem Index.



FRISCH GESTRICHEN: DOOM
Der Shooter-Urvater im Rampenlicht.



FRISCH GESTRICHEN: MAX PAYNE
Düstere Rachestory oder Zeitlupen-Ballerbude?



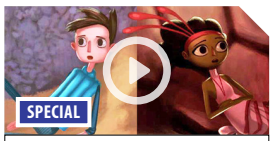
TESTRÜCKBLICK #13
Broken Age und Shadowrun Chronicles in den Tests der Woche.



FRISCH GESTRICHEN: RESIDENT EVIL 2
Der beste Teil der Horror-Serie?



GTA 5
Endlich auf dem PC und schlicht fantastisch!



ANGESPIELT: BROKEN AGE
Johannes gibt einen kurzen Überblick über die Stärken und Schwächen.



STEAM ANALYSE
Analyst Sebastian studiert die Zahlen hinter Steam.



DAS BATTLEFRONT, DAS WIR NIE KRIEGEN WERDEN
Das eingestampfte Battlefront 3.



IST DAS ERLAUBT? ABMAHNUNGEN WEGEN RAUBKOPIEN
Wir fragen den Experten.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED – TRAILERANALYSE
Was wird das neue Deus Ex?



STAR WARS: DIESE SPIELE FEHLEN NOCH
Das wünschen wir uns, Disney.



DIE 5 SCHLECHTESTEN STAR-WARS-SPIELE
Die dunkle Seite der Macht.



IST DAS ERLAUBT? SERVERAUSFÄLLE
Sind Serverausfälle rechtswidrig?

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

Editorial

Die Downgrade-Spielverderber

Es ist der 3. März. Ich sitze in den Büros von CD Projekt und spiele als weltweit erster Journalist zwei Tage lang und ohne Einschränkungen The Witcher 3. In meinem Fazit schreibe ich, dass »meine zwei Tage mit Geralt zum Schönsten, Spannendsten und Überwältigendsten zählen, was ich in meiner 33-jährigen Gamer-Laufbahn je erleben durfte.« Ich lobe die großartigen Quest, die ebenso riesige wie unfassbar detailverliebte Spielwelt und – ja – auch die Grafik der PC-Version, die mich »aus den Schuhen haut«.



Finale Version vs. Trailer: Auf GameStar.de finden Sie zahlreiche Videos, um sich Ihr eigenes Urteil zum Downgrade bilden zu können.

Jetzt schreiben wir Sonntag, den 17. Mai. Während ich diese Zeilen verfasse, testen die Kollegen Maurice Weber und Michael Graf unter Hochdruck die finale PC-Version, die wir endlich in der vergangenen Nacht und damit gerade mal 36 Stunden vor Redaktionsschluss erhalten haben. Während wir Vollgas geben, um Ihnen ab Seite 22 die bestmögliche Titelstory zum wahrscheinlich wichtigsten Titel des Jahres anbieten zu können, hat auch CD Projekt jede Menge Stress. Ein gewaltiger Shitstorm ist über die Witcher-Entwickler hereingebrochen. Tausende wütende PC-Spieler bezichtigen sie der Lüge, werfen ihnen sogar teilweise bewussten Betrug vor.

Was zum Geier ist passiert? Erste Videos und Bilder der PC-Version mit maximalen Grafikdetails legen teils deutlich sichtbare optische Unterschiede zu den bislang veröffentlichen Gameplay-Trailern offen. Die Sichtweite ist geringer, Texturen und Vegetation wirken detailärmer, die Farbgebung bunter. Weder ein neues noch ein ungewöhnliches Phänomen, zuletzt gab es etwa ähnliche Diskrepanzen bei Watch Dogs. Allerdings haben Entwickler von CD Projekt noch vor vier Monaten im offiziellen Forum behauptet, dass man die grafische Qualität des Trailers auch im finalen Spiel erreichen werde.

Das hat The Witcher 3 nicht verdient

Eine bewusste Lüge? Oder wussten sie es zu diesem Zeitpunkt schlicht nicht besser? Das vermag ich nicht zu beurteilen. CD Projekt muss sich aber den Vorwurf gefallen lassen, die PC-Community in diesem Fall zu lange im Unklaren gelassen zu haben. Genauso wie ich persönlich mir den Vorwurf gefallen lassen muss, dass mir damals die optischen Diskrepanzen zwischen Trailer und Spiel durchgerutscht sind.

Aber ehrlich gesagt habe ich sie auch schlichtweg nicht wahrgenommen. Ich weiß nicht mal, ob meine Version von damals bereits die heute monierten Downgrades aufwies. Gleich im ersten Absatz schrieb ich: »The Witcher 3 erlaubt keine Distanz!« Ich habe mich bewusst fallen gelassen in diese für mich so faszinierende Welt, wollte diese für Sie aus den Augen eines Spielers beschreiben. Nicht aus denen eines Analytikers, der die Grasdichte am Wegesrand halmgenau mit der des Trailers vergleicht.

Und genau das ist für mich das eigentlich Tragische an diesem Shitstorm. Er dominiert aktuell nahezu jede Diskussion zu The Witcher 3, und das hat dieses Spiel schlicht nicht verdient. Denn Downgrade hin, Downgrade her: Es ist genau das erzählerische und spielerische Meisterwerk geworden, das ich nach meinem zweitägigen Besuch bei CD Projekt erhofft und prognostiziert hatte.

Ja, die Entwickler hätten im Fall der PC-Version ehrlicher und früher über die technischen Herausforderungen sprechen müssen. Aber nur wer nicht kommuniziert, sagt bei einem derart komplexen Projekt wie Witcher 3 nie was Falsches. Mit jeder weiteren Beleidung und jeder weiteren Verschwörungstheorie steigt die Gefahr, dass bei The Witcher 4 nur noch PR-geprüfte Entwickleraussagen das Licht der Öffentlichkeit erblicken, nur noch der Lead Designer das Spiel auf Messen mit der immergleichen Demo präsentiert und die Testmuster nicht mehr vor Release, sondern erst zum Verkaufsstart verschickt werden. Und das wäre zumindest für mich ein weitaus größeres Drama als jeder Downgrade der Welt.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Inhalt



The Witcher 3: Wild Hunt

22 Das Rollenspiel des Jahres? Auf sage und schreibe 20 Seiten drehen wir den Hexer und sein Universum auf links und verraten Ihnen, warum Sie Geralts dritten Auftritt nicht verpassen dürfen.



Wolfenstein: The Old Blood

64 Das beste Addon seit langem: gerade, ehrlich, Oldschool!



Assassin's Creed Syndicate

50 Viktorianisches London, Held und Heldin, dafür kein Multiplayer.

Titelstory

22 The Witcher 3: Wild Hunt
Der große Test
24 Vollzeitheld bei jedem Wetter
25 Technik, Bugs und Abwertung
26 Geralts Zauberkräfte
28 Konsequenz... und Entscheidung
30 Unsere Highlights
32 Grafik-Downgrade
33 So funktioniert das Kartenspiel Gwint
37 The Witcher 3: Wild Hunt
Grafikvergleich und Tuning-Tipps
40 Das Witcher-Universum
42 Der Witcher-Psychotest

Tests

60 Das Team
62 Testanlauf
64 Wolfenstein: The Old Blood
68 Project Cars
72 Broken Age
75 Kerbal Space Program
78 Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown
80 Stardrive 2
84 Car Mechanic Simulator 2015

Previews

20 Termin-Update
46 Deus Ex: Mankind Divided
50 Assassin's Creed Syndicate
54 Call of Duty: Black Ops 3

Aktuell

8 Star Wars: Battlefront
8 E3 2015
8 Turok: Dinosaur Hunter
8 Yooka-Laylee
9 Activision-Blizzard
9 Sega vs. FPÖ
9 Nintendo
10 Trine 3
12 Westerado: Double Barreled
13 Dirt Rally
14 Umfrage: Mehr Mods, aber kein Geld
16 AMD verrät Zukunftspläne
17 CPU-Stau bei Intel
17 Windows 10 zuerst für PCs
18 Feedback



Das Phänomen Counter-Strike: Global Offensive

86 Wieso geht ein Spiel von 2012 aktuell so durch die Decke?



Project Cars

68 Kein Vergnügungspark für Arcade-Rennspieler, sondern knallharte Simulation.



Twitch: Die Live-Spieler

96 Was reizt Streamer und Publikum eigentlich am Live-Spielen? Wir untersuchen die Twitch-Massenbewegung.



Deus Ex: Mankind Divided

46 Das neue Deus Ex sieht verflixt gut aus und will die Macken des Vorgängers ausbügeln.

Magazin

86 Das Phänomen Counter-Strike: Global Offensive
90 Charity: Spiele für eine bessere Welt
96 Twitch: Die Live-Spieler
102 A Maze 2015: Spiele zum Staunen
104 Verstorbene Spiele: Outcast 2

Hardware

110 GTX 960 4,0 GByte im Test
116 ACER XG270HU im Test
118 Logitech G303 im Test
125 Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed Syndicate ... Preview ... 50
Broken Age ... Test ... 72
Call of Duty: Black Ops 3 ... Preview ... 54
Car Mechanic Simulator 2015 ... Test ... 84
Counter-Strike: Global Offensive ... Magazin ... 86
Deus Ex: Mankind Divided ... Preview ... 46
DiRT Rally ... Angespielt ... 13
Kerbal Space Program ... Test ... 75
Outcast 2 ... Magazin ... 104
Project Cars ... Test ... 68
Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown ... Test ... 78
Star Wars: Battlefront ... News ... 8
Stardrive 2 ... Test ... 80
The Witcher 3: Wild Hunt ... Test ... 22
Trine 3 ... Angespielt ... 10
Turok: Dinosaur Hunter ... News ... 8
Westerado: Double Barreled ... Angespielt ... 12
Wolfenstein: The Old Blood ... Test ... 64
Yooka-Laylee ... News ... 8

Star Wars: Battlefront

10 Mio. Stück in fünf Monaten geplant

In den ersten fünf Monaten nach dem Release erwartet Electronic Arts, zwischen neun und zehn Millionen Exemplare von Star Wars: Battlefront an den Handel auszuliefern. Das gab der Publisher im Rahmen einer Konferenz bekannt. Dabei handelt es sich natürlich nicht zwangsläufig auch um die Anzahl der tatsächlich an Endkunden verkauften Einheiten. Dennoch hat sich Electronic Arts mit dieser Marke offenbar ein ziemlich ambitioniertes Ziel gesetzt. Der Publisher warnt jedoch vor allzu hohen Erwartungen. Da Star Wars: Battlefront »nur« für den PC sowie die aktuelle Konsolengeneration erscheint, sei das Verkaufspotenzial im Vergleich mit anderen Spielen eingeschränkt. Möglicherweise stapelt Electronic Arts aber auch absichtlich tief. Spätestens nach dem 31. März 2016 werden wir wissen, ob der Publisher das selbst gesteckte Ziel erreicht hat.



Der Eisplanet Hoth ist eines der vier Szenarios von Star Wars: Battlefront.

E3 2015

Reine PC-Pressekonferenz angekündigt



Konsolenhersteller wie Sony protzen auf der E3 mit tollen Shows.

Während der E3 2015 wird auch eine Pressekonferenz für PC-Spiele stattfinden. Die Show wird von AMD und dem US-Magazin PC Gamer organisiert und soll als Gegengewicht zu den Events von Sony und Microsoft dienen. Die Veranstalter der PC-PK versprechen Neuankündigungen und Neuigkeiten von Blizzard, AMD, Square Enix, Paradox uvm. Die Pressekonferenz wird am 16. Juni stattfinden und ganze drei Stunden laufen. Wer live dabei sein möchte, kann sich per Twitch einklinken.

Turok: Dinosaur Hunter

Kommt ein Remake?

Vom mittlerweile fast 20 Jahre alten Shooter Turok: Dinosaur Hunter könnte es bald ein Remake geben. Das geht zumindest aus einem Interview des Magazins TechRaptor mit dem Game-Designer Samuel Villarreal hervor. Demnach werden die Arbeiten an dem Remake noch im Verlauf dieses Jahres fortgesetzt. Konkrete Details oder ein Release-Termin stehen noch nicht fest. Die Night Dive Studios haben sich einen Namen mit der Wiederveröffentlichung von System Shock 2 gemacht.



2008 gab es bereits einen Versuch, die Turok-Reihe neu zu beleben.



1,6 Mio. Pfund hat Yooky-Laylee schon gesammelt.

Yooky-Laylee

Geldsegen für Banjo-Revival

Es lohnt sich eben, seine Fan-Gemeinde zu mobilisieren! Erst recht, wenn es sich um Fans des legendären Entwicklerstudios Rare handelt. Nach weniger als 40 Minuten hatte die Kickstarter-Kampagne zu Yooka-Laylee bereits die Mindestfinanzierung von 175.000 Britische Pfund erreicht. Zu unserem Redaktionsschluss steht der Zähler bei satten 1,6 Mio. Pfund. Vor einigen Wochen hat das von ehemaligen Rare-Entwicklern gegründete Team Playtonic Games einen geistigen Nachfolger des beliebten N64-Jump&Runs Banjoo-Kazooie angekündigt, der auch für den PC erscheinen soll. Das damals als Project Ukulele vorgestellte Spiel heißt jetzt Yooka-Laylee, wird ein 3D-Plattformer und soll sich natürlich stark an Titeln wie Banjoo-Kazooie und Donkey Kong Country orientieren. Die Helden der Geschichte sind Yooka, eine grüne Eidechse, und Laylee, eine Fledermaus.

Activision Blizzard

Weniger Gewinn, mehr Digital-Umsatz

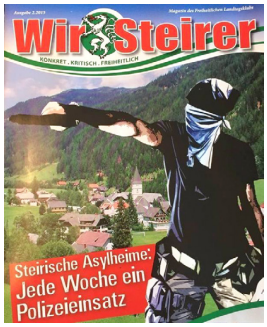


Hearthstone verhilft Activision zu einem neuen Umsatz-Rekord.

Activision Blizzard hat im Rahmen einer Konferenz die Zahlen aus dem vergangenen Geschäftsquartal vorgelegt. Demnach musste das Unternehmen Einbußen hinnehmen. So ist beispielsweise der Umsatz von 772 Millionen Dollar im Vorjahr auf 703 Millionen Dollar gesunken. Das macht sich auch beim Gewinn bemerkbar, der von 141 Millionen auf 116 Millionen Dollar zurückgegangen ist. Deutlich besser sieht es beim Umsatz aus, den Activision in seinen digitalen Kanälen erwirtschaften konnte. Der lag im vergangenen Quartal bei satten 538 Millionen Dollar, neuer Rekord. Somit macht das Digitalsegment 76 Prozent des gesamten Umsatzes aus – ebenfalls Rekord. Einen großen Anteil haben vor allem der Online-Shooter Destiny sowie das Free2Play-Sammelkartenspiel Hearthstone: Heroes of Warcraft. Diese beiden haben seit Veröffentlichung zusammen einen Umsatz in Höhe von etwas mehr als einer Milliarde Dollar erzielt. Schon alleine dieses Beispiel zeigt, wie wichtig der digitale Markt mittlerweile für Activision Blizzard ist.

Sega vs. FPÖ

Publisher verklagt Partei?



Die rechtspopulistische FPÖ fordert Recht und Ordnung, nimmt es aber mit dem Urheberrecht nicht so genau.

Der Spiele-Publisher Sega plant offenbar, die rechtspopulistische österreichische Partei FPÖ zu verklagen. Die Gründe sind allerdings nicht irgendwelche politischen Forderungen. Schuld ist ein Wahlprospekt, den die Partei im Bundesland Steiermark verbreitet hat. Wie die österreichische Tageszeitung Der Standard berichtet, hat eine von der FPÖ an tausende Bürger verteilte Broschüre nicht nur bei vielen Österreichern für Wut gesorgt, auch der internationale Publisher Sega ist verärgert. Die Partei hat offenbar ohne Absprache ein Bild aus dem in Deutschland indizierten Videospiel The Club abgedruckt. Ziel des Prospekts war es, die Angst der Bürger vor vermummten und bewaffneten Immigranten zu schüren. Auf entsprechende Anfrage einer Funktionärin der steirischen Grünen bei Sega in den USA lautete die Antwort, dass man davon definitiv nichts wisse. Sega kündigte auch indirekt Klage an: »Die Rechtsabteilung von Sega wird angemessene Schritte vorbereiten, die Figur muss entfernt werden.« Die FPÖ hingegen wäscht ihre Hände in Unschuld. Man habe nicht einmal gewusst, dass es sich bei der Abbildung nicht um einen echten Menschen gehandelt habe. Kuriose Randnotiz: Die Figur auf dem Bild wurde in den Kontext von angeblichen Polizeieinsätzen in steirischen Asylbewerberheimen gesetzt. In Pusterwald, dem Dorf, das im Hintergrund zu sehen ist, gibt es allerdings keinen einzigen Asylbewerber und damit auch keine entsprechende Unterbringung.

Nintendo

Gewinn und Achterbahnen

Nintendo hat nach einer eher schwierigen Phase im Geschäftsjahr 2014 wieder schwarze Zahlen geschrieben. Wie der japanische Konsolenhersteller, Spielentwickler und Publisher meldet, erwirtschaftete er im vergangenen Geschäftsjahr, das am 31. März 2015 endete, einen Gewinn von umgerechnet 304 Millionen Euro. Damit übertraf man sogar die eigenen Gewinnprognosen, die zuvor noch bei 81,6 Millionen Euro gelegen hatten. Insgesamt konnte Nintendo in diesem Zeitraum 3,38 Millionen Exemplare der Wii U verkaufen. Insgesamt kommt die Heimkonsole des Konzerns damit nun auf 9,54 Millionen verkaufte Exemplare. Für das aktuelle Geschäftsjahr, das bis zum 31. März 2016 läuft, erwartet man weitere 3,4 Millionen. Damit würde das Gerät erstmals die Zehn-Millionen-Marke überschreiten. Der Nintendo 3DS hat sich im selben Zeitraum über alle Modelle 8,73 Millionen Mal verkauft. Die Handheld-Konsole liegt damit insgesamt bei 52,06 Millionen verkauften Exemplaren. Weitere 7,6 Millionen erwartet Nintendo für das nun bereits laufende Geschäftsjahr. Mit 5,11 Millionen verkauften Einheiten ist Mario Kart 8 mittlerweile das meistverkaufte Spiel für die Wii U.



In eine Mario-Kart-Achterbahn würden wir jederzeit einsteigen.

Offenbar will man sich nicht auf diesen Lorbeeren ausruhen, Nintendo setzt auf neue Strategien auch über die traditionelle Konsolen-Branche hinaus. Nachdem der japanische Konzern zuletzt bereits ankündigte, demnächst auch Mobile-Games auf den Markt bringen zu wollen, folgt nun eine Zusammenarbeit mit Universal Studios. Allerdings möchte das Unternehmen nicht etwa seine Marken für kommende Kinofilme bereitstellen, sondern will vielmehr Mario, Zelda, Luigi und Co. in die Vergnügungsparks des Hollywood-Studios bringen. Von diesen Universal-Studios-Freizeitparks gibt es eine ganze Reihe – unter anderem in Los Angeles, Orlando, Osaka und Singapur. Weitere Parks sind zudem für Moskau, Dubai und Peking geplant. Wie genau sich die beiden Unternehmen ihre Zusammenarbeit vorstellen, ist bisher aber nicht bekannt. Die Rede ist lediglich davon, spektakuläre und passende Erfahrungen erschaffen zu wollen, die auf Nintendos weithin bekannten Spielen, Charakteren und Welten basieren sollen. Vorstellbar wäre also vielleicht eine Mario-Kart-Achterbahn oder eine Geisterbahn im Luigi's-Mansion-Stil.

Trine 3: The Artifacts of Power

Ist das noch Trine?

Trine 3 bricht mit der Serientradition. Das Koop-Jump&Run geht nicht nur in die dritte Runde, sondern auch in die dritte Dimension. Wir haben die Early-Access-Version angespielt und klären, ob es den Stärken der Serie treu bleibt. Von Dimitry Halley

Genre: **Action-Adventure** Termin: **3. Quartal 2015** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **20 Euro**



Das Artdesign ist herausragend, derzeit kostet Trine 3 aber noch sehr viel Rechenleistung.

Wenn Fortsetzungen von erfolgreichen Spielen scheitern, dann liegt's oft daran, dass sie zu viel neu machen – oder zu wenig. Trine 3: The Artifacts of Power gehört zur Kategorie »riskante Neuerungen«. Aus 2D wird 3D, aus einem Sidescroller-Jump&Run ein 3D-Plattformer. Und vorab können wir schon sagen: Das spielt sich wirklich anders. Aber spielt es sich auch besser oder wagt Entwickler Frozenbyte mehr Neuerungen, als gut für die Serie ist?

So ganz sicher scheint sich das Studio da auch nicht zu sein, deshalb setzt Trine 3 ganz aufs Feedback der Community und erscheint als erster Serienteil als Early-Access-Version. Die ist zwar gegenwärtig noch unfertiger als der Berliner Flughafen, zeigt aber schon deutlich, welche Auswirkungen die neue Dimension auf das Spielgefühl hat.

Biertrinker und Wurzelmenschen

Eine Sache macht Trine 3 bereits jetzt richtig: Es sieht fantastisch aus. Klar, hier und da gibt's noch Programmfehler, die uns durch den Boden fallen lassen. Und auch der Hardwarehunger ist in der Early-Access-Version enorm. Aber wenn die Entwickler diese Probleme in den Griff bekommen, dürfte auch der dritte Teil ein wunderschönes Spiel werden. In einigen Aspekten legt er gegenüber den Vorgängern einen großen Sprung hin – beispielsweise wirken die Cutscenes mit den neuen Lippenbewegungen deutlich kinoreifer als bei Trine 2.

Derzeit sind in Trine 3 zwei Kapitel der Kampagne, eine Challenge-Karte sowie ein Sandbox-Modus integriert. Letzterer ist eher ein Gimmick in Form eines Physik-Spielplatzes. Viel spannender sind die Missionen. Schließlich geht's in Trine seit jeher um die malerisch gestaltete Kampagne mit ihren kniffligen Hüpfeinlagen, die ordentlich Hirnschmalz erfordern. Und um den fesselnden Koop-Modus, der den richtigen Nerv zwischen überdrehtem Chaos und koordiniertem Geschicklichkeitsübung trifft.

All das versucht Trine 3 in den Missionen beizubehalten. Im ersten Level ziehen wir zuerst in Gestalt von Königsritter und Hobby-Biertrinker Pontius durch eine idyllische Berg-und-Tal-Landschaft, schlagen mit unserem Schwert Wurzelmenschen, schleudern schwere Kugeln und gleiten mit unserem Schild über Abgründe. Im Anschluss geht's mit Diebin Zoya durch eine Ruine – wir schießen mit Pfeil und Bogen auf Schalter und hangeln per Greifhaken über Abgrund. Magier Amadeus hingegen hat keine Waffe zur Hand, kann aber Kisten beschwören und Objekte per Telekinese bewegen.

Zig Wege zum Ziel

In den Einzelabschnitten lernen wir die Fähigkeiten der drei Helden in Aktion kennen, im zweiten Kapitel müssen wir das Erlernte dann kombinieren. Wir nutzen Zoya für akrobatische Einlagen, Amadeus für Schalterrätsel und Ritter Pontius für anspruchsvolle Kämpfe. Die Early-Access-Demo schafft es, das Zusammenspiel der Charaktere im 3D-Gameplay eindrucksvoll zu demonstrieren.

Zwar sind die Level auch in 3D noch linear. Statt von links nach rechts bewegen wir uns nun eben auch von vorn nach hinten. Aber Höhen spielen jetzt logischerweise nicht mehr so eine große Rolle wie Distanzen. Wenn wir über einen Abgrund auf ein großes Plateau gelangen wollen, können wir wie früher versuchen, die naheliegende Brücke rechts per Greifhaken zu Boden zu ziehen. Wir können uns aber auch an einem Seil in den Hintergrund schwingen, um



Die Kämpfe werden anspruchsvoller, weil uns jetzt mehrere Gegner umzingeln können.



An der Aufstellung ändert sich nichts: Wieder spielen wir als Ritter Pontius, Diebin Zoya und Zauberer Amadeus.

nach einem waghalsigen Sprung auf einer Holzstrebe zu landen. Oder wir gleiten mit Pontius an der Brücke vorbei in den Vordergrund, um im letzten Moment nach dem Steg dort zu greifen.

Als 3D-Plattformer verzichtet Trine 3 auf eine freie Kamerakontrolle. Am besten lässt sich das mit den Lego-Spielen von Traveller's Tales vergleichen. Und genau wie bei den Klötzchen-Kollegen kränkelt die Hüpferei bei der Präzision. Auf einem Seil zu balancieren, das in Richtung Kamera zeigt, wird zur Fummelei. Sprungdistanzen und Abgründe zwischen Vorder- und Hintergrund sind sehr schwierig einzuschätzen.

Kaum mehr als eine Demo

Zwar gibt's Hilfsmittel, allerdings beheben die das Problem nur teilweise. Beispielsweise sucht sich Diebin Zoya mit Pfeil und Bogen selbstständig das nächstbeste Ziel, sobald wir mit der Waffe grob in eine Richtung deuten. Das wird bei mehreren nebeneinanderliegenden Zielen schnell sperrig. Und die Erfassung greift lange nicht in allen Situationen.

Im Kern macht Trine 3 aber bereits jetzt viel Spaß. Zumindest in den ersten Kapiteln stimmen Schwierigkeitsgrad und Lernkurve, wir erleben ein »Flow«-Gefühl, mit dem wir eine Herausforderung nach der anderen bewältigen, ohne auf die Zeit zu achten. Allerdings zeichnen sich die Vorgänger ja vor allem durch ihr offenes Rätseldesign aus – jene Herausforderungen, bei denen wir letztlich doch wahllos Kisten stapeln, um irgendwie über den Abgrund zu kommen, und am Ende denken: »Da gibt's doch bestimmt eine andere raffiniertere Lösung, aber na gut.«

Solche Momente sind derzeit noch recht selten in Trine 3. Das mag aber dran liegen, dass die ersten Kampagnen-Level einsteigerfreundlich sein sollen. Zumindest der Challenge-Modus lässt uns angenehm häufig um die Ecke denken: Mit Diebin Zoya müssen wir alle Fähigkeiten kreativ einsetzen, um einen Hindernisparcours zu überwinden. So kamen wir beispielsweise erst nach einer Weile auf die Idee, ihren Enterhaken, den wir an einer zuschnappenden Tür befestigt hatten, um eine Säule zu wickeln und so den Mechanismus zu blockieren.

Dafür ist das Koop-Gefühl jetzt bereits ähnlich stimmig wie im Vorgänger. Zwar funktioniert bisher nur der lokale Multiplayer, dafür stellt sich rasch genau der gleiche Spielfluss ein: Mal ist es ein heilloses Chaos, mal gibt's ein ruhmreiches »High Five« für unseren Partner, wenn wir gemeinsam den gewaltigen Schrottkoloss-Endgegner im zweiten Kapitel zu Fall gebracht haben. DH



Gesichtsanimationen und Lippenbewegungen gehören zum größten technischen Fortschritt.



Geglückte Umstellung

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Kann die Umstellung auf 3D funktionieren, ohne dass Trine 3 das großartige Spielgefühl der Vorgänger verliert? Das ist für mich die wichtigste Frage, denn gerade Trine 2 ist dank eines einzigartigen Spielgefühls in meinen Augen einer der besten lokalen Koop-Titel aller Zeiten – zig Stunden habe ich bei Release mit meiner damaligen Freundin darin versenkt. Und um es kurz zu machen: Ja, Trine 3 hat das Zeug dazu. Zwar ist logischerweise noch einiges an Finetuning notwendig, und der überschaubare Inhalt der Early-Access-Version lohnt sich wirklich nur für Fans. Aber wenn Entwickler Frozenbyte das Qualitätsniveau der ersten Kapitel für die geplante siebenstündige Kampagne beibehält, kann das neue Trine ebenfalls eine herausragende Koop-Erfahrung werden. Falls man sich denn mit dem Wechsel zum 3D-Plattformer anfreunden kann.

Westerado: Double Barreled

Red Dead Redemption für Pixel-Fans

Das Action-Adventure Westerado bietet dichte Wildwest-Atmosphäre und lässt jeden Spieler seinen eigenen kleinen Western erleben. Von Daniel Feith

Genre: Action-Adventure Termin: 16.4.2015 Sprache: Englisch Preis: 15 Euro

Westerado: Double Barreled erzählt die Geschichte eines namenlosen Helden, dessen Familie von einem Banditen ausgelöscht wird. Natürlich geht unser »Hero« anschließend auf Mörderjagd beziehungsweise Rachefeldzug. Der Clou: Der Mörder ist bei jedem Spielstart ein anderer. Durch das Erfüllen von Quests finden wir immer mehr Hinweise auf den Täter, der Kreis der Verdächtigen wird so immer enger.



Ein Friedhof. Bis zum Spielende werden viele, viele Grabsteine mehr gebraucht.

Showdown in Pixeltown

Die Aufgaben und damit Tipps für die Mördersuche erhalten wir von den zahlreichen Bewohnern der Spielwelt. Da müssen betrunkene Ehemänner aus dem Saloon eskortiert, Büffel eingefangen, Postkutschen beschützt, Banditen erledigt und Gleise von Schutt befreit werden. Alternativ können wir auch jedem unseren Revolver unter die Nase halten und so versuchen, Infos über den Pixel-Verbrecher zu erhalten.

Stichwort Pixel: Westerado gelingt es, mit seiner Pixeloptik und vor allem dem klasse Soundtrack eine tolle Western-Atmosphäre zu erzeugen. Gerade die Landschaftsdetails fallen auf: Überall wehen Gräser im Wind, krabbeln Skorpione umher und die Bewohner gehen ihren typischen Tätigkeiten nach. Sprachausgabe gibt es nicht, die Bildschirmtexte sind aber trotzdem in witzigem Südstaatenakzent gehalten. Natürlich wird auch geballert, schließlich reden wir hier über Cowboys und skrupellose Banditen. Die Schießereien in Westerado erinnern etwas an Hotline Miami und erfordern viel Geschick beim Timing der Schüsse und vor allem beim Nachladen. Das macht die eigentlich simplen Gefechte recht spannend und lässt einen dann schon überlegen, ob man wirklich in jeder Situation die Knarre zücken muss.

Robin Hood oder Ölprinz

Ein Durchlauf von Westerado: Double Barreled dauert etwa drei bis vier Stunden. Danach können wir entweder mit dem Standardhelden von vorn anfangen oder in die Rolle anderer Helden mit unterschiedlichen Boni schlüpfen. Je nach unserem Verhalten ändert sich der Spielablauf dynamisch. So können wir uns zum Beispiel auf die Seite eines Öl-Tycoons schlagen und Rancher von ihrem Land vertreiben oder aber den Öl-Tycoon kurzerhand umnieten und uns so die Unterstützung der Bevölkerung sichern. Diese Abwechslung macht die Spielwelt von Westerado trotz minimalistischem Pixellook erstaunlich lebendig. DF



Bedrohen wir die Stadtbewohner, bekommen wir nützliche Infos – oder jede Menge Ärger.



Pixel-Western-Krimi

Daniel Feith
Content Manager
redaktion@gamestar.de

Pixel sind nicht jedermanns Sache, das Szenario bei Spielen in der Regel Kassengift – und trotzdem: Western-Fans sollten bei Westerado: Double Barreled einen Blick riskieren. Einfach, weil es so viele Entscheidungsmöglichkeiten gibt, die sich dann auch tatsächlich auf die Welt auswirken. Und weil die Charaktere dank toller Texte und trotz Klötzchen-Grafik in Erinnerung bleiben. Und nicht zuletzt, weil es einfach zu wenige Western-Alternativen auf dem PC gibt. Rockstar? Was ist denn nun mit Red Dead Redemption?

Die Rückkehr einer Rallye-Legende

Wo kommt das denn her? Völlig unerwartet zaubert Codemasters Dirt Rally aus dem Hut und könnte damit das Rennspiel liefern, auf das Rallyefans seit über 15 Jahren warten. Von Johannes Rohe

Genre: **Rennspiel** Termin: **2015 (Early Access)** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **ca 27 Euro**



In der Wiederholung können wir die Folgen unserer Fahrfehler besonders gut betrachten und hoffentlich daraus lernen.



Der Beifahrer ist unersetzlich. Ohne die Anweisungen aus seinem »Gebetbuch«, wüssten wir nie, was hinter der nächsten Kuppe lauert.

Praktisch seit dem Release von Colin McRae Rally 2.0 im Jahr 2000 warten Fans des gepflegten Drifts sehnsüchtig auf einen würdigen Nachfolger. Mit den Dirt-Spielen entwickelte Codemasters seine Rennspiel-Reihe zuletzt aber immer weiter in Richtung Funsport. Da taucht plötzlich und völlig unangekündigt Dirt Rally in Steams Early-Access-Programm auf und liefert genau das, was Fans wollen: pures Offroad-Vergnügen.

Als wir uns das erste Mal auf die Piste wagen, staunen wir nicht schlecht. Das Fahrverhalten ist weit anspruchsvoller als in der Arcade-Bretterorgie Dirt: Showdown. Wer nicht aufpasst, fliegt gnadenlos ab. Wechselnde Untergründe von Asphalt über Schotter bis zu Schnee und Eis wirken sich deutlich auf die Bodenhaftung aus und erschweren die Kontrolle unserer Rennsemmel im Grenzbereich zusätzlich. Kurz: Wir fühlen uns wirklich wieder wie im guten, alten Colin McRae Rally.

Allein im Wald

Natürlich ist unser Mini alleine unterwegs. Wie es sich für eine echte Rally gehört, sind die Strecke und die Bestzeiten unserer Kontrahenten die einzigen Gegner. Unterstützung erhalten wir von unserem treuen Beifahrer, der uns über das fantastisch klingende Motorengeheul und das Prasseln der gegen die Kotflügel knallenden Kiesel die nächsten Kurvenkombinationen in Ohr schreit, damit wir früh genug auf die Bremse treten oder hart genug an unserem Force-Feedback-Lenkrad kurbeln. Das von uns verwende Logitech G27 wird anstandslos erkannt, die Force-Feedback-Effekte gingen aber noch deutlich detaillierter und können mit Rennspiel-Konkurrenten wie Assetto Corsa bislang nicht mithalten. Wer Fahrhilfen wie ABS und Stabilitätskontrolle einschaltet, kann immerhin sogar ganz ordentlich mit dem Gamepad fahren.

Technik für Schrauber

Zwischen den vier Etappen eines Wettbewerbs dürfen wir Schäden an unserem Fahrzeug reparieren lassen und mit mehreren Reglern an den Feineinstellungen unseres Autos herumschrauben. Zu Beginn sind die Einstellungen noch ziemlich rudimentär, nachdem wir einige Rennen absolviert und mit dem verdienten Preisgeld erfahrene Techniker eingestellt haben, werden neue Tuningmöglichkeiten freigeschaltet. Sukzessive verbessert unser Team auch die Bauteile unseres Fahrzeugs.

Nicht verbessert, sondern im Vergleich zu Showdown sogar etwas verschlechtert hat sich die Grafik des Spiels. Dirt Rally sieht bei weitem nicht schlimm aus, insbesondere die Fahrzeugmodelle und Cockpits überzeugen mit vielen Einzelheiten. Trotz netter Details wie geparkter Autos und Zuschauern am Wegesrand wirken die Strecken aber hin und wieder etwas schmucklos. Doch wer sich den Baumbestand aus der Nähe ansieht, hat denn Sinn eines Rallyespiels auch nicht wirklich verstanden.

Mit drei Schauplätzen, Wales, Griechenland und dem verschneiten Monte Carlo, 36 Etappen und 14 Fahrzeugen bietet die Early-Access Version bereits genug Inhalte, damit wir sie jedem Rallyfan empfehlen zu können. Für die nächsten Monate sind außerdem bereits zahlreiche inhaltliche Updates angekündigt. Mit Dirt Rally demonstriert Codemasters also nicht nur wie ein anständiges Rallyespiel auszusehen hat, sondern auch wie man das oft missverstandene Early-Access-Programm richtig nutzt. JR



Aus dem Nichts!

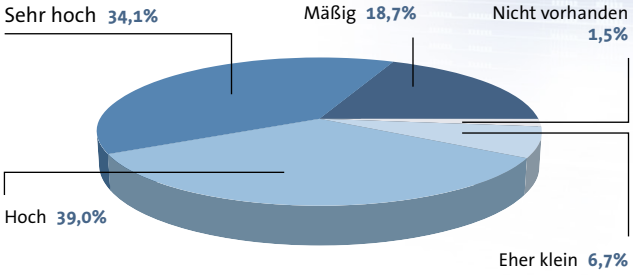
Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Ich bin echt baff! Da haut Codemasters mal eben ein Rallyespiel auf den Markt, von dessen Existenz bislang niemand etwas wusste, und dann ist das Ergebnis auch noch so gut. Natürlich ist noch nicht alles perfekt, die Menüs sind reichlich umständlich, das Force Feedback sehr ausbaufähig. Aber die Basis, die hier einfach aus dem Nichts auftaucht, ist schon richtig klasse. Ich bin extrem gespannt, wie das Studio das Spiel anhand des Fan-Feedbacks weiterentwickelt. Ich persönlich würde mir zum Beispiel noch eine optionale Rückspulfunktion wünschen, auch wenn das für Rennsport-Puristen natürlich ein absolutes No-Go wäre.

Mehr Mods, kein Geld

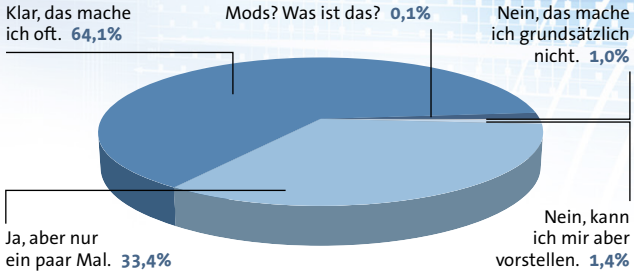
Durch Valves Versuch, für Skyrim-Mods zu kassieren, sind die Fan-Erweiterungen wieder in aller Munde. Wir wollten von unseren Lesern wissen, was sie von – vielleicht auch kostenpflichtigen – Mods halten. Hier sind die Ergebnisse.

Wie hoch ist Ihr Interesse an Mods?



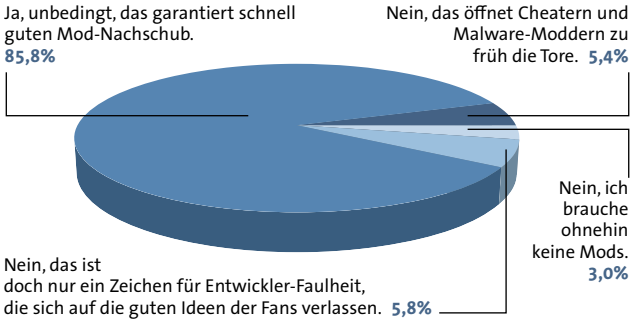
Mods sind spannend, fast zwei Drittel der Teilnehmer haben ein hohes oder gar sehr hohes Interesse an den Fan-Erweiterungen. Klares Signal an uns: Wir werden auch weiterhin über Mods berichten, eher sogar mehr als bisher.

Haben Sie schon mal eine Mod installiert?



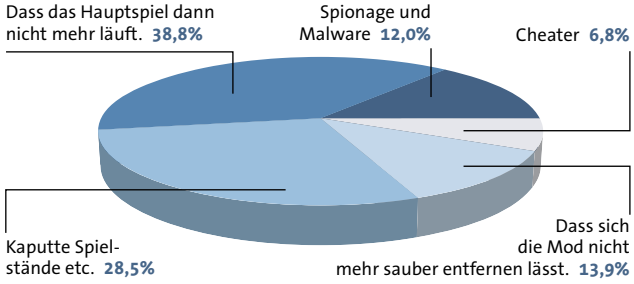
Unsere Leser sind fortgeschrittene Spieler, nur 2,5 Prozent haben noch nie eine Mod installiert. Immerhin über die Hälfte dieser Minderheit kann es sich zumindest vorstellen.

Sollten Spiele »ab Werk« Mod-Unterstützung bieten wie etwa Cities: Skylines?



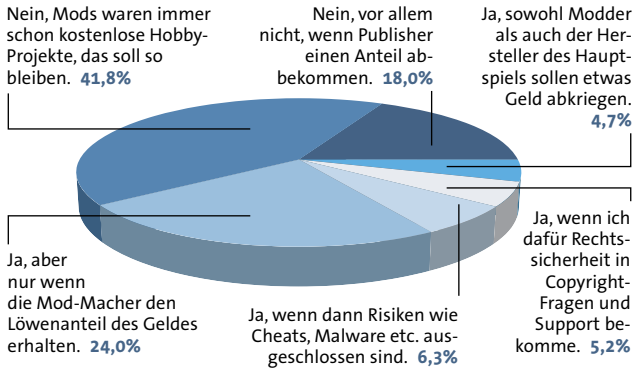
Unsere Leser sind für Offenheit, über 85 Prozent wünschen sich von den Spiele-Entwicklern, von Anfang an Mods mitzudenken.

Die Installation von Mods ist nicht ohne Risiko, was fürchten Sie am meisten?



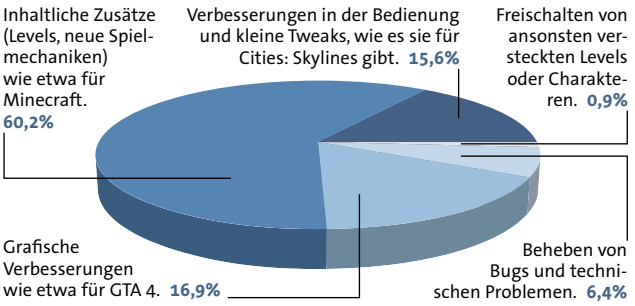
Fast 80 Prozent machen sich Sorgen, dass die Mods dem Hauptspiel, den Spielständen oder generell dem System schaden. Nur 12 Prozent fürchten sich vor schädlicher Software, wie sie angeblich momentan mit GTA-5-Mods verbreitet wird.

Wären Sie bereit, für Mods zu bezahlen?



Klare Meinung: Der Hobby-Charakter der Mods und damit die kostenlose Verbreitung soll erhalten bleiben. Das gilt erst recht, wenn Publisher ein Stück vom Kuchen abbekommen sollen. Immerhin fast 24 Prozent wären aber bereit zu bezahlen, wenn davon die Macher der Mods profitieren.

Welche Art von Mod finden Sie am besten?



Eindeutiges Votum: Die Teilnehmer wünschen sich zusätzliche Inhalte und (etwas weniger) grafische Verbesserungen. Bug-Behebung und Bedienungsverbesserungen fallen dagegen etwas ab, schließlich ist das eigentlich der Job der Entwickler.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 4.000 Teilnehmern.

BE THE BATMAN™
23.06.2015



JETZT VORBESTELLEN
UM AUCH ALS
HARLEY QUINN
ZU SPIELEN
INKLUSIVE HARLEY QUINN STORY-PACK
NUTZE IHRE EINZIGARTIGEN WAFFEN, GADGETS UND FÄHIGKEITEN
Internetverbindung für herunterladbare Inhalte erforderlich.
Gültig bis 31.12.2024

BATMAN™
ARKHAM KNIGHT

XBOX ONE PS4™ PlayStation.Network PC DVD ROM

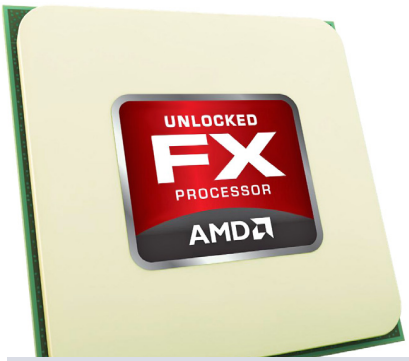
BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios. "PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2015. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.
(s15)

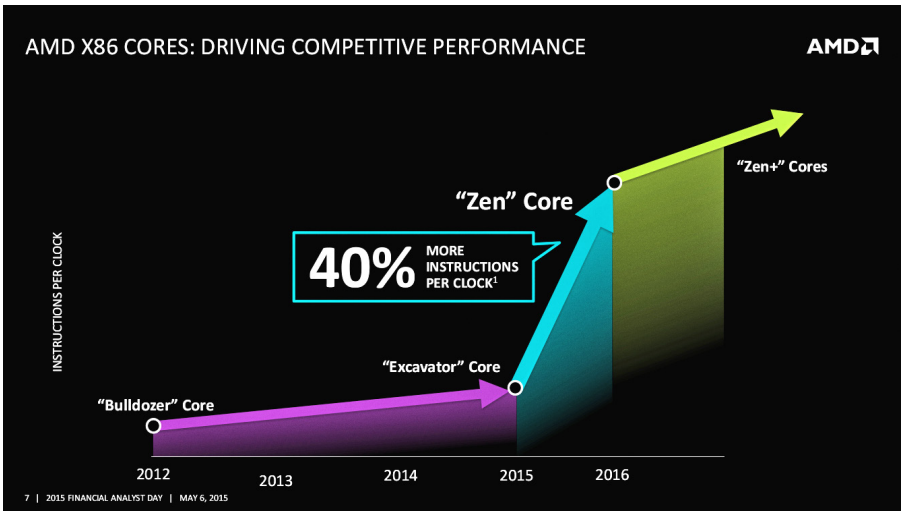
rocksteady DC COMICS WB GAMES USK 16

AMD verrät Zukunftspläne

Radeon R9 390X und Zen-CPUs



AMDs rund drei Jahre alte FX-CPUs bekommen einen Nachfolger – aber erst 2016.

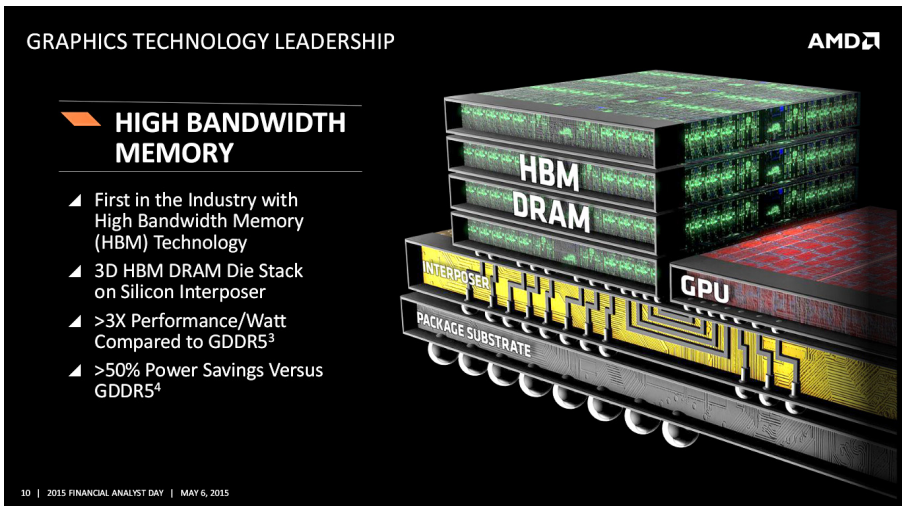


Die Zen-CPUs sollen 40 Prozent mehr Befehle pro Takt ausführen können und damit endlich wieder zur Core-i-Konkurrenz aufschließen – wenn Intel sich wie bislang weiter ausruht.

AMD hat erstmals offiziell bestätigt, dass man (zumindest einige) der bald erwarteten neuen Radeons mit High Bandwidth Memory (HBM) ausstatten wird. Außerdem versprach die AMD-Chefin Lisa Su, dass die kommenden Radeons während einer großen Veranstaltung in den kommenden Wochen vorgestellt und noch in diesem Quartal veröffentlicht werden sollen. Damit muss weiter darüber spekuliert werden, ob AMD die Radeon-R300-Serie auf der Computex Anfang Juni in Taiwan oder auf der E3 2015 Mitte Juni im Rahmen der von AMD gesponserten PC-Gaming-Show präsentieren wird.

Interessant ist ein Hinweis von Su auf einen neuen Formfaktor der kommenden Grafikkarten. Auch hier gibt es keine genauen Details, aber da der Grafikchip wohl aufgrund der Anbindung von HBM direkt neben den Speicherchips auf einem Substrat liegt und die RAM-Chips gestapelt werden, könnten entsprechende Grafikkarten deutlich kürzer werden als bisher. Außerdem soll HBM im Gegensatz zum üblichen GDDR5-Speicher 50 Prozent weniger Energie benötigen und die dreifache Leistung pro Watt liefern. Die neuen Modelle werden laut der Präsentation voll kompatibel mit DirectX 12 und Vulkan (OpenGL-Nachfolger) sein sowie das hauseigene Freesync und LiquidVR (für VR-Brillen) unterstützen.

Für AMD stellen diese neuen Grafikkarten aber nur den letzten Schritt der Erweiterungen der Graphics-Core-Next-Technik dar (erstmals mit der HD-7000-Serie eingeführt), die im Jahr 2016 dann weiter optimiert werden soll. Durch den für 2016 geplanten Umstieg auf die Herstellung mit FinFET-Technik mit kleinerer Strukturbreite soll die Energieeffizienz der Grafikchips dann um den Faktor 2 steigen – das gilt aber erst für die 2016 erscheinenden Modelle. Achtung: Für OEM-Hersteller gibt es inzwischen Modelle wie die Radeon R9 380 OEM, die allerdings nur umbenannte Grafikkarten aus der R200-Serie sind, in diesem Fall eine R9 285.



Da der GDDR5-Nachfolger »HBM« (High Bandwidth Memory) direkt neben dem Grafikchip sitzt und in die Höhe gestapelt wird statt, wie bei GDDR5 nebeneinander auf der Platine zu sitzen, werden kommende Radeons vermutlich deutlich kürzer.

Neue AMD-Prozessoren

Zu den kommenden Desktop-Prozessoren mit Zen-Architektur gab es ebenfalls Neuheiten. Die Zen-CPUs sollen laut AMD im Vergleich zu den aktuellen FX-CPUs pro Takt 40 Prozent mehr Befehle verarbeiten können und damit einen deutlichen Leistungssprung vollziehen. AMD setzt dabei auf ein komplett neues Design von Jim Keller, der schon für die erfolgreichen Athlon XP und Athlon 64 verantwortlich war. Die Zen-Prozessoren werden »Simultaneous Multithreading« (SMT) unterstützen, das bei Intel als Hyperthreading bekannt ist.

Dazu kommen DDR4-RAM und der neue Sockel AM4. Dieser Sockel soll nicht nur für die High-End-Modelle der FX-Serie verwendet werden, sondern auch für die kommende APU-Generation (AMDs Bezeichnung für CPUs mit integrierter Radeon-Grafik). Damit führt AMD beide Prozessor-Serien wieder auf einem Sockel zusammen. Vermutlich dürften die FX-Prozessoren bis zu acht Kerne (plus SMT) und keinen Grafikkern haben, während die APUs mit Grafikkern wohl als Quad-Core-Varianten erscheinen werden.

Erfreulich ist die Ankündigung, dass AMD nicht zuerst einen Opteron-Prozessor für Server auf den Markt bringen will, sondern ein FX-Modell für Desktop-PCs die Zen-Ära einläuten soll. Allerdings gibt es noch keinen genauen Termin, vor Mitte 2016 rechnen wir aber nicht damit. AMD ist sich auf jeden Fall sicher, mit Zen wieder an die Intel-Konkurrenz heranzukommen. Die geplanten 40 Prozent mehr Leistung pro Takt sind auch ziemlich genau der Rückstand, den AMDs aktueller FX 8350 gegenüber Intels Core i7 4790K (beide 4,0 GHz) momentan in Spielen hat – ob das auch in ein bis eineinhalb Jahren zum geplanten Launch von Zen noch reicht, ist fraglich.

Broadwell und Skylake gleichzeitig

CPU-Stau bei Intel

Einige Händler listen bereits Intels neue Broadwell-Prozessoren für Desktop-PCs. Die setzen auf die bekannte Architektur der aktuellen Haswell-Modelle, aber jetzt mit 14 statt 22 Nanometer Strukturbreite. Die ersten gelisteten Broadwell-CPUs sind der Core i7 5775C und der Core i5 5675C, die beide einen freien Multiplikator sowie eine Iris-Pro-Grafikeinheit besitzen. Da Intel beim Umstieg von der 22-Nanometer-Fertigung (Haswell) auf die 14-nm-Fertigung von Broadwell wohl mehr Probleme als geplant hatte, kommen die eigentlich für Mitte 2014 geplanten Broadwell-CPUs erst jetzt auf den Markt. Gleichzeitig stehen aber schon deren Nachfolger mit neuer Skylake-Architektur in den Startlöchern, die sich jetzt problemlos fertigen lassen, nachdem Intel den 14-nm-Prozess im Griff hat.



Die Broadwell-Nachfolger der aktuellen Haswell-Prozessoren sind noch nicht einmal erschienen, da steht schon der Nachfolger mit Skylake-Architektur in den Startlöchern.

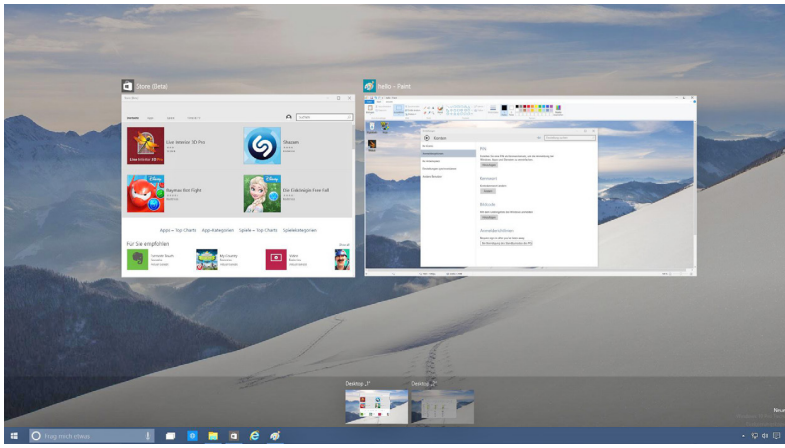
Intel will trotzdem weitere Broadwell-Modelle auf den Markt bringen, obwohl Skylake bald erscheint. Die Broadwell-CPUs passen noch in den aktuellen Sockel LGA1150, während Skylake den Sockel LGA1151 und DDR4-RAM voraussetzt. Die Skylake-Roadmap zeigt fünf Modelle, die im 3. Quartal 2015 erscheinen: Core i5 6500, 6600 und 6600K sowie Core i7 6700 und 6700K. Wie bisher gilt die übliche Aufteilung in Core i5 als Quad-Core ohne Hyperthreading sowie i7 als Quad-Core mit Hyperthreading; die K-Modelle besitzen einen freien Multiplikator.

Vermutlich am 29. Juli

Windows 10 zuerst für PC

Im Umfeld der Entwicklerkonferenz BUILD 2015 wurde anscheinend von Microsoft inoffiziell ein Termin für die Veröffentlichung von Windows 10 genannt: der 29. Juli 2015. Joe Belfiore, der für die Betriebssystem-Sparte von Microsoft zuständige Manager, erklärte, dass Windows 10 in mehreren Stufen für jeweils unterschiedliche Geräteklassen veröffentlicht werden soll. Der PC werde Windows 10 zuerst erhalten, weil diese Geräteklasse den größten Teil des Windows-Marktes ausmacht. Erneut bestätigt wurde, dass Windows 10 für Besitzer von Windows 7 sowie 8 im ersten Jahr nach der Veröffentlichung kostenlos sein wird. Auch die DirectX12-Funktionen wird es (vor allem hinsichtlich des möglichen Performance-Gewinns) nur für Windows 10 geben.

Microsoft will mit diesem Schritt möglichst viele Nutzer zum sofortigen Umstieg auf Windows 10 bewegen, um das neue Betriebssystem möglichst flächendeckend einzuführen. Das verringert zum einen den Supportaufwand für ältere Windows-Versionen und soll Windows 10 durch die entstehenden Synergie-Effekte auch auf Smartphones und Tablets populärer machen. Außerdem will Microsoft um jeden Preis vermeiden, dass Windows 7 ein zweites Windows XP wird, das stets populärer war als der Vista-Nachfolger.

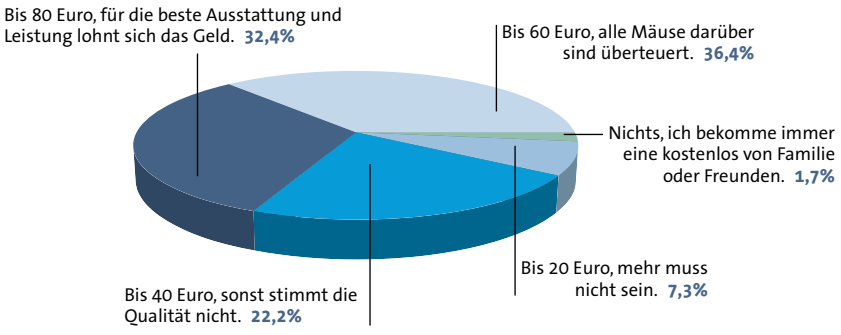


Windows 10 erscheint wahrscheinlich am 29. Juli 2015 für Desktop-PCs. Sicher ist, dass für Besitzer von Windows 7 und 8 im ersten Jahr nach Veröffentlichung ein kostenloser Umstieg möglich sein wird.

Umfrage

Wie viel geben Sie für eine neue Spiele-Maus aus?

Wie wichtig eine hochwertige Spiele-Maus für unsere Leser ist, zeigt unsere Umfrage deutlich. Mehr als zwei Drittel der Teilnehmer sind bereit, bis zu 60 Euro (36,4 Prozent) oder sogar bis zu 80 Euro (32,4 Prozent) für ein absolutes Präzisionswerkzeug auszugeben. Immerhin noch 22,2 Prozent lassen sich eine Maus noch bis zu 40 Euro kosten, da sonst die gewünschte Qualität nicht stimme. Nur 7,3 Prozent sind der Meinung, maximal 20 Euro würden ausreichen, und nur magere 1,7 Prozent besorgen sich ihre Maus kostenlos von Familie oder Freunden.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.241 Teilnehmer

Feedback

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Das neue Wertungssystem

Ich finde das neue Wertungssystem sehr gelungen und auch sinnvoll, allerdings denke ich, man hätte speziell im Heft durchaus einige Details des alten übernehmen können, die sich nicht auf die Spielwertung auswirken. Konkret vermisse ich die beiden Diagramme zum Genre-Check und das Preis-Leistungs-Verhältnis im Wertungskasten. Ihr scheint bei der Entwicklung des Systems auch darauf abgezielt zu haben, die Leser zum Lesen des Testartikels zu animieren, was an sich klasse ist. Aber ich halte es für ein wenig überzogen, dass ich generell dazu verdonnert werde, den ganzen Test zu lesen, wenn ich alle Informationen mitnehmen will. Zumal ja gerade der Genre-Check mein Interesse unter Umständen überhaupt erst wecken kann, da er deutlich detaillierter ist als die Genre-Angabe über dem Artikel. Nicht falsch verstehen: Ich lese die Tests gerne und fast immer ganz, aber der alte Wertungskasten war einfach effektiver, wenn es darum ging, mich neugierig zu machen. Aber wie gesagt: Das System an sich ist super!

Melchia

Zum Genre-Check: Hier hatten wir schlicht das gleiche Problem wie bei unseren zehn Kategorien. Zu häufig passte er nicht zum Spiel und/oder musste zurechtgebogen werden. Er funktioniert dann gut, wenn sich das Spiel an Genrekonventionen hält (Total War, Wolfenstein: The New Order, Pillars of Eternity). Aber sobald es davon abweicht (Minecraft, Dear Esther, DayZ), bekommen wir Probleme. Unser Ziel ist, dass die Besonderheiten und Einordnung eines Titels künftig noch besser in den Pros und Contras abgefangen werden. Zum Preis-Leistungs-Verhältnis: Auch hier haben wir zu häufig die Büchse der Pandora geöffnet, weil jeder Spieler hier andere Ansprüche hat. Das beste Beispiel ist Call of Duty. Darf man diesem Spiel ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bescheinigen? Für Leute, die nur die Solokampagne spielen, sicher nicht. Für Multiplayerfreunde steckt aber unbestritten eine ganze Menge drin. Auch hier gilt: Aus den Pros und Contras der Umfangswertung sollte man herauslesen können, ob das Preis-Leistungs-Verhältnis für einen passt.

Heiko Klinge

Ich finde das neue Wertungssystem sehr gut, jedoch fehlt mir da was. Erstens die Bewertung der Bedienung: Diese könnte aber auch einfach in die Abwertung eingehen. Ich denke da vor allem an Spiele, wo ich die Mausbeschleunigung nicht ausschalten kann, ich die Maustasten nicht frei belegen kann oder die vierte und fünfte Maustaste gar nicht belegbar sind. Spiele, wo man die Zielhilfe nicht ausschalten kann und so weiter. Zweitens hätte ich gerne eine Bewertung für den Singleplayer und eine für den Multiplayer. Mich interessiert der Multiplayer überhaupt nicht, also würde mich die Wertungsnote täuschen, wenn ein Spiel wegen eines hervorragenden Multiplayers um zehn Punkte steigt. Umgekehrt ist es natürlich auch der Fall, wenn ein super Multiplayer wegen eines schlechten Singleplayers um zehn Punkte abgewertet wird. Ich glaube, es gibt viele Leute, die nur eine der beiden Sachen wirklich interessiert.

Alfons Krababbel



Mit der Ausgabe 05/15 hat die GameStar ein neues Wertungssystem bekommen.

Die Bedienung fließt in die Bewertung des Spieldesigns ein. Sollte es hier relevante Pro- und Contra-Punkte geben, wird man sie entsprechend dort und natürlich im Fließtext finden. Zur getrennten Wertung: Da haben wir uns bewusst dagegen entschieden. Wir halten unsere Leser für schlau genug, um selbst zu wissen bzw. aus unserem Text zu entnehmen, wo wir bei der Bewertung die Schwerpunkte gesetzt haben. Selbstverständlich werden wir auch in Zukunft schreiben, was die Solokampagne bei einem Battlefield oder der Multiplayermodus bei einem Dragon Age taugt. Nur spielt beides für den Großteil der Spieler dieser Titel schlicht keine Rolle. Aber falls es dennoch interessiert, wirst man zu beidem im Text immer alle relevanten Infos sowie eine qualitative Einschätzung finden. Falls nicht, darfst du uns gern auf die Finger klopfen.

Heiko Klinge

Ich habe die aktuelle 05/2015 gerade zu Ende gelesen und wollte zum neuen Bewertungssystem mal fragen, wie es denn mit den Speichermöglichkeiten aussieht? Also ob freies Speichern oder dessen Fehlen im Wertungskasten erwähnt wird oder zu Abwertungen führen kann. Der Satz auf S. 54 (»Der Wertungskasten ist nur die plakative Zusammenfassung...«) hat bei mir trotz langen Grübelns nicht viel Sinn ergeben.

Zac Fox

Ja, das Fehlen einer freien Speicherfunktion kann zur Abwertung führen und wird dann auch im Wertungskasten auftauchen – aber eben nur, wenn das Spiel in unseren Augen darunter leidet. Also zum Beispiel, wenn die Speicherpunkte unfair platziert sind. Wenn es kein freies Speichern gibt, das aber überhaupt nicht stört, werden wir's nicht unbedingt erwähnen.

Michael Graf

Reportagen

@ Hallo Johannes, besten Dank für den »Battlefail-Bericht«. Einfach klasse, wie du und Michael die Bug-Geschichte der Reihe aufgezeigt habt! Der Artikel hat sich super gelesen. So kann man gut in den Tag starten! Rundum spannender Bericht. Weiter so! **Tim G.**

@ Ich lese die GameStar seit der ersten Ausgabe. Sie war fast aus dem Stand die beste Spielezeitung am Markt und wurde immer besser. Ich schreibe, weil ich die Hinwendung zur Reportageform sehr geil finde. Weiter so. Tests (mehr), Vorschauen (kürzer), ein bis drei Reportagen pro Heft. Lieber weniger und dafür besser. **Frank F.**

@ Ich wollte nur mal sagen, ich finde eure neue Ausrichtung super. Damit meine ich die Gewichtung auf mehr Reports, Magazinteil usw. gegenüber den eigentlichen Tests. Ich war erst etwas skeptisch, weil ich mir dachte: In die GameStar gehören die Tests. Aber jetzt nach ein paar Ausgaben liest es sich echt wieder angenehmer. Für mich seid ihr von der freakigen Spieletest-Zeitschrift zum seriösen Spielemagazin geworden. **Chris B.**

@ Zur Diskussion »Testberichte vs. Magazin« möchte ich gerne auch meine Meinung kundtun. Ich finde es gut, den einen oder anderen Hintergrundartikel zu Themen zu lesen, die nicht in die Preview-, Review- oder Hardwarekategorie passen, denke aber, dass diese drei Themenbereiche nach wie vor den Schwerpunkt bilden sollten. Die GameStar ist als Testratgeber einfach ideal und in Verbindung mit den Videos durch nichts zu ersetzen. In den letzten Monaten musste ich besorgt feststellen, dass der Trend nun in die Magazinrichtung zu gehen scheint. Ich kann da aus meiner Sicht nur sagen: Bitte nicht! **Stephan M.**

Rainbow Six: Siege

@ André spricht mir aus der Seele: Das ist kein Rainbow Six, und niemand, der die Bücher gelesen hat, würde auf diese Idee kommen. In den Büchern geht es um Einsätze eines internationalen Teams von mit modernster Technik ausgestatteten Elitesoldaten gegen Terroristen und andere Verbrecher. Dieses Gefühl der Asynchronität haben die ersten Rainbow-Six-Spiele noch recht gut rübergebracht, aber wie kann man auf die Idee kommen, daraus einen PvP-Shooter zu machen? Noch dazu fünf gegen fünf mit ausgeglichenen Chancen? Jede realistische Umsetzung des Szenarios in einen PvP-Shooter müsste zwangsläufig für die Terroristenseite extrem frustrierend sein. Also danke André fürs Aussprechen –



Rainbow Six: Siege: »André spricht mir aus der Seele: Das ist kein Rainbow Six.«

wenn auch das Zeitlimit noch das ist, womit ich am ehesten leben könnte. Wenn es denn das Ziel wäre, der technisch haushoch überlegenen Seite wenigstens eine kleine Herausforderung zu verschaffen. **Holger Fassel**

WWW Ich muß Andrés Fazit leider uneingeschränkt zustimmen. Mit Rainbow Six hat das alles herzlich wenig zu tun. In meinen Partien war das Zeitlimit übrigens auf drei Minuten begrenzt. Fürchterlich! Dazu kommen (hoffentlich wirklich nur alphabedingt) die schwachen Waffensounds, die de facto nicht zerstörbare Umgebung (Hallo Trailer!) und die nicht zeitgemäße Grafik. Besonders schwerwiegend ist für mich aber das Waffen- und Bewegungsverhalten, das gerade noch mäßiges CoD-Niveau erreicht. Und ja André, das wird sich nicht mehr wesentlich verbessern, Alpha hin oder her. Davon bin auch ich überzeugt. Momentan ist Rainbow Six: Siege weder Fisch noch Fleisch. Weder reicht es an die Taktikgefechte der Vorgänger heran, noch kann es mit der Shooter-Referenz des Mainstream mithalten. Wir erleben hier leider eine weitere »Casualisierung« ehemals komplexer Spielinhalte. Anders scheint es heute im AAA-Bereich wohl nicht mehr zu gehen. Schade! **Hiigara**

Technik-Checks

WWW Nach eurem Update des Wertungssystems möchte ich gerne einen Anstoß zur grundlegenden Überarbeitung der Technik-Checks geben. Reine Tests zur Spielbarkeit in Full-HD sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Zudem ist die Komponente CPU mittlerweile schon fast irrelevant geworden. Es limitiert selbst bei den mittlerweile einigermaßen betagte Sandy Bridges immer die Grafikkarte. Daher könnte diese Sparte komplett wegfallen. Ich würde mir Bewertungen, besser noch echte Benchmarks, für WQHD und auch UHD/4K wünschen. Mir ist bewusst, dass diese Auflösungen noch nicht in der breiten Masse angekommen sind, allerdings sind unter euren Abonnenten und Lesern eben auch viele Enthusiasten, die mehr als nur Mittelklasse-Hardware nutzen. Dass eine GTX 780 (Ti) aufwärts jedes Spiel in Full-HD mit Detail-Regler am Anschlag flüssig darstellen kann, ist sowieso gesichert, da benötigt es keine Tests. WQHD kommt aktuell auch in der Mittelklasse an, UHD wird sich mit der kommenden GPU-Generation langsam, aber sicher in der Enthusiasten-Szene etablieren. Insofern würde ich mir einen von Grund auf neu konzipierten, an die aktuelle Entwicklung angepassten Technik-Check wünschen, in dem potente Hardware auch entsprechend gefordert wird. **Patrick Jaus**

Höhere Auflösungen als nur Full HD in unsere Technik-Checks mit einzubeziehen, ist eine gute Idee, da sich vor allem WHQD (2560x1440) mittlerweile bei Spielern immer mehr etabliert. Daher haben wir beschlossen, zumindest die WHQD-Auflösung künftig ebenfalls zu testen. Die Standardangaben werden sich aber weiterhin auf Full HD beziehen, da das (laut unseren Umfragen) nach wie vor die absolut dominante Auflösung bei unseren Leser ist. Bei wichtigen Spielen wie GTA 5 oder The Witcher 3 machen wir separat zum Technik-Check auch Tests in UHD/4K. Bis UHD zur Standardangabe wird, warten wir aber noch, bis sich entsprechende TFTs etwas breiter durchgesetzt haben. Die Angaben zu den Prozessoren wollen wir dagegen nicht weglassen. Es stimmt zwar, dass heute auch vier Jahre alte Intel-Quad-Cores praktisch jedes Spiel flüssig schaffen, für die ebenfalls noch relevanten AMD-CPUs sowie einige Dual-Cores von Intel gilt das aber nicht. Wir wollen auch nicht auf konkrete Benchmark-Werte setzen, sondern orientieren uns lieber daran, was wir im jeweiligen Spiel als flüssig empfinden – das erscheint uns nützlicher. **Florian Klein**

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
NEU	**Assassin's Creed Syndicate**	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/15	November 2015
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	23. Juni 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	2015
UPDATE	**Blitzkrieg 3**	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	1. Halbjahr 2015*
UPDATE	**Call of Duty: Black Ops 3**	Ego-Shooter	Treyarch	06/15	6. November 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	–	2016
UPDATE	**Deus Ex: Mankind Divided**	Action	Eidos Montreal	06/15	2016
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2015
NEU	**DiRT Rally**	Rennspiel	Codemasters	06/15	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*
	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*
UPDATE	**Heroes of the Storm**	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	2. Juni 2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2015
UPDATE	**Just Cause 3**	Action	Avalanche Studios	03/15	Dezember 2015
	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
NEU	**Lego Jurassic World**	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	Juni 2015
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	3. September 2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	2015
	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
UPDATE	**Mirror's Edge 2**	Action	Digital Illusions CE	–	1. Quartal 2016
	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
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 05/15	3. Quartal 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
	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*
	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
	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
	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
NEU	**Trine 3**	Jump&Run	Frozenbyte	06/15	2015*
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	2015
	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 WELT VON THE WITCHER



DIE WELT VON THE WITCHER
176 Seiten, großformatiges Hardcover,
€ 39,90
ISBN 978-3-8332-2894-0

Außergewöhnliche Einblicke in das Leben des ultimativen Dämonenjägers!

Basierend auf der **„Geralt von Riva"-Romanserie** des polnischen Autors **Andrzey Sapkowski**, erfreut sich die *„The Witcher"*-Spielserie größter Beliebtheit bei Fans von atmosphärisch dichten **Fantasy-Games**.
„Die Welt von The Witcher" ist ein **umfangreiches Kompendium**, das den Leser tief in das bizarre Universum der düsteren Fantasy-Saga führt und alle **relevanten Informationen** zu dem geheimnisvollen Söldner, der sich rund um den Globus anheuern lässt, um der Brut des Bösen den Garaus zu machen.

Ein **unvergleichliches Nachschlagewerk** für alle *Witcher*-Fans!

NOCH ERHÄLTLICH:



THE WITCHER Comicband 1: Im Glashaus
144 Seiten, Paperback, € 16,99
ISBN 978-3-95798-051-9
Auch als E-Comic erhältlich

© 2015 CD PROJEKT S.A. ALL RIGHTS RESERVED.

FINDEN SIE UNS IM NETZ:
PaniniComicsDE

IM BUCH UND COMIC-FACHHANDEL ERHÄLTLICH

Panini BOOKS
www.paninicomics.de

The Witcher 3: Wild Hunt

Des Hexers Meisterstück

92
GameStar Platin-Award

The Witcher 3 stellt sich zum Test. Ist der Rollenspiel-Koloss so gut wie erhofft? Nein. Er ist sogar noch besser. Von Michael Graf

GameStar für Umfang

GameStar für Atmosphäre

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: CD Projekt Red
Termin: 19.5.2015 Sprache: Deutsch, Englisch USK: ab 18 Jahren
Spieldauer: 100 Stunden Preis: 60 Euro DRM-frei: ja (GOG.com)

Auf DVD: Fazit-Video

Wir wollen lieber nicht über The Witcher 3: Wild Hunt sprechen. Sonst müssten wir sie erzählen, all die großartigen Geschichten, die wir im Test erlebt haben. All die denkwürdigen Momente, all die Lacher, Wendungen und Schicksalsschläge. Zum Beispiel die Sache mit der verfluchten Adelstochter und den Ratten. Oder die Entscheidung, die wir treffen mussten, nachdem wir einen Werwolf von seinem Fluch befreit hatten. Wir müssten erzählen vom Scherzanruf in Frauenkleidern! Von Ronwid vom Sümpfle und der Jungfer Heidelbeer! Vom Geheimnis des blutigen Barons! Und natürlich von der Leuchtturm-Szene, du liebe Zeit, was haben wir gelacht! Wir müssten so vieles erzählen, wollen so vieles erzählen. Denn The Witcher 3 steckt voller mal großer, mal kleiner Geschichten, es packt uns, reißt uns mit, das ist die herausragende Stärke des Rollenspiels. Nur ... wenn wir davon im Detail berichteten, bliebe ja der Spaß auf der Strecke. Ein schöner Moment ist am schönsten, wenn man ihn sich selbst erspielt hat. Daher legen wir uns den Spoilerknebel an und versuchen, im Folgenden möglichst wenig von der Haupthandlung und sonstigen Überraschungen zu verraten.

Sprechen müssen wir über Witcher 3 natürlich trotzdem, dies ist schließlich ein Testartikel, in dem wir auch darauf eingehen werden, was das dritte Hexer-Rollenspiel nicht so gut macht. Denn perfekt ist es nicht, teilweise fühlt sich das Hexer-Rollenspiel sogar an wie eine typische Konsolenportierung. Zudem sah es in früheren Präsentationen







In Novigrad überfallen uns die geschminkten Schergen des Gangsterbosses »Hurensohn«. Ja, der nennt sich wirklich so.

teils (noch!) besser aus, was Beschwerden über ein Grafik-Downgrade befeuerte.

Ein kleiner Spoiler muss aber auch noch erlaubt sein, nämlich zu unserem Fazit: Wir finden The Witcher 3 dennoch wunderschön – und absolut fantastisch.

Geralt von ... wer?

Wie seine Vorgänger steckt uns The Witcher 3 in die Lederkluft (oder, späterer Ausrüstungsbeute sei Dank, die leichte Plattenrüstung) des Geralt von Riva, seines Zeichens Hexer, also Angehöriger eines Clans mutierter Bestienjäger. Mit seinem Silberschwert vertrimmt Geralt übernatürliche Monster, mit seiner Stahlklinge menschliche, die manchmal sogar die schlimmeren sind. Und warum macht er das? Weil er seine alte Liebe, die Zauberin Yennefer, und seine Adoptivtochter Ciri sucht.

Yennefer? Ciri? Wer die beiden Vorgänger nicht gespielt hat, zuckt da erst mal mit den Schultern. Wer sie gespielt hat, womöglich auch. Denn beide Charaktere kennt man vor allem aus den Hexer-Romanen des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, auf denen die Witcher-Reihe basiert. The Witcher 3 bezieht sich generell wesentlich öfter auf die Bücher als seine Vorgänger. Für alle, die das Hexer-Universum nicht in- und auswendig kennen, erklärt The Witcher 3 im guten Glossar die Vorgeschichten aller wichtigen Charaktere, und was sie mit Geralt verbindet. So kapieren auch Neulinge schnell, welche Rechnung der redanische Geheimdienstchef mit dem Hexer offen hat, und woher Geralt den Doppler Dudu kennt. Und was ein Doppler ist.

Und natürlich, was es mit der Wilden Jagd auf sich hat, jener mordbrennenden Geistertruppe, der The Witcher 3 seinen Untertitel Wild Hunt verdankt und die Yennefer sowie Ciri zu jagen scheint. Geralts Geliebte und seine Ziehtochter stellt The Witcher 3 übrigens gleich zum Beginn in einer Traum-



Die Lichtstimmung ist überwältigend, hier der Sonnenaufgang nahe dem Dörfchen Weißgarten.

Vollzeitheld bei jedem Wetter



sequenz vor, gemeinsam mit Geralt absolviert die junge Ciri ihr Training auf der Hexerburg Kaer Morhen. So etabliert die Passage nicht nur die zentralen Figuren, sondern dient auch als Tutorial. Danach kann die Suche losgehen, und mit ihr ein Abenteuer, das locker 50 Stunden dauert. Oder 60. Oder 80. Oder noch mehr.

Eine Story mit Charakter(en)

Also gut: Man kann die Story von The Witcher 3 in 20 bis 25 Stunden abschließen. Wenn man alle nicht unbedingt notwendigen Aufträge links liegen lässt, Dialoge abbricht und generell durchs Spiel hetzt wie ein Rennpferd mit brennendem Schweif. Nur: Warum zur Hölle sollte man? Wer eine Geschichte nicht schnell genug abschließen kann, soll die einschlägigen Shooter spielen. The Witcher 3 lebt davon, dass man sich ablenken lässt, vom Hauptpfad abkommt, erforscht, erlebt, erkundet, auf die Spielwelt einlässt. Und wer Dialoge überspringt, hat an dieser Stelle sowieso seine Weiterleseberechtigung verwirkt. Denn die Gespräche sind nicht nur erstklassig geschrieben und vertont (ja, auch auf Deutsch), sondern auch überaus aufschlussreich.



Im Dampfbad von Novigrad kämpft Geralt nur in ein Handtuch gehüllt.

Bleiben wir jedoch vorerst bei der Haupthandlung. Denn die ist nicht gut. Sie ist großartig. Auch, weil The Witcher 3 seine Charaktere ernst nimmt und konsequent sowie glaubwürdig zeichnet. Von Geralts Alternativmätresse Triss (Yennefer ist nicht die einzige attraktive Zauberin) über seine alten Kumpels Zoltan und Rittersporn bis zum Kaiser von Nilfgaard höchstpersönlich – wir haben es hier nicht mit gesichtslosen Plapperpuppen zu tun, sondern mit Persönlichkeiten, die wir mal gut leiden können, mal ... weniger gut.

Generell legt The Witcher 3 viel mehr Wert auf Gespräche und Charaktere als auf Bombast. Anders als beispielsweise in Dragon Age: Inquisition regiert im Hexer-Abenteuer nicht ständig das Spektakel, größtenteils

geht es in The Witcher 3 ruhiger, persönlicher zu. Aber nicht weniger packend.

Jetzt musst du dich entscheiden

Denn im Verlauf der Hauptstory erleben wir immer wieder Momente und Handlungsbögen, die uns lange im Gedächtnis bleiben werden. Sei's eine Quest, die sich um Vergewaltigung und Abtreibung dreht, sei's ein Schäferstündchen, sei's ein Theaterstück, in dem Geralt eine interessante Rolle spielt, sei's eine klasse inszenierte Entscheidungsschlacht, die gar keine ist, weil das Spiel danach noch mal knapp 15 Stunden weitergeht. Oder sei's das Finale, das diesmal – im Gegensatz zum dürren Abschlusskapitel von The Witcher 2 – absolut mitreißend ausfällt, die Hexer-Trilogie würdig beendet und noch dazu von unseren vorherigen Entscheidungen abhängt. Gemäß der Serientradition dürfen wir im Verlauf aller Haupt- und vieler Nebenmissionen von The Witcher 3 zwischen mehreren Vorgehensweisen wählen und dabei häufig sogar über Leben und Tod bestimmen. In letzter Konsequenz bedeutet das auch, dass wir nicht alles sehen, was The Witcher 3 zu bieten hat, weil wir durch unsere Entscheidungen ganze Auftragsketten verpassen können.

Das geschieht nun häufig sogar auf Zeit, wie beispielsweise in The Walking Dead tickt ein Timer herunter, sodass wir innerhalb weniger Sekunden und aus dem Bauch heraus entscheiden müssen. Was verflucht schwierig ist, denn hier geht's selten klassisch um Gut und Böse, sondern ums kleinere Übel. Witcher-Entscheidungen loten seit jeher Grauzonen aus, oft wissen wir nicht, wozu sie später führen. Selbst an sich gute Taten können schreckliche Folgen haben – und umgekehrt, was uns das Spiel dann stets auch vor Augen führt.

Wenige Übernahmen

Wenn uns an der Story irgendwas enttäuscht, dann nur ein Detail: Zum Ende des Prologs dürfen wir in einem Gespräch mit einem General fünf unserer Entscheidungen aus The Witcher 2 nachvollziehen, die dann ins Spiel übernommen werden. Fünf von Dutzenden, die wir im Vorgänger getroffen haben. Und diese fünf beeinflussen auch nur, ob bestimmte Nebenfiguren im Spiel auftauchen; einige davon absolvieren lediglich ultrakurze Gastauftritte. Andererseits treffen wir natürlich auch viele alte Bekannte, Kenner der Vorgänger werden durchaus das eine oder andere Mal wissend grinsen. Und Story und Entscheidungen sind ja noch nicht alles. Viel mehr noch als seine Vorgänger ist The Witcher 3 nicht nur ein Erzähl-, sondern auch ein Erkundungsspiel, das an jeder Ecke irgendwelche Ablenkungen bietet. Also Vorhang auf für die zweite Stärke des Hexer-Abenteuers!

Größe ist alles

The Witcher 3 besitzt erstmals eine große, offene Welt, aber keine komplett durchgehende. Stattdessen sind die einzelnen Gebiete voneinander getrennt. Puh, »einzelne Gebiete«, »voneinander getrennt«, das klingt mickrig. Ist es aber nicht! Schon alleine im Prolog-Dörfchen Weißgarten samt Umland können wir locker vier Stunden mit Haupt- und Nebenquests verbringen, Wälder erkunden, Monster jagen und in Seen tauchen (das darf Geralt nämlich erstmals). Nicht schlecht für einen Auftakt.

Weiter geht die Reise ins vom Krieg verheerte Niemandsland, das gemeinsam mit der Metropole Novigrad im Norden zu einem einzigen, riesigen Gebiet verschmilzt. Und mit »riesig« meinen wir auch »riesig«, hier gibt es zahlreiche Dörfchen, die Stadt Oxenfurt, Höhlen, Ruinen, Wälder, Flüsse, Hügel, Monsternester, Sümpfe, Seen, Inseln – wow! Wir könnten Tage nur damit verbringen, alle Winkel und die vielen betretbaren Häuser sowie Hütten zu erkunden oder auf Berge zu springen (das darf Geralt nun nämlich auch). Und das war's ja immer noch nicht.



Masse mit Klasse

Maurice Weber
Trainee
redaktion@gamestar.de

Das Open-World-Wettrüsten der letzten Jahre lässt mich eigentlich ziemlich kalt. Dreimal so groß wie Skyrim! Fünfmal so groß wie Arkham City! Ist mir alles schnurz, solang die Welt nicht auch gut gefüllt ist – mit spannenden Aufgaben und wirklich interessanten Entdeckungen statt nur dröger Checklisten-Sammelei. Und eine Rollenspielwelt ist für mich immer noch in erster Linie ein Schauplatz für Geschichten. Gerade die lassen mich erst darin eintauchen und treiben mich voran. Wenn sie das nicht schaffen, kann das auch eine doppelt so große Spielwelt nicht wettmachen, sie wirkt nur umso seelenloser.

The Witcher 3 weiß das und macht hier tatsächlich alles richtig: Es vergisst bei aller freien Erkundung nicht, auch eine fesselnde Haupthandlung zu erzählen und konfrontiert mich gnadenlos mit unmöglichen Entscheidungen. Mehr noch, es spart auch bei den Nebenaufgaben nicht mit denkwürdigen Momenten und Figuren. Davon nichts zu verpassen ist für mich die beste Motivation, immer wieder in die wunderschöne Welt hinauszureiten und zu sehen, was mich noch so erwartet – enttäuscht werde ich selten.

Denn nachdem wir im Rahmen der Hauptquest erst das Niemandsland und danach die Stadt Novigrad unsicher (beziehungsweise sicher) gemacht haben, schippern wir zum frostigen Skellige-Archipel, das mit seiner gewaltigen Hauptinsel, vier kleineren Nebeninseln und zahllosen weiteren Mini-Eilanden ebenfalls reichlich Erkundungsboden bietet. Wir können auch schon direkt nach dem Prolog nach Novigrad oder Skellige reisen, was aber wegen der härteren Gegner nicht empfehlenswert ist. Hier hau-

Technik, Bugs und Abwertung



Kleiner, aber unschöner Fehler: in der Luft schwebende Gegenstände.

Für den Test hat uns CD Projekt die fast fertige PC-Version von The Witcher 3 zur Verfügung gestellt, inklusive des Day-One-Patches, der vor allem die Performance verbessert. Die Version lief tatsächlich sehr gut und flüssig, wir sind aber auch noch auf Technikschwächen gestoßen. So gibt es selbst auf der höchsten Detailstufe noch »Pop-Ins«, also plötzlich »aufploppende« Schatten sowie Umgebungsdetails. Und selbst manche NPCs tauchen erst mit einigen Sekunden Verzögerung auf.

Das geschieht deutlich seltener und weniger krass als in unserer PS4-Testversion, wo es schon mal passierte, dass wir einen leeren Raum betraten, in dem dann erst nach und nach die NPCs erschienen. Doch obwohl die Pop-In-Problematik auf dem Rechner weniger heftig ausfällt: Auf einem Highend-Rechner und mit höchsten Grafikdetails dürfte es sie gar nicht geben. Noch dazu litt The Witcher 3 in sehr detaillierten und dicht bevölkerten Gebieten wie Novigrad teils unter Mikroruckeln. Deshalb ziehen wir einen Punkt von unserer Gesamtwertung ab. Auch Bugs gab es in unserer Testversion. Zwar nicht ständig, aber doch immer mal wieder erspähten wir falsch platzierte und schwebende Objekte. Da blieb dann etwa ein Bogen in der Luft hängen, nachdem wir den zugehörigen Bogenschützen gerade niedergestreckt hatten. Auch schwebende Pflanzen und Klamotten begegneten uns von Zeit und Zeit.

Bei einem Spiel dieser Größenordnung (über 100 Stunden Spielzeit) ist das aber zumindest verschmerzbarer als bei einem Schlauchlevel-Shooter. Gleiches gilt für die gelegentlichen Clipping-Fehler Marke »Pferdeschnauze versinkt in Windmühle«. Abstürze haben wir erlebt, aber nur sehr selten, und dank der sehr guten Autosave-Funktion war das auch kein großes Problem. Kaputte Quests oder gar Plotstopper gab es in unserem Test nicht. Unterm Strich werten für die Bugs deshalb nicht gesondert ab.

Geralts Zauberkräfte



Der Erzgreif erwischt uns, als wir gerade weghechten wollten. Zum Glück hatte Geralt sein Quen-Zauberschild aktiviert, das einen Treffer schluckt.



Geisterhafte Erscheinungen müssen wir erst in eine Yrden-Lähmfalle (lila Runen am Boden) locken, um sie angreifen und vor allem verletzen zu können.



Mit dem Igni-Flammenstrahl heizen wir Schildträgern so lange ein, bis sie ihren Schild fallen lassen. Anschließend geben wir ihnen mit ein paar gezielten Schwerthieben den Rest.

sen zähe Wikingerclans, die man im Hexer-Kontext wohl noch zu den edelsten Völkern zählen darf, weil sie nicht ganz so verdorben daherkommen wie die Festlandbewohner. Wohlgemerkt »nicht ganz so«.

Das letzte größere Gebiet ist die Hexerburg Kaer Morhen, in die uns die Hauptquest nach dem Skellige-Abstecher und diversen anderen Aufgaben führt. Und auch die Festung endet nicht an ihren Mauern, wir dürfen und müssen auch ihr Umland erkunden, das in etwa so umfangreich ausfällt wie das Prologdorf Weißgarten.

Eine Welt zum Verlieben

Dazu gibt's noch ein paar kleinere, an dieser Stelle aber vernachlässigbare Gegenden. Der Punkt ist: The Witcher 3 entführt uns in eine faszinierend riesige Welt – die noch dazu verdammt schön und mit viel Liebe zum Detail gestaltet ist. Selbst auf dem letzten Tisch des letzten Hauses im letzten Winkel von Oxenfurt liegen noch Teller und Würste und Obst. Selbst die entlegenste Landzunge von Skellige ist noch dicht bewachsen mit Gräsern und Büschen, selbst im sumpfigsten Morast wogen Schilfhalme hin und her und ragen die Überreste von Bauernhütten empor. Noch dazu kann das Wetter jederzeit wechseln, es kann regnen, schneien, gewittern oder derart stürmen, dass sich die Bäume biegen.

Auch die Tageszeiten wechseln fließend, die Bewohner gehen sogar simplen Tagesabläufen nach. Beispielsweise fegt eine Wikingerfrau tagsüber die Straße, übt zwischendurch immer mal wieder ein paar Schwertstreiche und geht dann brav um 20 Uhr in die Heia. Allerdings werden nicht alle Bürger wirklich simuliert, manche scheint The Witcher 3 zufällig zu generieren und zur passenden Tageszeit in den Straßen zu verteilen. Dafür spricht auch, dass wir im Grafikmenü nicht nur zahlreiche technische Details anpassen dürfen (mehr dazu in unserem Tuning-Artikel auf Seite 37), sondern auch die Bevölkerungsdichte. Auf Maximum kommt tatsächlich fast Großstadt-Feeling auf. Und selbst auf mittlerer Einstellung sind die Siedlungen noch belebter als die von Skyrim. Gut, es mag Spieler geben, die sich daran stören, dass Dienstahl nur dann bestraft wird, wenn eine Wache ihn mitbekommt. Normale Weltbewohner lassen sich ohne Murren die Schränke ausräumen.

Zum Reiz der Witcher-Welt trägt auch die grandiose Lichtstimmung bei, manchmal haben wir uns dabei ertappt, wie wir einfach nur in den Sonnenuntergang ritten. Oder durch den Wald spazierten, durch dessen Blätterdach Lichtstrahlen tasteten. Oder auf irgendeinem Hügel pausierten, um den Ausblick zu genießen; die Fernsicht ist hervorragend, auch wenn der Nebel in der Distanz teils etwas unnatürlich aussieht. Dennoch: Dies ist eine Welt zum Verlieben, eine Welt die Atmosphäre blutet und zum Erkunden einlädt. Die Gretchenfrage lautet aber natürlich: Bringt dieses Erkunden tatsächlich etwas?

Die vollste Welt der Welt

Also, The Witcher 3, wie hältst du's mit der Weltbefüllung? Nun, sagen wir's so: Wenn Hexer unter Burnout leiden könnten, wäre Geralt ein Risikopatient erster Güte. Denn in The Witcher 3 gibt es nicht viel zu tun, es gibt nicht sehr viel zu tun – es gibt abartig viel zu tun! In jedem schimmligen Sumpfkaff steht ein Schwarzes Brett mit Aufträgen. Oft reiten wir auch einfach auf der Straße an NPCs vorbei, die manchmal vollwertige Missionen anbieten, mal nur Mini-Ereignisse auslösen. Da drüben hämmert ein brüllender Mann gegen eine Tür, dort fordert uns ein fahrender Ritter zum Duell, um die Ehre seiner Angebeteten zu verteidigen – die wir nicht mal kennen.

Die Nebenaufträge erzählen ihrerseits mal simplere, mal ausgefeiltere Geschichten, die fast immer mit interessanten Charakteren, Gesprächsoptionen und Hintergründen aufwarten, selbst wenn die Aufgabe an sich keine Originalitätspreise

›››

REPUBLIC OF GAMERS

ASUS empfiehlt Windows.



ULTIMATIV GERÜSTET
FÜR ALLE TOP-GAMES

Die stärksten Intel® Core™ i7 Prozessoren, die leistungsfähigste NVIDIA® GeForce® GTX-Grafik, innovative Kühlung und ein von Grund auf auf High-End-Gaming ausgelegtes Design – mach dich mit ROG, dem neuen G751 Gaming-Notebook und dem neuen G20 Gaming-Desktop bereit für alle Game-Blockbuster. **Jetzt kaufen und ultimatives Gaming erleben.**

Alles über ROG Gaming, Notebooks, Desktops, Monitore, Mainboards, und Grafikkarten unter: **www.asus-rog.de**



G501 G30 PG278Q

intel inside CORE™ i7

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, Intel Core, Core Inside, Intel Atom und Intel Atom Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA oder anderen Ländern.

ASUS

gewinnt. Beispielsweise sollen wir für einen Wahrsager eine Wurzel aus einer nahen Höhle holen, okay, schnarch. Das macht das Spiel aber dadurch wett, dass uns besagter Seher anschließend von einer Zukunftsvision berichtet, die zunächst kryptisch bleibt, später aber ... ach, das behalten wir lieber für uns. Auch andere Aufträge spinnen feine Geschichten. Beispielsweise untersuchen wir auf Skellige einen Zauberturm, der plötzlich neben einem Dorf erschienen ist. Oder wir jagen einen Mörder in Novigrad, untersuchen Tatorte und wohnen sogar Obduktionen bei – »CSI« lässt grüßen. Gut, literarischen Tiefgang entfaltet kaum eine Quest, egal, Spaß macht's trotzdem. In längeren Auftragsketten erwarten uns zudem wie in der Hauptstory folgenreiche Entscheidungen, ebenfalls bevorzugt über Leben und Tod und ohne offensichtliches Gut und Böse. Wenn wir später an denselben Ort zurückkehren, zeigt uns The Witcher 3 in einem Zeichentrickfilm die Konsequenzen unserer früheren Wahl, die manchmal sogar positiv sind. Manchmal.



Die Spielwelt steckt voller Nebenjobs, unter anderem nehmen wir an Pferderennen teil.

Nebenjobs ohne Ende

Also gut, war's das? Nein! Denn auch abgesehen von den erzählerischen Nebenquests steckt die Welt von The Witcher 3 voller Heldenarbeit. Beispielsweise Monsternestern, die erst gesäubert und dann gesprengt werden wollen. Oder mal versteckte, mal von Bossmonstern bewachten Schätze. Oder Faustkampf-Turnieren, Pferderennen sowie dem überraschend motivierendem Sammelkartenspiel Gwint.

Zu den Nebenquest-Highlights zählen auch die Monsterjagd-Aufträge, bei denen wir spezielle Bossungeheuer suchen müssen. Der Clou: Wir können vorab um unseren Lohn feilschen; wenn wir jedoch übertreiben, kann es sein, dass wir am Ende gar nichts kriegen. Die Aufträge an sich laufen meist gleich ab: Wir suchen mit der neuen »Hexersicht«, die Monster- und Menschenspuren aufdeckt, nach Hinweisen auf Art und Aufenthaltsort der Bestie. Dann schlagen wir im eingebauten Bestiarium nach, wie wir sie am besten besiegen. Zum Abschluss bekommen wir dann eine Trophäe – und eine Belohnung. Die Hexersicht kommt übrigens in sehr vielen Haupt- und Nebenmissionen zum Einsatz – eigentlich in fast allen. Bei all der Spurensucherei kommen wir uns gelegentlich weniger wie ein Hexer vor als wie ein Detektiv – Sherlock von Riva eben. Andererseits passt das zum Charakter. Ein Hexer ist nun mal darauf trainiert, Scheusale aufzuspüren.

Überhaupt variiert The Witcher 3 seine Spielmechanik selten. Meist schnüffeln wir in der Hexersicht herum, führen Gespräche, holen irgendwas, töten irgendwas. Rein mechanisch ist das weder originell noch abwechslungsreich. Aber es macht Spaß. Dank der Geschichten, dank der flotten Kämpfe. Zu Letzteren kommen wir gleich.

Der reinste Heldenstress

Zuvor wollen wir noch mal betonen: Quests und andere Nebenbeschäftigungen gibt es in rauen Mengen, wie die Elder-Scrolls-Serie und in geringerem Maße Dragon Age: Inquisition beherrscht The Witcher 3 die hohe Kunst der Heldenablenkung.

The Witcher 3 schafft es zwar nicht immer, uns permanent bei der Auftragsstange zu halten – in seinen besten Momenten aber eben doch. Lange Reisewege gibt es dabei übrigens häufig, was aber nicht allzu schlimm ist, weil es einfach Spaß macht, durch die Landschaft zu reiten. Wenn wir die Galopptaste gedrückt halten, folgt Geralts Ross »Plötze« sogar automatisch der Straße. Alternativ überbrücken wir den Weg mit der Schnellreisefunktion, dank der wir von einem bereits entdeckten Wegweiser zu einem anderen springen dürfen.

Questziele und sogar die vorgeschlagene Route dorthin zeigt The Witcher 3 übrigens standardmäßig auf der Minikarte an. Solche Hilfen lassen sich allerdings abschalten – genau wie die Minikarte selbst, die gegnerischen Lebensbalken und alle anderen Interface-Elemente (bis auf hochsteigende Schadenszahlen, merkwürdig). Wer mag, kann The Witcher 3 also fast wie Gothic spielen und selbst seinen Weg durch die Welt suchen.

Welt ohne Gleichgewicht

Zu tun gibt's also genug. Sogar mehr als genug, und damit kommen wir zu einem Pferdefuß der offenen Spielwelt: der Balance. Denn The Witcher 3 schüttet uns derart mit Aufträgen zu, dass wir niemals alle innerhalb der Levelspanne lösen können, für die sie eigentlich gedacht sind. Also müssen wir später zurückkehren – und dann ist der Auftrag viel zu einfach, weil wir die Gegner locker umblasen, und bringt zudem keine wirklich brauchbaren Belohnungen und keine Erfahrungspunkte mehr. ›››

Konsequenz ...



Gemeinsam mit der feurigen Zauberin Triss kämpfen wir gegen Hexenjäger. Das wäre nicht nötig gewesen ...

... und Entscheidung



... wenn wir die Herren nicht nachdrücklich gebeten hätten, Triss nicht zu beleidigen. Aber hey, das Dreckspack hat es verdient!

JETZT: GAMESTAR.DE/TW3
AB 29.05.2015 AM KIOSK!



DIE HEXER-MISSIONEN
IHR KOMPASS DURCHS SPIEL
+ ALLE BOSSMONSTER PLÄTTEN!

GENIALE SKILLUNGEN
MIT UNS WIRD IHR GERALT
ZUM ÜBER-HEXER!

TIPPS & TAKTIKEN
RICHTIG KÄMPFEN, EQUIPMENT
BAUEN, GELD SCHEFFELN, U.V.A.

DIREKT BESTELLEN GAMESTAR.DE/TW3

Unsere Highlights



Mit seinen belebten Gassen und seinem generell realistischen Aufbau lädt Novigrad regelrecht zu Spaziergängen ein. Tolle Stadt.



Auf unserer ersten Reise nach Novigrad reiten wir über eine Hügelkuppe – und schon breitet sich vor uns die Skyline aus. Schick.



Der Zauberturm auf der Insel Urialla scheint aus dem Nichts erschienen zu sein und hält eine witzige Quest für uns bereit.



Auf der Insel Undvik steht ein riesiges, unfertiges Wikingerschiff, um das ein Riese herumstapft. Irgendwie alles riesig hier.



Kurz nach unserer Ankunft auf Skellige reiten wir hinauf zur Königsburg. Das Panorama ist super, wir überblicken einen ganzen Fjord.



Die Landschaft auf Skellige ist rau, nordisch – und weniger farbenfroh als das Niemandsland. Ein Reiseziel für Skyrim-Fans.



Wir erklimmen den höchsten Berg von Skellige ... und stellen fest, dass es da oben eigentlich nix gibt. Außer einen tollen Ausblick.



Die erste Bootsfahrt über die raue Skellige-See macht großen Entdeckerspaß. So lange keine Sirenen unser Schiff zerfetzen.



Eine denkwürdige Quest in Novigrad hat mit einem Theaterstück zu tun. Was darin geschieht, behalten wir natürlich für uns.

Rund um Novigrad treffen wir viele alte Bekannte, zum Beispiel Triss, mit der Geralt schon in den Vorgängern einiges ... angestellt hat.

Auf der Hexerburg Kaer Morhen spielt das Tutorial, später kehren wir hierhin zurück. Und genießen den Ausblick von den Zinnen.

Unsere Ankunft in Novigrad brennt sich in unser Gedächtnis ein. Wortwörtlich. Warum genau, verraten wir aber lieber nicht.

Der blutige Baron im Niemandsland, hat eine der besten Quests von The Witcher 3 in petto. Und eines der dunkelsten Geheimnisse.

Oxenfurt ist die zweitgrößte Stadt im Spiel. Sie liegt auf einer Insel, zu der eine etwas überdimensionierte Brücke hinüberführt.

Im Niemandsland treffen wir einen überaus dämlichen und witzigen Möchtergern-Ritter. Ein großartiger Spaß, nicht verpassen!

Auf dem Kahlen Berg steht ein schon von Weitem sichtbarer Riesenbaum, unter dem sich später denkwürdige Dinge abspielen.

Der verfluchte Turm auf der Reuseninsel beherbergt eine tragische Geschichte – und eine interessante Entscheidung.

Im Dörfchen Weißgarten und seinem Umland spielt der Prolog von The Witcher 3. Ein Vorgeschmack auf den Umfang des Spiels.

›››



Im Niemandsland umreiten wir die Burg Krähenfels, die der blutige Baron bewohnt. Der trägt seinen Spitznamen nicht ganz zu Unrecht.

Klar, das ist ein Problem aller Open-World-Spiele, macht sich im Hexer-Abenteuer aber eben deutlich bemerkbar. Es macht trotzdem Spaß, die Quests zu erfüllen, alleine der Geschichten wegen. Nur fehlt dann eben die Herausforderung. Es hilft ein bisschen, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben, der lässt sich nämlich jederzeit in vier Stufen einstellen. Dann werden wenigstens die Kämpfe kniffliger. Und ein paar hochstufige Quests gibt's ja auch. Dennoch: Austariert ist das alles nicht.

Und das gilt nicht nur für die Aufträge, sondern auch für die Monster. Standardbestien sind nämlich gerne mal stärker als Bosse. Auf einer Insel etwa bekämpfen wir zähe Eistrolle und sollen dann einen Riesen plätten, der jedoch deutlich dünnhäutiger ausfällt als seine vermeintlich kleineren Brüder. Der Schwierigkeitsgrad wiederum passt sich zwar dezent an unsere Charakterstufe an, auf höheren Levels treffen wir zwar nicht härtere, aber zahlreichere Gegner. Beispielsweise statt einzelner Wölfe ganze Rudel. Herausfordernder wird The Witcher 3 dadurch aber nicht, niedrigstufige Widersacher sind auch als Gruppe schnell besiegt.

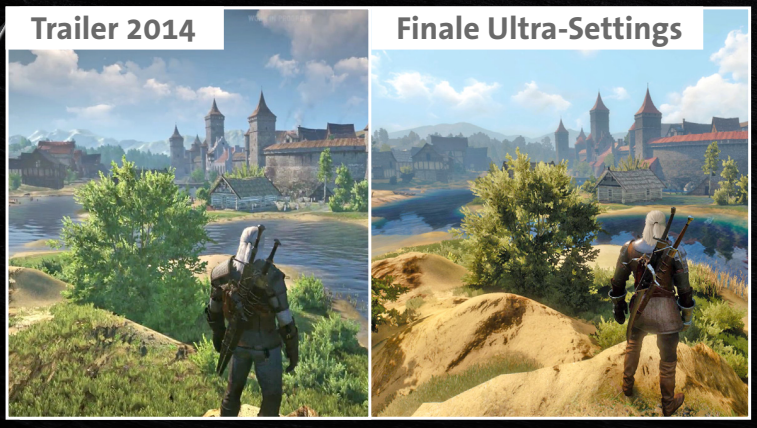
Fingerhakeln mit Schwertern

Apropos: Wie spielen sich denn nun eigentlich die Kämpfe? Gut, flüssig, flott, kurz gesagt: spaßig! Mit Hechtrollen weichen wir Schlägen aus, mit dem Schwert blocken wir Hiebe, bevor wir zu schnellen und schwachen oder langsamen, aber starken Hieben ansetzen. Vor allem das Ausweichen ist sehr wichtig: Wer nur herumsteht und Schläge einsteckt, geht schnell in die blutarme Bodenlage über. Das macht die Gefechte schön dynamisch: Wir schlagen zu, hechten weg, blocken, schlagen wieder zu, hechten wieder weg – und so weiter.

Zumindest theoretisch. Denn während die Gefechte mit dem Gamepad (auch am PC) wie geschmiert flutschen, haken sie mit Maus und Tastatur deutlich. Denn die Tasten lassen sich zwar fast völlig frei belegen (dazu gleich mehr), unterm Strich brauchen wir aber zu viele: Schnelle Hiebe, kräftige Hiebe, Blocks, Ausweichschritte, Hechtrollen, Zauber sowie benutzbare Items wie Wurfbomben – all das will jeweils eine Taste zugewiesen bekommen. Bei Mäusen mit mehreren Tasten dürfen wir immerhin auch diese belegen. Und die Schlagstärke wechseln wir optional per Umschalttaste: Standardmäßig schlagen wir mit Linksklicks schnell zu; wenn wir zusätzlich Shift gedrückt halten, haut Geralt kräftig drein.

Doch auch das ist umständlich, die Gamepad-Steuerung generell intuitiver und kompakter. Dort braucht's für den schweren Hieb etwa nur einen einfachen Knopfdruck. Außerdem ist jeder Button clever mehrfach belegt, etwa benutzen wir den gleichen Knopf in der Schlacht zum Rollen, außer-

Grafik-Downgrade



Die Entwickler versprachen in diversen Trailern atemberaubend realistische Grafik und tatsächlich: The Witcher 3 ist ein wunderschönes Spiel geworden. Allerdings nicht so schön wie eben in diesen Trailern, auch auf dem PC mit höchsten Einstellungen nicht. Und das, obwohl die Entwickler immer wieder betonten, dass es kein Downgrade geben würde. In Wirklichkeit kann die fertige Version aber unter anderem in Sachen Sichtweite und Texturschärfe nicht mit den im Vorfeld veröffentlichten Videos mithalten. Außerdem hat sich der Stil gewandelt, The Witcher 3 ist merklich farbenfroher geworden. Das ist Geschmackssache, aber die klaren technischen Abwertungen lassen sich nicht wegdiskutieren. Dennoch: Auch das fertige Spiel sieht enorm eindrucksvoll aus und erschafft eine glaubwürdige Welt. Es ist nur nicht ganz so schön wie versprochen.



Der neue Erzählkönig
Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

2015 ist ein Jahr, das für Spieler in die Geschichtsschreibung eingehen wird. Denn die Menge hervorragender oder gar großartiger Spiele, die bereits im ersten Halbjahr auf unsere Platten kam, ist – verglichen mit den Vorjahren – atemberaubend. Und wo ordnet sich Geralts drittes Abenteuer hier ein? Es ordnet sich nicht ein. Es geht hin und holt sich Zepter und Krone, um sich dann auf einen goldenen Thron zu pflanzen und mit der Arroganz desjenigen, der es sich leisten kann, von dort gönnerhaft herab zu grinsen und zu fragen: »Wer will mir das Wasser reichen?«

The Witcher 3 besticht durch unglaubliche Liebe zum Detail, unglaublichen Umfang, unglaublich gutes Writing, unglaublich gut ausgearbeitete Charaktere und Monster, unglaublich packende Kämpfe, unglaublich gute Präsentation, unglaublich viele Möglichkeiten, den Hexer und die Geschichte(n) zu entwickeln, unglaublich großartiges Aussehen, und Geralt ist einfach nur unglaublich cool. Und es gibt – verglichen mit dem monströsen Umfang – unglaublich wenig Bugs. Zu viel »unglaublich«, sagen Sie? Dann glauben Sie mir: Sie werden einfach begeistert sein.

halb der Schlacht zum Interagieren mit Objekten, und wenn wir ihn gedrückt halten, sprintet Geralt. Klingt überladen, spielt sich aber locker und intuitiv. Auf dem PC brauchen wir für diese drei Funktionen dagegen auch drei eigene Tasten, Mehrfachbelegungen sind nur recht eingeschränkt erlaubt.

Und selten an den Stellen, wo wir sie uns gewünscht hätten. Ein Beispiel: Wenn wir außerhalb von Kämpfen die linke Maustaste drücken, haut Geralt mit den Fäusten zu. Immer. Also auch, wenn gar keine Gegner in der Nähe sind – ein überflüssiges Manöver. Viel lieber würden wir per Linksklick mit Objekten wie Truhen interagieren oder auf unser Pferd aufsteigen, dazu dient standardmäßig die »E«-Taste. Aber: Wenn wir die mit der linken Maustaste ersetzen, kann der Linksklick dafür im Kampf nicht mehr den schnellen Schlag auslösen. Dabei kämen sich die beiden gar nicht in die Quere, denn während einer Schlacht darf man sowieso nicht interagieren. Blöd.

Mehr Menükomfort mit Maus

Es hätte geholfen, wenn CD Projekt zwei komplett frei konfigurierbare Tastatur-Schemata angeboten hätte: einmal die Kampftasten, einmal die Spielwelt-Interaktionstasten. Dann ließen sich vorgefertigte Doppelbelegungen problemlos ändern. Außerdem brauchen wir ja auch noch eine Taste, um unser Pferd herbeizupfeifen, einen Shortcut für die Karte, einen fürs Charaktermenü; und um unser Ross zum Galopp zu bewegen, hämmern wir doppelt auf Shift, ein Einmaldruck führt nur zum Trab. Angesichts all dieser Tasten fühlen wir uns streckenweise fast wie in einem Flugsimulator. Na ja, wirklich nur fast. Und ja, nach ein paar Spielstunden hatten wir uns an die PC-Bedienung gewöhnt. Unterm Strich fühlt sich die Maus- und Tastatursteuerung von Geralt dennoch wie eine Gamepad-Portierung an, das wäre eleganter und weniger überfrachtet gegangen.

Die Menüs hingegen sind mit der Maus größtenteils besser zu bedienen als mit dem Gamepad. Die Inventarverwaltung und der Einkauf bei Händlern etwa gehen dank Drag & Drop und Mausrad-Scrollen wesentlich besser von der Hand, auch die Navigation auf der Weltkarte fällt mit dem Mauszeiger leichter als mit dem Gamepad. Zwischen Inventar, Weltkarte, Charakterbildschirm und allen anderen Menüs können wir über Shortcuts hin und her wechseln – und indem wir auf umständlich kleine Pfeile klicken. Warum keine großen Karteireiter für die Menüs?

Perfekt ist also keine der beiden Steuerungsvarianten. Die Maus eignet sich besser für Menüs, das Gamepad für Kämpfe. Weil das womöglich auch die Entwickler gemerkt haben, dürfen wir jederzeit dynamisch zwischen beiden Steuerungsvarianten wechseln: Wenn wir an der Maus rütteln, schaltet Witcher 3 auf die Maus-



Im Tutorial treffen wir die junge Ciri, Geralts Adoptivtochter und Hexer-Auszubildende.

So funktioniert das Kartenspiel Gwint



Zum Beginn einer Gwint-Partie zieht das Spiel zehn zufällige Karten aus unserem Deck, nur zwei davon dürfen wir austauschen.



Danach werden abwechselnd Einheiten- und Sonderkarten ausgespielt, wer die höchste Gesamtstärke auf dem Brett hat, gewinnt die Runde. Wettereffekte wie Nebel und Frost schwächen ganze Waffengattungen – allerdings bei beiden Spielern.



Manche Karten haben Spezialfähigkeiten. Die Karte links ist ein Spion. Dessen Stärkewert wird dem Gegner gutgeschrieben, dafür dürfen wir zwei zusätzliche Karten ziehen. Das kann nach hinten losgehen, aber auch einen wertvollen Vorteil bringen.



Jede Fraktion hat besondere Spezialfähigkeiten, die Nördlichen Königreiche etwa dürfen einmal eine weitere Karte ziehen. Außerdem können wir einen speziellen Anführer ausspielen. König Foltest etwa kann alle feindlichen Fernkämpfer einnebeln.



Das ist mein Abenteuer!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Als ich vor 16 Jahren die grandiosen und entscheidungsschweren Geschichten des Rollenspiel-Meisterwerks Planescape: Torment las, dachte ich mir, wie lange es wohl dauern wird, bis sich solche Geschichten nicht mehr nur in meinem Kopf abspielen, sondern wirklich erlebbar werden. Es hat genau 16 Jahre gedauert. Denn The Witcher 3 ist viel mehr als nur ein fantastisches Rollenspiel, es ist ein neuer Meilenstein und Maßstab für die Kunst des interaktiven Erzählens.

Endlich gibt es keine qualitativen Unterschiede mehr zwischen der Haupthandlung und den Nebenquests, jedes Gespräch mit jeder noch so unbedeutenden Figur wurde mit der gleichen Liebe zum Detail inszeniert. Endlich wird mir Entscheidungsfreiheit nicht mehr nur vorgegaukelt oder auf wenige Schlüsselstellen reduziert, sondern die Macht liegt von der ersten Nebenaufgabe bis zum grandiosen Finale in den Händen des Spielers. Jeder wird The Witcher 3 anders erleben, andere Entscheidungen treffen, andere Schauplätze entdecken, andere Abenteuer erleben oder auch komplett verpassen.

Kurz: Jeder schreibt seine eigene Geschichte. Genau das unterscheidet Spiele schließlich von Büchern und Filmen. Bislang leider viel zu häufig nur in der Theorie, in The Witcher 3 ebenso faszinierende wie unterhaltsame Praxis. Eine Praxis, an der sich künftig alle anderen story-lastigen Spiele messen lassen müssen. So definiert man einen Meilenstein.



Grillhähnchen à la Geralt: Wir flambieren eine Gorgo (eine Art Drachenhuhn) mit dem Igni-Flammenstrahl.

und-Tastatur-Steuerung um, wenn wir am Analogstück wackeln, wird das Gamepad aktiv. Auch die eingeblendeten Tasten/Buttons ändern sich. Praktisch.

Taktisches Todesballett

Doch wieder zurück zu den Kämpfen. Auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden müssen wir abgesehen vom Ausweichen vor allem darauf achten, nicht mitten in Feindgruppen herumzustehen. Gegen viele Gegner reicht es dann schon, wenn wir sie mit Dauerattacken in die Defensive drängen. Noch dazu kann der Hexer in Kampfpausen jederzeit meditieren und sich damit vollständig heilen. Auf höheren Schwierigkeitsgraden geht das nicht, außerdem kommt hier eine gehörige Prise Taktik hinzu. Denn jeder Gegnertyp kämpft anders und hat individuelle Stärken sowie Schwächen, die wir ausnutzen müssen. Und zwar bei Mensch und Monster gleichermaßen. Bogenschützen etwa sollten wir rasch in Nahkämpfe verwickeln, damit sie Geralt nicht mit Pfeilen spicken; Schildträgern müssen wir in den Rücken fallen, oder wir erschöpfen sie mit Dauerattacken derart, dass sie ihre Schutzbretter fallen lassen.

Noch größer sind die Unterschiede bei unseren übernatürlichen Kontrahenten. Sumpfmonster etwa sind recht leicht zu besiegen, zerplatzen aber beim Ableben in einer schmerzhaften Explosion – weghechten! Geflügelte Sirenen greifen aus der Luft an und wollen erst mal per (neuer!) Armbrust auf den Boden der Tatsachen zurückgebolzt werden. Zyklopen hüpfen in die Luft und krachen zu Boden, da sollten wir nicht daneben stehen, Golems setzen zum Sturmangriff an und prügeln alles aus dem Weg.

Die Schwächen der jeweiligen Viecher lesen wir im Bestiarium nach, Werwölfe etwa sind allergisch auf Silberbomben, vor dem Kampf gegen steinerne Gargoyles sollte Geralt sein Schwert mit »Konstruktöl« einreiben, um mehr Schaden anzurichten. Hier kommen überdies die fünf Zauberzeichen zum Tragen: Ertrunkene (gewissermaßen Wasser-Zombies) reagieren empfindlich auf Igni-Feuerwellen, Wyvern sind nach Aard-Luftstößen kurz benommen. Gruftbestien wollen per Axii-Gedankenkontrolle betäubt, schemenhafte Erscheinungen erst per Yrden-Lähmfalle »verfestigt« und dann fachgerecht zerschwertet werden.

Abgesehen von solchen spezifischen Monsterkontern haben wir vor allem Quen verwendet. Dank der Magiehülle können wir nämlich einen Treffer ohne Lebenspunktverlust wegstecken, falls wir zu spät ausweichen. Auch Aard fanden wir hilfreich, um menschliche Gegner umzuschubsen. Wenn sie dann wehrlos am Boden liegen, können wir sie einfach ausschalten. Und Igni eignet sich, um Angreifer in Brand zu stecken. Zum Beispiel, damit sie ihren Schild fallen lassen.

Wer also einfach nur auf die Maustaste hämmert und nicht überlegt, womit er es eigentlich zu tun hat, kann schon mal den Kranz fürs eigene Grab vorbestellen. Oder den jederzeit speicherbaren Spielstand laden. Es sei denn natürlich, die Monster haben eine niedrigere Charakterstufe als der Hexer. Dann reicht auch geistloses Draufkloppen. Noch dazu ist die KI in unserer Testversion nicht immer ganz auf der Höhe, manchmal stehen Gegner einfach nur herum und warten, dass wir angreifen.



Sexszenen gibt's vor allem am Ende längerer Auftragsketten. Oder im Bordell.



Dürre Charakterentwicklung

Wo wir gerade bei den Stufen sind, ein Wort zur Charakterentwicklung von The Witcher 3. Die ist nämlich unbefriedigend. Pro Stufenaufstieg (und beim erstmaligen Meditieren an einem »Ort der Macht«) bekommen wir einen Fähigkeitspunkt, mit dem wir im Charaktermenü irgendwas steigern können. Dieses »Irgendwas« ist aber meist nur ein mickriger Prozentwert (etwa ein Prozent auf die kritische Trefferchance), wirklich neue Fertigkeiten lernen wir erst später – und auch nur dann, wenn wir uns spezialisieren auf Nahkampf, Magie oder Alchemie (dazu gleich mehr). Außerdem schalten wir allgemeine Boni frei, etwa eine schnellere Lebensenergie-Regeneration tagsüber.

Am sinnvollsten erscheint uns der Magie-Fähigkeitszweig, weil wir damit wenigstens alternative »Feuermodi« für Geralts Zauber freischalten. Die Igni-Feuerwelle wird dann zum Flammenstrahl, der Quen-Schutzschild kurzfristig zur undurchdringlichen Schutzblase. Nützliche Sache, aber dennoch dünn, da haben wir schon facettenreichere Charaktersysteme gesehen. Im Grunde spielt sich The Witcher 3 so vom Prolog bis zum Endkampf weitgehend gleich, abgesehen von den alternativen Hexereien lernen wir kaum neue Kampftricks.

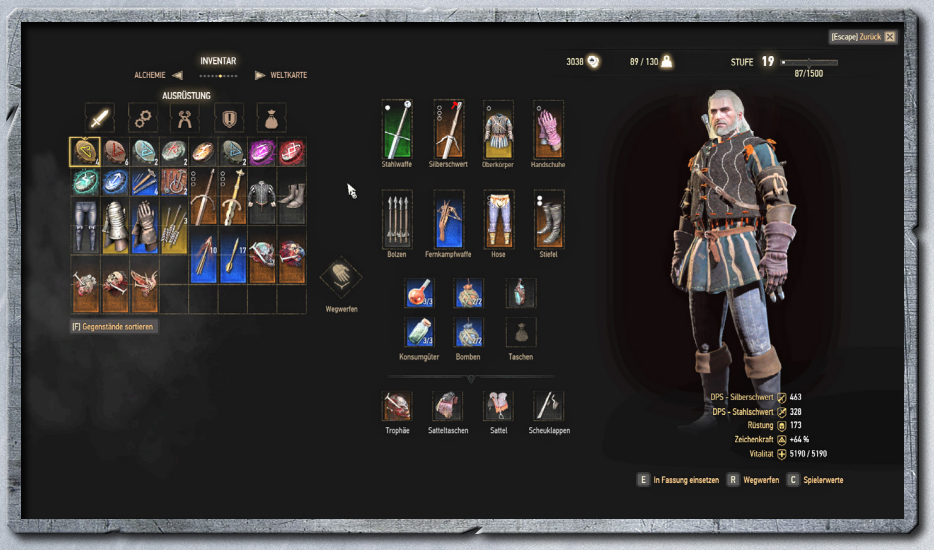
Noch dazu müssen wir neue Talente erst mal einem von höchstens zwölf Slots zuweisen, um sie zu aktivieren. Im Klartext: Geralt darf insgesamt nur zwölf Fähigkeiten einsetzen, und selbst das erst mit Level 30. Zum Spielbeginn sind wir auf zwei Fähigkeiten beschränkt. Die aktiven Talente könnten wir außerhalb von Kämpfen zwar theoretisch wechseln, um sie an die aktuelle Herausforderung anzupassen, was im Test aber nie nötig war. Manche Fertigkeiten sind noch dazu überflüssig. Wenn wir etwa unseren Axii-Gedankenkontrollzauber verbessern, dürfen wir Feinde nicht nur im Kampf zum kurzfristigen Seitenwechsel zwingen, sondern manchmal auch schon vor dem Waffengang zur Aufgabe überreden. Doch diese Option bietet uns The Witcher 3 nur selten an, und selbst wenn wir sie einsetzen, wird manchmal trotzdem gekämpft.

Eine nette Ergänzung gibt's immerhin: Je drei aktivierten Fähigkeiten dürfen wir im Charaktermenü ein Mutagen zuordnen. Mutagene sind spezielle Items, die wir von Monstern erbeuten und die umso höhere Werteboni bringen, je mehr gleichfarbigen Talenten wir sie zuordnen. Wenn wir ein blaues Mutagen einer ebenfalls blauen Magiefähigkeit zuweisen, erhöht es unsere generelle Zauberkraft um 20 Prozent. Wenn wir es drei Magiefähigkeiten zuweisen, steigt der Bonus sogar auf 40 Prozent.

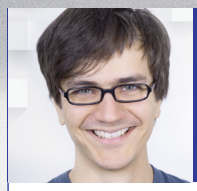
Hexer-Handwerk

Etwas ausgepolstert wird das magere Charaktersystem durch die reichhaltige Ausrüstungsbeute. Alle naselang finden wir bessere Stahl- und Silberschwerter, Armbrüste, Rüstungen, Handschuhe, Hosen und Stiefel; Schatzsuche-Nebenquests werfen zudem besonders mächtige »Relikte« und Rüstungssets ab. Selbst Geralts Pferd lässt sich aufrüsten, etwa mit einem Sattel, der seine Galopp-Ausdauer erhöht. Übrigens: Waffen und Kleider nutzen sich ab und wollen regelmäßig repariert werden, zerfallen aber unserem Empfinden nach zu schnell. Das kann nerven. Außerdem erbeuten wir Handwerks-Blaupausen für Klingen und Klamotten, die wir von Schmieden herstellen lassen können – die entsprechenden Zutaten vorausgesetzt. Die klauben wir entweder auch aus Schatztruhen, oder wir basteln sie selbst, indem wir eingesammelten Plunder zerlegen lassen. Aus einem silbernen Kerzenhalter wird so ein Brocken Silbererz, mehrere davon können wir zu einem Silberbarren umschmelzen, der für Schwerter gebraucht wird.

Das Zerlegen und Kombinieren findet allerdings in der Art von Menüs statt, für die das Wort »fummelig« erfunden wurde. Für jede Aktion brauchen wir ein Menü zu viel,



Das Inventar ist auf dem PC dank Drag & Drop einfacher zu bedienen als auf den Konsolen.



Ein unvergessliches Erlebnis
Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Spielegeschichten sind die Kriegsgeschichten unserer Generation. Das mag zynisch klingen, ich meine es aber positiv: Während unsere Großväter von prägenden Erlebnissen in finsteren Zeitaltern erzählten, berichten wir künftigen Generationen womöglich von prägenden Erlebnissen in Spielen. Und The Witcher 3 bereichert meinen persönlichen Geschichtenfundus enorm. Es ist ein Spiel, von dem ich gerne und bei jeder Gelegenheit erzähle, weil es voller denkwürdiger Erlebnisse steckt. Natürlich will ich die jetzt nicht spoilern, das mache ich dann in 30 Jahren bei irgendwelchen Kindern. Momentan sage ich nur so viel: Es ist eines der besten Spiele, die ich in den letzten Jahren erlebt habe.

Natürlich ist das Spiel nicht perfekt. Das Charaktersystem? Unbefriedigend. Die Balance? Wackelig. Die Steuerung mit Maus und Tastatur? Vor allem im Kampf umständlich – ich rate auch am PC zum Gamepad. Das sind natürlich Schwächen, die ich nicht verschweigen möchte. Aber ich möchte auch nicht verschweigen, dass sie mich ob des grandiosen Gesamtkunstwerks kaum stören. The Witcher 3 fesselt, motiviert, überhäuft mich bis an die Schmerzgrenze mit Aufgaben. Es verquickt scheinbar mühelos die Erzählgewalt seiner Vorgänger mit einer fantastischen, einladenden, offenen und riesigen Spielwelt.

Und zu allen Überfluss hat CD Projekt derart viel Liebe in Details gesteckt, wie ich es schon lange nicht mehr gesehen habe – zumindest nicht in einem Vollpreisspiel. The Witcher 3 beeindruckt eben nicht nur mit schierer Größe, sondern steckt auch im Kleinen voll bezaubernder Überraschungen. Vom futternden Pferd bis zur Kopfsprung-Animation, vom versteckten Schatz bis zu Dialogen, die rein der Atmosphäre dienen. Das ist meisterlich. Diesem Spiel weniger als 90 Punkte zu verleihen, wäre Heuchelei. Wer The Witcher 3 für diese Leistung nicht loben kann, hat einfach nicht verstanden, was gute Spiele ausmacht. Und das erkläre ich gerne auch noch in 40 Jahren irgendwelchen Kindern!



Wir kämpfen Seite an Seite mit zwei alten Bekannten, Vernon Roche und Ves.

zumal wir nie auf einen Blick sehen, was sich denn nun genau zu welchen Zutaten zerlegen und was wir wiederum daraus herstellen können. Also scrollen und blättern wir ständig hin und her – das ginge übersichtlicher. Dennoch motiviert das Crafting natürlich, wir freuen uns immer, wenn wir ein besonders schönes Schwert oder eine besonders dicke Rüstung schmieden können. Noch dazu darf der Hexer Tränke brauen, Schwertöle (erhöhen den Schaden gegen bestimmte Gegnertypen) herstellen und Bomben basteln. Während wir Sprengkörper und Öle vor allem für Feinde in der Hinterhand behalten, die dagegen empfindlich sind, setzen wir Elixiere regelmäßig ein, etwa um unsere Lebensregeneration oder unseren Angriffsschaden zu erhöhen. Das geht zudem einfacher als früher, statt nur beim Meditieren vor dem Kampf dürfen wir die Wässerchen nun auch jederzeit mitten im Getümmel schlucken. Für einmal gebraute Balsame müssen wir zudem nie wieder Zutaten sammeln, unsere Vorräte werden automatisch aufgefüllt, wenn wir meditieren.

Der Engel im Detail

Was also bleibt unterm Strich von The Witcher 3? Vor allem Erinnerungen. An schöne Geschichten, eine einladende Welt, Ritte in den Sonnenuntergang, Bootsfahrten über die stürmische Skellige-See. Und natürlich an unsere Entscheidungen, an deren Folgen wir teils schwer zu schlucken hatten. Vor allem aber bleibt die Erinnerung an eine fast schon absurde Liebe zum Detail.

Denn CD Projekt hat nicht nur die Spielwelt mit allerlei stimmungsvollem Kleinkram ausstaffiert, sondern beispielsweise auch die Dialoge um nicht zwingend notendige, aber einfach schöne Zeilen bereichert. Ob wir nun mit Geralts Zwergenfreund Zoltan witzeln, Gehässigkeiten mit einem alten Rivalen austauschen oder uns die Geschichte der Elfen erklären lassen – so verleiht man Charakteren Glaubwürdigkeit. Und so verleiht man einem Universum Tiefe, genau wie durch die vielen Bücher, die in der Spielwelt herumliegen und uns mehr über die Hintergründe und Geralts eigene Vorgeschichte verraten. Liebe zum Detail bedeutet eben Liebe zum Überflüssigen. Nichts davon wäre notwendig. Es wäre auch nicht notwendig, dass Geralts Pferd Plötze automatisch zur Futterstellen und Apfelkisten trottet, sobald wir in einem Dorf abgestiegen sind. Es wäre nicht nötig, dass Geralt beim Satz ins Wasser automatisch eine Kopfsprung-Haltung einnimmt. Es wäre nicht nötig, dass ein Wikinger, den wir in einer optionalen Nebenquest befreien, tote Kameraden kommentiert.

Es gäbe unzählige weitere Beispiele für solche Details, machen wir's kurz: Selbst wenn The Witcher 3 nicht immer ganz rund läuft, selbst wenn es Bugs und seine Macken hat, spürt man überdeutlich, dass hier Liebe drinsteckt. Das ist (leider) keine Selbstverständlichkeit und für uns eine der großen Stärken des Spiels. Abgesehen von den schematischen Nebenbeschäftigungen wie Barschlägereien wirkt hier nichts generisch, nichts lieblos, nichts hingerotzt. Ein größeres Lob fällt uns nicht mehr ein. Und das war nicht mal ein Spoiler. GR

THE WITCHER
THE WILD HUNT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / Phenom II X4 940	Core i7 3770 / Athlon FX-8350
GeforceGTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wunderschöne, detaillierte Spielwelt + hervorragende Kampfanimationen + tolle Lichtstimmung + gute deutsche Sprecher + sehr schöner Soundtrack

SPIELDESIGN

+ flotte Kämpfe mit einer Prise Taktik + individuelle Gegnertypen + coole Hexersicht-Detektivarbeit + abwechslungsreiche Nebenbeschäftigungen – dürres, unbefriedigendes Charaktersystem

BALANCE

+ gute Spielerführung + Hilfen lassen sich zu- und abschalten + vier austarierte Schwierigkeitsgrade – sehr viele niedrigstufige Quests – Standardmonster teils härter als Bosse

ATMOSPHÄRE/STORY

+ durchgehend spannende Hauptstory + ausgezeichnete Nebenquests + viele folgenschwere Entscheidungen + konsequent gezeichnete, glaubwürdige Charaktere + belebte Schauplätze

UMFANG

+ gigantische Spielwelt + Unmengen an Quests und Aufgaben + Erkundung lohnt sich + reichhaltige Ausrüstungsbeute plus Crafting + drei Endvarianten erhöhen Wiederspielwert

ABWERTUNG

Auf allen Detailstufen erleben wir regelmäßige »Pop-Ins«, also Charaktere und Umgebungsdetails, die sehr plötzlich erscheinen. Zumindest auf Highend-PCs sollte das nicht vorkommen.

93 -1

FAZIT

Rollenspiel-Koloss voll großartiger Geschichten, die leichten Schwächen bei Balance und Charakterentwicklung fallen kaum ins Gewicht.

92



The Witcher 3: The Wild Hunt

Grafikvergleich und Tuning-Tipps

Zwar kann man auch auf den Konsolen mit Geralt Monsterjagd gehen, das schönste Witcher-Erlebnis gibt's aber für Spieler der PC-Version. Wie sich die Grafikeinstellungen dabei auf die Optik auswirken, zeigen wir Ihnen im Detail. Von Jan Purrucker

Ursprünglich sollte The Witcher 3: Wild Hunt bereits 2014 erscheinen. Allerdings schob Entwickler CD Projekt den Release-Termin immer wieder nach hinten, um dem Team genügend Zeit für Optimierungen zu geben. Gerade bei der PC-Version wurde bis kurz vor dem offiziellen Start an der Performance und den Grafik-Effekten gefeilt.

Besonders die Beleuchtung, das dynamische Wettersystem und die riesige Spielwelt selbst stellten die Entwickler vor große Herausforderungen und wurden laut CD Projekt oft überarbeitet. Als Lohn für die lange Wartezeit der Spieler und die viele Arbeit der Entwickler steht am Ende mit The Witcher 3: Wild Hunt das bislang schönste Open-World-Rollenspiel in den Läden.

Technisch basiert der Titel dabei auf der hauseigenen Red Engine 3, eine stark weiterentwickelte Version der Grafik-Engine, die schon im zweiten Teil der Reihe zum Einsatz kam und damals extra dafür entwickelt wurde. In The Witcher 3 setzen sich die Charaktermodelle aus bis zu 40.000 Polygonen zusammen und verfügen damit über rund doppelt so viele Dreiecke wie noch im zweiten Teil. Entsprechend detailliert fallen die Spielfiguren aus und wirken dank aufwändiger Motion-Capturing-Animationen sehr lebensecht. Anders als auf den Konsolen lässt sich The Witcher 3 auf dem PC auch mit über 30 Bildern pro Sekunden spielen und wurde außerdem um zusätzliche Effekte erweitert. Diese optische Dreingabe hat jedoch ihren Preis.

Systemanforderungen

Um flüssig spielen zu können, sollte laut CD Project mindestens ein Intel Core i5 2500K, 6,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Geforce GTX 660 oder Radeon HD 7870 im Rechner stecken. Empfohlen werden ein Core i7 3770 oder AMD FX 8350, 8,0 GByte RAM sowie eine Geforce GTX 770 oder Radeon R9 290.

Selbst in der von uns getesteten und noch nicht optimierten Version scheinen diese Angaben durchaus realistisch zu sein – zu-

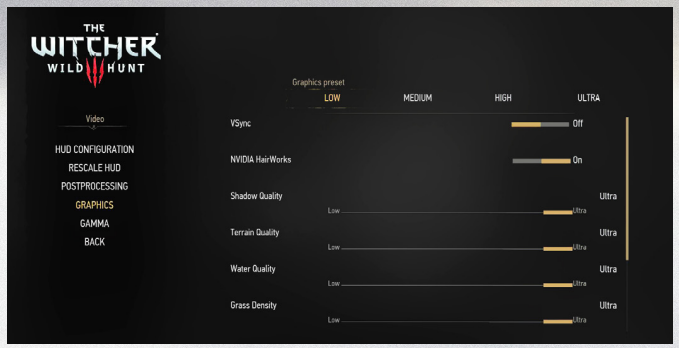


The Witcher 3 bietet eine riesige Spieltwelt, die es zu erforschen gilt. Dabei sieht der Titel selbst in niedrigen Einstellungen noch sehr gut aus - stellt aber auch hohe Anforderungen.

Fehlendes Update

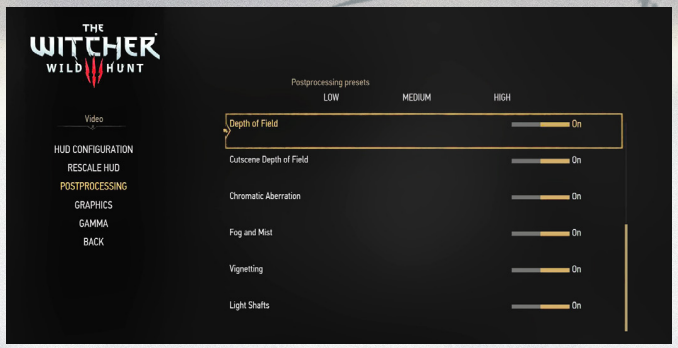
Zum Testzeitpunkt stand uns der DayOne-Patch noch nicht zur Verfügung und es gab auch noch keine optimierten Treiber von Nvidia und AMD. Verbindliche Aussagen zur Performance können wir daher in diesem Test nicht machen – liefern diese in Form einer Technik-Tabelle jedoch auf Gamestar.de nach.

Der erste Witcher-Teil basiert auf Biowares Aurora-Engine, die zuvor in Neverwinter Nights zum Einsatz kam.



Menü »Graphics«

Insgesamt stehen im Video-Menü neun Grafikoptionen und im separaten Post-Processing-Bereich weitere zwölf zur Auswahl. Über die vier allgemeinen Stufen (Niedrig, Mittel, Hoch und Ultra) lassen sich alle Regler gleichzeitig verstellen. Dabei lässt sich jede Option auch einzeln anpassen. Mit insgesamt neun Einstellungen fällt das Menü relativ umfangreich aus.



Menü »Postprocessing«

Mit den Einstellungen zu den Postprocessing-Optionen aktivieren wir zusätzliche Effekte wie Bloom oder Bewegungsverzerrung. Hier finden sich weitere 12 Einstellungen. Insgesamt gibt es also ganze 21 Möglichkeiten, die Grafik anzupassen.

---

mindest bezüglich der empfohlenen Konfiguration. Denn in leistungshungrigen Bereichen der Spielwelt wie etwa der Stadt Novigrad kommen wir mit einer GTX 660 selbst in den minimalsten Einstellungen gerade so auf 30 Bilder pro Sekunde. Hier dürften aber der DayOne-Patch und die optimierten Treiber noch für (zumindest ein wenig) Besserung sorgen. Mit einer GTX 770 oder einer Radeon R9 280X konnten wir hingegen ruckelfrei in Full HD und hohen Details mit Geralt durch die Spielwelt reiten. Für die Ultra-Einstellungen und konstante 60 fps sollte es dann schon allerdings schon eine GTX 970 oder R9 290X sein.

Generell hängt die Bildwiederholrate jedoch auch stark von der Umgebung ab. Einstellungen, mit denen es sich beim nächtlichen Sparziergang über Felder und Wiesen flüssig spielen lässt, sorgen tagsüber in Städten vielleicht schon für Ruckler.

Auch auf Niedrig noch hübsch

Beim Vergleich zwischen den vier allgemeinen Grafikstufen fallen die meisten Unterschiede erst auf den zweiten Blick auf. Während sich die Textur-Einstellungen sowohl bei den Charakteren als auch den Boden- und Objektoberflächen noch problemlos bemerkbar machen, müssen wir bei den übrigen Details wie der Terrain-Darstellung, Grasdichte oder Wasserqualität sehr genau hinschauen. Daher sieht The Witcher 3 selbst mit niedrigen Einstellungen noch gut aus und besonders die detaillierten und hervorragend animierten Charaktere sowie die auch auf herkömmlichen Festplatten relativ kurzen Ladezeiten sind Pluspunkte für Besitzer älterer oder schwächerer PCs.

The Witcher 3: Wild Hunt ist damit klar das derzeit schönste Rollenspiel. CD Projekt Red hat viel Zeit investiert, um eine riesige und dennoch lebendige und enorm detaillierte Spielwelt zu erschaffen. Die dritte Version der Red Engine hinterlässt dabei einen guten Eindruck. Bereits unsere Testversion (ohne DayOne-Patch) machte dabei einen sehr runden und stabilen Eindruck.



ULTRA

Den größten optischen Unterschied machen die verschiedenen Stufen der Textur-Qualität. Auf Ultra und Hoch strotzen Charaktere und Objekte nur so vor Details. Setzen wir den Regler auf Mittel oder Niedrig gleichen Geralt und die NPCs eher Spielfiguren aus Plastik und auch die Texturen von Gebäuden, Bäumen und der Landschaft verwischen stark.



NIEDRIG

Trotz der umfangreichen Auswirkungen auf die Grafik macht sich die Textur-Qualität (momentan zumindest) kaum bei der Performance bemerkbar. Hier sollten Sie also auch mit schwächerer Hardware die Einstellung »Hoch« auswählen können.

Allerdings wurde die Engine extrem stark angepasst und um Effekte wie Schatten, Spiegelungen und ein Wetter-System erweitert.

Nvidia Hairworks





Dass die maximalen Grafikeinstellungen eine High-End-Karte voraussetzen, liegt unter anderem daran, dass CD Projekt nicht alle technischen Aufgaben der Red Engine 3 überlässt. Um den Optimierungsaufwand etwas zu verringern, nutzen die Entwickler für manche Effekte Software von Drittherstellern. So zum Beispiel die Haar- und Fellsimulation Hairworks aus Nvidias Gameworks-Programm. Die Technik soll sowohl Menschen als auch die zahlreichen Tiere und Monster in The Witcher 3 noch realistischer erscheinen zu lassen – was in der Praxis auch funktioniert. Allerdings benötigt Hairworks besonders auf AMD-Grafikkarten sehr viel Performance und ist nicht ohne Grund den Ultra-Einstellungen vorbehalten. Bei unseren Tests lies der Effekt die Framerate teils um über 30 Prozent einbrechen. Wenn Sie sich also beim Spielen über Ruckler ärgern und sich auch mit etwas strähnigeren Haaren zufriedengeben können, sollten Sie als erstes Hairworks deaktivieren. Zusammen mit der Auflösung wirkt sich die Option von allen Einstellungen am stärksten auf die Performance aus.

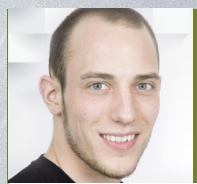
Bis auf vereinzelte Clipping-Fehler sind uns auch keine Bugs aufgefallen. Anders als bei der Playstation-4-Version mussten wir uns zudem weder über Einbrüche der Framerate noch über Abstürze oder zu spät aufploppende Objekte und Charaktere ärgern.

Von den Ultra-Optionen hatten wir uns dennoch etwas mehr erhofft. Es fehlte zumindest in unserer Testversion (abseits der Auflösung) an Möglichkeiten, High-End-Rechner wirklich an ihre Grenzen zu bringen. Abseits von den Texturen und Hairworks wirken sich die meisten Optionen im Grafik- und Post-Processing-Menü in unserer Version einzeln kaum auf die Framerate aus (je 1-2 fps) und bringen erst in Kombination einen Performance-Vorteil. Zudem lässt sich lediglich die temporale Kantenglättung an- oder abschalten; zusätzlichen Modi gibt es nicht. Da wir in einer Config-Datei jedoch bereits einen Eintrag für MSAA gefunden haben, rechnen wir fest damit, dass zumindest diese Option noch per Patch nachgereicht wird. JP



ULTRA

Effekte wie die Laubdarstellungsdistanz machen sich nur in spezifischen Situationen bemerkbar. Die Option definiert, bis zu welcher Entfernung Bäume und Sträucher noch angezeigt werden und wird erst spürbar, wenn wir bei klarem Wetter von einem stark erhöhten Punkt aus auf Wälder in der Distanz blicken.



Das bunte Mittelalter

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Als Fan von Game of Thrones gefallen mir bei The Witcher 3 besonders die düstere Story und das erwachsene Setting – egal wo man hinblickt, finden sich Leid, Elend, Sex und Gewalt. Die Handlung zieht dank der tollen Sprecher, den guten Zwischensequenzen und nicht zuletzt der imposanten Grafik in ihren Bann. Allerdings finde ich es im Vergleich mit früheren Trailern Schade, dass die Verkaufsversion mit deutlich kräftigeren Farben daherkommt. Die knalligen Farbtöne sind sicher Geschmackssache, passen für mich aber nicht perfekt zur Stimmung des Spiels. Wie schon bei Diablo 3 hoffe ich daher auf einen »Dark Mod«.



NIEDRIG

Auf der höchsten Stufe ist das Tal voller Bäume. Wählen wir die niedrigste Option, sehen wir nur noch eine kahle Fläche.

Die Entwickler integrierten sogar ein spezielles Physik-Modul, zur korrekten Berechnung von hüpfenden Brüsten.

The Witcher 3: Wild Hunt

Das Universum – Bücher, Comics und mehr

Wer von Hexer Geralt und seinen Freunden und Feinden nicht genug bekommen kann, sollte sich die folgenden Comics, Bücher und Spiele ansehen, die alle mit Geralt und der Witcher-Welt zu tun haben. Von Jürgen Stöffel

Dieser Geralt hat was, das ist einfach nicht zu bestreiten. Wer einmal mit den Witcher-Spielen angefangen und sich in dem komplexen und atmosphärisch dichten Story-Universum verloren hat, wird nur schwer wieder davon loskommen. Und wer dabei gar der düsteren Welt von Hexer Geralt komplett verfallen ist, dem sind die bisherigen Spiele der Serie selbst viel zu wenig, auch wenn man sie mehr als einmal angehen kann. Es muss trotzdem mehr her, mehr vom Hexer und dem ganzen Drumherum! Deshalb stellen wir hier weitere Werke aus allen Medienbereichen vor, die alle irgendwie mit Geralt und seinem faszinierenden Universum zu tun haben. Jürgen Stöffel

Die Hexer Romane

Geralt von Riva und seine düsteren Abenteuer betreten 1990 zum ersten Mal die Fantasy-Bühne. In diesem Jahr bringt der polnische Fantasy-Autor Andrzej Sapkowski den Kurzgeschichtenband »Wiedźmin«, zu Deutsch »Der Hexer« heraus. Enthalten sind fünf launige Kurzgeschichten, in denen sich ein bärbeißiger Antiheld namens Geralt von Riva mit Monstern, verwunschenen Wesen und psychopathischen Prinzessinnen herumschlagen muss.

Danach wird es erstmal ruhig um den Hexer, bis Sapkowski 1992 und 1993 weitere Kurzgeschichtenbände um Geralt herausbringt, nämlich »Das Schwert der Vorsehung« sowie »Der letzte Wunsch«. Darin sind sowohl fast alle Kurzgeschichten aus dem mittlerweile vergriffenen »Der Hexer« sowie elf neue Storys enthalten.

In den Erzählungen lernen wir Geralt näher kennen, erfahren die Hintergrundgeschichte seiner Ziehtochter Ciri, hören zum ersten Mal von Geralts bestem Kumpel Rittersporn und werden Zeuge der turbulenten Beziehung zwischen dem Hexer und seiner großen Liebe, der Magierin Yennefer von Vengerberg.

In den Kurzgeschichten wird bereits eine Menge an Hintergrundwissen um Geralts düstere Welt vermittelt und Sapkowski kann schließlich 1994 den ersten vollwertigen Roman der Geralt-Saga fertig stellen. Das Buch trägt den Titel »Das Erbe der Elfen« und handelt vor allem von Geralt und seinem Schützling Ciri, ein vom Schicksal auserwähltes Mädchen, das auf nachhaltige Art mit Geralt verbunden ist.



Mit dem Roman Das Erbe der Elfen beginnt offiziell die Geralt-Saga.

Es folgten vier weitere Bände: »Zeit der Verachtung«, »Feuertaufe«, »Der Schwalbenturm« und »Die Dame vom See«. Im Verlauf der Handlung wandelt sich Ciri zur Hauptperson der Saga, während Geralt meist auf der Suche nach ihr durch die Lande irrt und in den sich anbahnenden Krieg zwischen den freien Reichen und dem Kaiserreich Nilfgaard verwickelt wird.

Im späteren Verlauf wird die Handlung immer mehr aufgefasert, indem zahlreiche Nebencharaktere und Seitenlinien der Geschichte betrachtet werden. Wem also bereits George R.R. Martins »Lied von Eis und Feuer« zu komplex und vielschichtig erscheint, der dürfte bei der Hexer-Saga sein blaues Wunder erleben.

Außerdem wird das recht offene Ende mit der bislang letzten Hexer-Publikation »Etwas endet. Etwas beginnt« in einer weiteren Kurzgeschichte vertieft. Andrzej Sapkowski ist übrigens noch lange nicht fertig mit dem Hexer und schreibt auch weiter noch an Geralt-Geschichten. Beispielsweise an dem Roman »Zeit des Sturms«, der am 1. April 2015 auf Deutsch erschienen ist.

Die Witcher Hörbücher

Die Bücher von Sapkowski fallen vor allem durch ihren launigen Schreibstil auf, der eine sehr dichte Atmosphäre erzeugt. Gerade die derben Dialoge und die bildhafte Art der Erzählung tragen einen großen Teil zur Stimmung bei. Daher sind die Sapkowski-Werke für Hörbücher prädestiniert, die Hexer-Geschichten bilden da keine Ausnahme. Gerade deutsche Hörer können hier aus dem Vollen schöpfen, denn fast alle Hexer-Storys sind grandios vertont worden. Lediglich die letzte Kurzgeschichten-Sammlung »Etwas endet. Etwas beginnt« fehlt noch. Außerdem sind die beiden Bände »Das Schwert der Vorsehung« und »Der letzte Wunsch« nur gekürzt vorhanden. Fünf kleinere Geschichten fehlen, aber alles, was für das Verständnis der Hauptstory nötig ist, gibt's in den Hörbüchern.



Der Spielfilm und die TV-Serie zum Hexer waren kein großer Hit, was wohl auch an der trashigen Aufmachung des Werkes lag.

Film und Serie

Da die Geralt-Saga in Polen ungemein populär ist, entsteht bereits 2001 eine polnische TV-Produktion namens »Wiedźmin« (»Der Hexer«). Weiterhin erscheint kurz darauf eine TV-Serie mit 13 Folgen, wobei die ersten Episoden noch Zusammenschnitte aus dem Spielfilm sind. Die Filmumsetzung von Geralts Abenteuern ist jedoch kein allzu großer Erfolg, was unter anderem auch an der trashigen Präsentation des Werks liegt. Die Story des Films und der Serie basiert weitgehend auf den Hexer-Kurzgeschichten.

The Witcher Adventure Game

Der Verlag Fantasy Flight Games hat sich an einer brettgebunden Umsetzung der Hexer-Titel versucht und mit dem The Witcher Adventure Game ein gelungenes Werk abgeliefert. Wir wählen eine von vier Personen aus der Witcher-Welt und versuchen dann auf einem liebevoll gestalteten Spielfeld Quests und Abenteuer zu erledigen, bevor unsere Mitspieler dasselbe tun.

Damit die Mitbewerber uns nicht zuvorkommen, können wir ihnen allerlei Ungemach in den Weg legen, jeder Held hat eine eigene Spielmechanik und Art, seine Herausforderungen zu meistern. Wer übrigens keine Lust auf Brettspiele hat, kann das Ganze auch als Computerspiel genießen und so spannende Runden gegen die KI oder andere Mitspieler erleben – wahlweise über Hotseat oder das Internet.



Das Witcher Adventure Game funktioniert auch in der digitalen Version ziemlich gut.

Die Hexer-Comics

Bereits 1993 erscheint eine erste polnische Comic-Adaption einiger Kurzgeschichten der Hexer-Saga. Die insgesamt sechs Bände aus den 90ern werden 2001 erneut in zwei Hardcover-Bänden herausgegeben. Weiterhin liegt der Englischen Collector's Edition von The Witcher 2 auch der erste Teil der Comic-Reihe »Racja stanu« (Staatsräson) auf Englisch bei. Der zweite Teil dieser Serie ist jedoch nach wie vor nur auf Polnisch zu haben.

Für internationale Leser empfiehlt sich die nagelneue Comic-Reihe von Dark Horse Books, die mit dem düsteren Comic »Im Glashaus« einen mehr als gelungenen Start hinlegt. Anders als die polnischen Werke aus dem letzten Jahrhundert basiert die neue Reihe nicht mehr auf den bekannten Hexer-Storys, sondern stellt komplett neue Geralt-Geschichten vor, die allesamt vor den Computerspielen und den Büchern stattfinden. Wer hingegen keine Lust auf gedruckte Werke hat und ein Apple-Gerät sein eigen nennt, kann sich auch die interaktive Witcher-Comic-App aus dem App-Store runterladen.



Im Glashaus ist der erste Band der gelungenen neuen Witcher-Comic-Reihe von Dark Horse Books.

The Witcher – Music Inspired by The Game

Pünktlich zum Release der Enhanced Edition des ersten Witcher-Spiels kommt in Polen eine CD heraus, auf der vom Hexer inspirierte Songs diverser Künstler – etwa auch vom Witcher-Soundtrack-Komponisten Adam Skorupa – zu hören sind. Außerdem liegt die CD jeder Ladenversion der Enhanced Edition bei. Der Stil der Musik ist eher düster und passt daher sehr gut zur finsteren Witcher-Welt. Vom Genre her lässt sich die CD nicht festlegen, von Heavy Metal, Dark Wave bis Elektro, Mittelalter-Folkrock und sogar Reggae ist alles dabei.

The Witcher Battle Arena

Das neueste Werk aus der Witcher-Welt ist das Free2Play-MOBA »The Witcher Battle Arena«. Das Spiel ist kostenlos als App für Android- oder Apple-Geräte verfügbar und ist ein klassisches MOBA im Stil von Leage of Legends oder Dota2 – wenn auch deutlich simpler. So gibt es derzeit nur eine Handvoll spielbarer Helden, darunter natürlich Geralt selbst, aber auch eher unbekannte Gestalten wie die Dryade Eithne oder die Magierin Philippa Eilhart.

Sobald wir unseren Helden gewählt haben, treten wir in bester MOBA-Manier mit zwei weiteren Mitspielern gegen ein anderes Dreier-Team an, das wahlweise aus menschlichen Spielern oder Bots besteht. Um zu gewinnen, müssen wir genug Eroberungspunkte sammeln, indem wir taktische Punkte einnehmen und halten. The Witcher Battle Arena spielt sich ganz flockig, würde aber genauso gut mit generischen Fantasy-Charakteren funktionieren. Witcher-spezifische Spielelemente gibt es kaum, dafür ist das Free2Play-Konzept sehr fair umgesetzt.



Des Hexers neuester Streich ist eine Free2play-MOBA für Android- und Apple-Geräte.

Im polnischen Playboy erschienen diverse digitale Pinup-Bilder von Triss Merigold.

The Witcher 3 - Psychotest

Taugen Sie zum Hexer?

Rollenspiele mögen Sie, klar - aber liegt Ihnen auch The Witcher 3? Haben Sie überhaupt das Zeug zum Hexer? In unserem Psychotest finden Sie's heraus.

The Witcher 3 ist eines der besten Spiele der letzten Jahre: eine riesige Spielwelt, Unmengen von Aufgaben und eine packende Story. Klingt faszinierend, keine Frage – aber ist das neue Rollenspiel-Epos von CD Projekt denn wirklich etwas für Sie? Selbst bei solchen Spitzentiteln können Meinungen und Geschmäcker schließlich durchaus auseinandergehen.

Anders als beispielsweise die handelsüblichen Bioware-Helden ist der Hexer Geralt von Riva nämlich kein formbarer Jungweltenretter, sondern ein etablierter und ... nunja ... spezieller Charakter. Und auch das düstere Witcher-Universum hat mit Gute-Laune-Fantasy nach amerikanischer Bauart wenig am Hut. Fühlen Sie sich dort überhaupt wohl?

Das verrät unser Psychotest: Einfach die folgenden 20 Fragen beantworten, die jeweilige Punktzahl notieren und am Ende zusammenzählen. Dann erfahren Sie, ob Sie die Doppelschwerter schärfen können – oder um The Witcher 3 lieber doch einen größeren Bogen machen sollten als ein Barbier um Geralts Bart.

1 Wie entscheidungsfreudig sind Sie?

Sehr entscheidungsfreudig, ich bin nicht zimperlich. ..... **3 Punkte**
Ich weiß nicht so recht, was ich hier ankreuzen soll. ..... **0 Punkte**
So mittel. Ich mache erst mal eine Pro-Contra-Liste und entscheide dann. ..... **2 Punkte**

2 Wie unterscheiden Sie zwischen Gut und Böse?

Das Spiel wird mir schon sagen, was gut und was böse ist. ..... **0 Punkte**
Gibt's da einen Unterschied? ..... **3 Punkte**
Wer am Ende noch steht, ist der Gute. ..... **2 Punkte**



3 Wer ist Ihr Vorbild?

Captain America. Ich möchte die Vereinigten Staaten, äh, die Welt zu einem besseren Ort machen. ..... **1 Punkt**
Kevin Großkreutz. Wenn mir jemand dumm kommt, gibt's einen Döner in die Fresse. ..... **2 Punkt**
Bill Gates. Ich tue Gutes, will aber erst mal unverschämt reich und mächtig werden. ..... **1 Punkt**
Es gibt keine Helden in dieser Dreckswelt. ..... **3 Punkte**

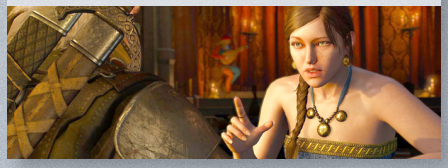
4 Glauben Sie an das Gute im Menschen?

Unbedingt. Jeder Mensch trägt Gutes in sich und kann auf den rechten Pfad geführt werden. ..... **0 Punkte**
Eingeschränkt. Es gibt gute Menschen, aber auch solche, denen man niemals trauen kann. ..... **1 Punkt**
Nein. Egal, was die Leute predigen: Am Ende denkt jeder nur an sich. **4 Punkte**



5 Was sagen Sie als Erstes, wenn Sie einer Frau begegnen?

Nichts, ich gehe weiter. ..... **1 Punkt**
»Na hallo, ganz alleine hier im Bordell?« ..... **4 Punkte**
»Zeig mir deine Ware!« ..... **2 Punkte**
Ich lehne diese Frage ab, weil Antwort 2 sexistisch ist. Antwort 3 übrigens auch irgendwie. ..... **0 Punkte**

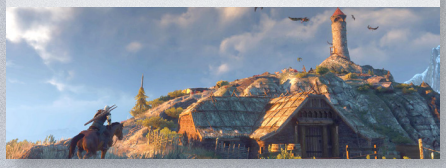


6 Wie gut ist Ihr Orientierungssinn?

Mein Orientierungssinn ist so gut, mein Navi fragt mich nach dem Weg. ..... **4 Punkte**
Ich verlaufe mich morgens regelmäßig zwischen Bett und Kloschüssel. ..... **1 Punkt**
Ich finde den Weg zum Supermarkt, falls es genügend Wegweiser gibt. ..... **2 Punkte**

7 Wie lange können Sie geradeaus gehen, ohne sich ablenken zu lassen?

Zehn Minuten. ..... **2 Punkte**
So lange, wie es nötig ist, um die Mission zu erfüllen. ..... **1 Punkt**
Höchstens 30 Sekunden. ..... **4 Punkte**



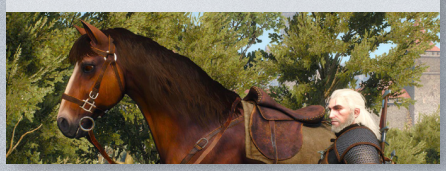
8 Welche Klasse bevorzugen Sie in Rollenspielen?

Magier ..... **1 Punkt**
Schurke ..... **0 Punkte**
Krieger ..... **4 Punkte**
Edler Paladin ..... **-1 Punkt**



9 Wonach würden Sie Ihr Pferd benennen?

Nach irgendwem aus der griechischen Mythologie. ..... **1 Punkte**
Nach einem Fisch. ..... **4 Punkte**
Nach etwas anderem. ..... **2 Punkte**



10 Wo verbringen Sie gern Ihren Urlaub?

In den Weiten des Weltraums. ..... **1 Punkt**
Auf de_dust2. ..... **1 Punkt**
Auf Wikingerinseln, wo man den eigenen Fingern beim Abfrieren zuschauen kann. ..... **3 Punkte**



11 Was ist Ihre größte Schwäche?

Ich kann keine Quest ablehnen. ... **4 Punkte**
Ich kann keine Unschuldigen gefährden. ..... **2 Punkte**
Ich kann nicht reiten. ..... **0 Punkte**



12 Was ist Ihr Lieblingsgetränk?

Irgendwas Selbstgebrautes – mal schauen, was die Wiese da drüben so hergibt. ..... **3 Punkte**
Softdrinks, gerne auch etwas Fruchtiges oder Sahniges. ..... **0 Punkte**
Hartes Zeug, mit dem ich mich richtig abschieße. ..... **2 Punkte**

13 Ein Monster stürzt auf Sie zu. Es ist ziemlich groß. Was geht Ihnen spontan durch den Kopf?

»Ich wusste gar nicht, dass Schwiegermutter zu Besuch ist.« ..... **2 Punkte**
»Ob mein Level hoch genug ist?« .... **1 Punkt**
»Netter Kopf, der würde gut zu meiner Satteltasche passen.« ..... **4 Punkte**



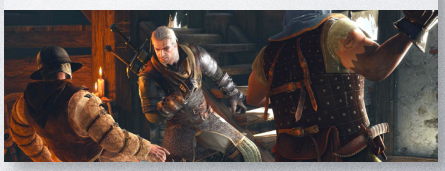
18 Ihre Adoptivtochter ist verschwunden. Was tun Sie?

Ich warte geduldig, irgendwann wird sie schon wiederkommen. Und dann darf sie sich was anhören! ..... **0 Punkte**
Ich sattle, was auch immer gerade in Stall oder Garage herumsteht und presche sofort los, um sie zu suchen! ..... **3 Punkte**
Ich verständige die zuständigen Behörden. Die werden sie schon finden. ..... **1 Punkt**



14 Ein Kampf! Wie gehen Sie vor?

Ruhe bewahren, erst mal eine Taktik überlegen, dann Zug um Zug zum Sieg. ..... **1 Punkt**
Ausweichen, ausweichen, ausweichen, schlagen, ausweichen, zaubern, ausweichen, schlagen, ausweichen. **3 Punkte**
Ich versuche, den Kampf doch noch zu vermeiden, indem ich meinen hohen Charisma-Wert einsetze. **0 Punkte**



15 Sie begegnen einer Gruppe Elfen und Zwergen. Was denken Sie?

»Kann ich mit denen ins Bett steigen?« ..... **2 Punkte**
»Fraktionswahl incoming!« ..... **4 Punkte**
»Endlich Vorlagen für mein Cosplay-Kostüm!« ..... **1 Punkt**



16 Sie müssen sich zwischen zwei Angebeteten entscheiden. Wen nehmen Sie?

Irgendeine. Hauptsache, sie kann zaubern. ..... **3 Punkte**
Ich nehme die Blondine. ..... **1 Punkt**
Ich muss hier gar nix entscheiden, ich nehme sie alle! ..... **4 Punkte**



17 Ein Bauer bittet Sie um Hilfe, weil seine Frau von Untoten gefressen wurde. Was denken Sie?

»Untote? Super, die kann ich ruckzuck zu Ganztoten befördern!« ..... **2 Punkte**
»Die Untoten werden sicher ihre Gründe gehabt haben. Ich rede mal mit ihnen und entscheide dann.« ..... **3 Punkte**
»Mir egal.« ..... **0 Punkte**

19 Sie treffen eine Zauberin. Was denken Sie?

»Kann ich mit der ins Bett steigen?« ..... **3 Punkte**
»Diese verschlagene Hexe will mich bestimmt nur ausnutzen!« ..... **3 Punkte**
»Kann ich die in meine Party aufnehmen?« ..... **0 Punkte**
»Ah, eine Beherrscherin der arkanen Künste! Der kann ich bestimmt vertrauen.« ..... **0 Punkte**

20 Wie sollte Ihrer Meinung nach eine erfolgreich abgeschlossene Quest enden?

Mit einem Schicksalsschlag, der nachdenklich macht. Selbst die besten Absichten können zu Bösem führen. ..... **3 Punkte**
Mit einem Happy End natürlich! Alle fassen sich an den Händen und tanzen singend ums Lagerfeuer. ... **0 Punkte**
Mir Egal. Hauptsache, ich bekomme meine Belohnung. ..... **1 Punkt**



Ihr persönliches Ergebnis

Weniger als 7 Punkte Hm, rechnen Sie lieber noch mal nach. Wenn Sie weiterhin auf weniger als sieben Punkte kommen, empfehlen wir einen Taschenrechner. Oder einen Mathekurs.

Genau 7 Punkte Sie sind ein unentschlossener, aber edler Cosplay-Paladin, der sich gegen Sexismus ausspricht, gerne an sahnigen Fruchtschorlen nippt und sein Pferd »Hephaistos« nennt. Hey, dagegen ist nichts zu sagen! Aber halten Sie sich um Himmels Willen von The Witcher 3 fern.

7 bis 29 Punkte The Witcher 3 scheint nicht so ganz Ihr Fall zu sein. Vielleicht mögen Sie ja eindeutige Gut-Böse-Entscheidungen? Oder hätten gerne die Auswahl aus mehreren Klassen? Nun, das wird nicht passieren. Vielleicht warten Sie besser mit dem Kauf, bis der Preis fällt. Oder bis eine Editierfunktion für den Pferdenamen reingepatcht wird.

30 bis 49 Punkte Es dürfte Dinge geben, die Ihnen an The Witcher 3 nicht gefallen. Zum Beispiel, dass Ihnen das Spiel eben nicht sagt, ob der Brudermörder aus dem Nachbardorf ein böser Mistkerl oder ein armer Tropf ist. Es dürfte aber auch Dinge geben, die Ihnen an The Witcher 3 sehr gut gefallen. Zum Beispiel, dass Ihnen das Spiel eben nicht sagt, ob der Brudermörder aus dem Nachbardorf ein böser Mistkerl oder ein armer Tropf ist. Geben Sie dem Spiel eine Chance!

50 bis 69 Punkte Sie werden sich in The Witcher 3 wie zu Hause fühlen. Oder besser: wie in einer riesigen Villa, in der ein Haufen Arbeit auf Sie wartet. Aber lieber Monster jagen als Geschirr spülen, oder?

Genau 70 Punkte Geben Sie's zu, Sie haben einfach die Antworten gewählt, für die es die meisten Punkte gibt. Glückwunsch, Sie haben uns mit unseren eigenen Waffen geschlagen – eines Hexers würdig! Und falls Sie doch ehrlich geantwortet haben: Hallo, Geralt! Schön, dich im wahren Leben kennenzulernen!

Mehr als 70 Punkte Siehe »Weniger als 7 Punkte«.

ZALMAN

Window-Kit



64,90

High Performance

Zalman Z11 NEO

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. fünf Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZB4

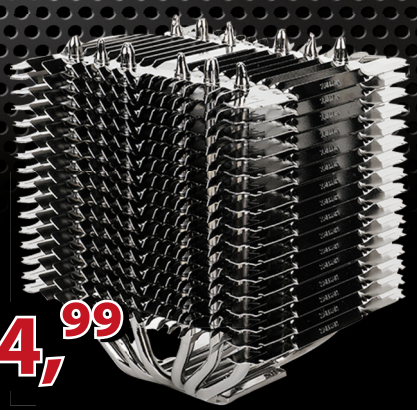


39,99

Zalman R1

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

TQXZB2



34,99

Zalman FX70

- CPU-Kühler
- für Sockel: 775, AM2, AM2+, 1366, 1150, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011, FM2
- Passiv-Kühler
- Der Kühler ist mit einem 120mm Lüfter erweiterbar
- Abmesungen (BxHxT): 140x158x110

HXLZ80



39,99

Zalman CNPS9800 MAX

- CPU-Kühler
- für Sockel: 775, AM2, AM2+, 1156
- AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011, 1150, FM2
- 120mm-PWM-Lüfter mit blauer LED-Beleuchtung

HXLZ81

safer TÜV SÜD shopping

DEUTSCHLAND TEST BESTER SERVICE

N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte

DtGV

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS



ASUS G751JT-T7145H

- 43,9 cm (17,3") • LED, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4720HQ (bis zu 3,6 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD, 2 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 970M 3GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A78



Toshiba QOSMIO X70-B-10T

- 43,9 cm (17,3") • Full HD (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-4720HQ (2,6 GHz)
- 16 GB DDR3L-RAM • 1 TB SATA (8 GB SSD-Cache)
- AMD Radeon R9 M265X 4 GB VRAM
- USB 2.0, USB 3.0, Bluetooth
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8T6B



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

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

PL8C6G



Transcend JetFlash 700 64 GB

- USB-Stick • 64 GB Speicher
- max. 80 MB/s lesen • max. 25 MB/s schreiben
- robustes und glattes Design
- USB 3.0

IMGL3N



ASUS MG279Q

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 2560x1440 Pixel
- 4 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieeffizienzklasse: B
- 2x HDMI/MHL, 1x DisplayPort, 1x Mini-DisplayPort, Audio

V6LO57



ZOTAC GeForce GTX 980 AMP! OMEGA

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1202 MHz (Boost: 1304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXT0A01



SAPPHIRE R9 280 Dual-X OC Boost

- Grafikkarte • AMD Radeon™ R9 280
- 850 MHz Chiptakt (Boost: 940 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz) • DirectX® 11.2, OpenGL 4.3 • 1792 Shadereinheiten • PCIe 3.0 x16
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I, 1x DVI-D

JDXS0M



GeIL 16GB DDR4-3400 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Quad-Kit
- GLB416GB3400C16AQC
- Timing: 16-18-18-36 • LED breathing-light
- DIMM DDR4-3.400 (PC4-27.200)
- Kit: 4x 4 GB

IEIG8X27



ADATA XPG 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • AX3U1600W4G9-DB
- Timings: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFV7J0



CM Storm QuickFire Rapid I

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

NTZV2Z



Func MS-2 Gaming Mouse

- optische Gaming-Maus • 4.000 dpi • 10 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 20 G • 1000 Hz Ultrapolling • 6.400 FPS
- 512 KB Speicher • drei Makroprofile
- USB

NMZY07



Aerocool BattleHawk

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

TQXRZ007



Cooler Master Nepton 240M

- All-in-One Wasserkühlung • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3) • 2x 120-mm-Lüfter
- Abmessungen: 274x120x52 mm
- mit Kühlmittel gefüllt

HXLM55

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 10.06.2015

Deus Ex: Mankind Divided

Ungeplante Auferstehung

Wir waren bei Eidos Montreal, haben Deus Ex: Mankind Divided erstmals live gesehen und dabei herausgefunden: Adam Jensen sollte eigentlich nie zurückkehren. Warum er nun doch wieder da ist, verraten wir in unserer Preview. Von Johannes Rohe

Angeschaut Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **2016**



Egal ob wir uns für's Schleichen oder Schießen entscheiden, die richtige Deckung ist für Adam Jensen überlebenswichtig.



Für unsere Waffe stehen drei Munitionstypen zur Auswahl: EMP-Geschosse, panzerbrechende Kugeln und stinknormale Projektile.

Adam Jensen stand schon mit einem Bein im Grab. Mary DeMarle ist hauptverantwortlich für die Story der Deus-Ex-Spiele von Eidos Montreal und verrät uns: Wenn es nach ihr gegangen wäre, hätte die Geschichte des ehemaligen Sicherheitsmanns mit Deus Ex: Human Revolution ihr Ende gefunden, ein weiteres Spiel mit ihm war nie geplant. Doch weil sich Human Revolution ein Hit wurde und Jensen bei den Fans so beliebt ist, trat die Marketing-Abteilung von Square Enix auf den Plan und machte klar: Jensen muss zurückkehren! Deshalb schlüpfen wir in Deus Ex: Mankind Divided erneut in die Haut des charismatischen Helden und tauchen in die dystopische Cyberpunk-Welt des Jahres 2029 ein.

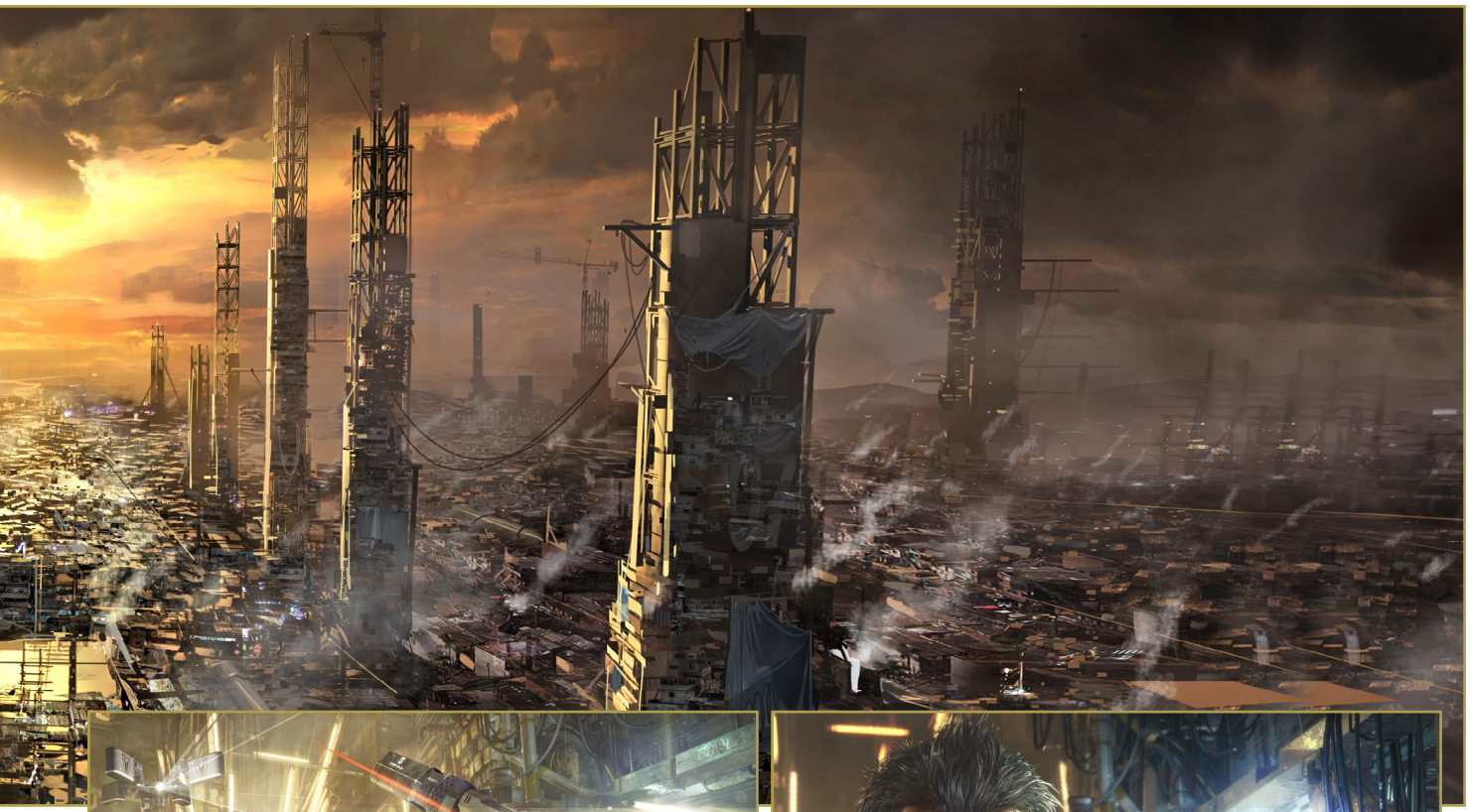
Viele Enden, eine Konsequenz

Eine so ehrliche Antwort hatten wir nicht erwartet, als wir die Entwickler fragten, warum sie mit der Serientradition brechen, einen Deus-Ex-Helden nach seinem ersten Auftritt in der Versenkung verschwinden zu lassen. Und obwohl Mary DeMarle uns versichert, dass es über Adam Jensens noch viel zu erzählen gibt, treibt ihre Aussage uns doch ein paar Sorgenfalten auf die Stirn: Kann die erzwungene Fortsetzung einer abgeschlossenen Geschichte in einem so storyzentrierten Spiel funktionieren?

Vor dem größten Problem steht Eidos gleich zu Beginn von Mankind Divided: Wie soll man die vier unterschiedlichen Endsequenzen von Human Revolution aufgreifen, ohne die Entscheidungen der Spieler zu übergehen? An der gleichen Aufgabe war bereits Deus Ex: Invisible War gescheitert. Die Entwickler von Ion Storm, die den zweiten Serienteil damals produzierten, kamen auf die glorreiche Idee, alle drei grundverschiedenen Enden des ersten Deus Ex gleichzeitig eintreten zu lassen – eine Lösung, die bei den Fans komplett durchfiel. Zu viele Widersprüche hinterließen klaffende Logiklücken in der Geschichte.



Steckt die Augmented Right Coalition hinter dem Anschlag? Adam Jensen will es herausfinden.





Polizisten besitzen keine Augmentierungen und setzen stattdessen auf Exoskelette um den künstlich verbesserten Menschen Paroli zu bieten.



Hallo, schöner Mann! Dank der neuen Dawn-Engine erkennen wir jede Strähne in Adam Jensens Haar und jede Pore in seiner Haut.

Trotzdem haben sich die Entwickler auch bei Mankind Divided gegen einen Speicherstand-Import entschieden. Stattdessen greift man wieder alle Enden auf: Im Finale von Human Revolution konnten wir entscheiden, was wir mit unseren mühsam im Spielverlauf gesammelten Informationen anstellen. Unsere Wahl bleibt in Mankind Divided aber letztlich ohne Konsequenz, denn im Gewirr aus Gerüchten und gezielten Fehlinformationen erkennt niemand die Wahrheit. So bleiben Adam Jensen und wir Spieler die einzigen, die die richtige Geschichte kennen. Diese Lösung erscheint uns schon deutlich logischer und befriedigender als der Ansatz von Invisible War. Entscheidend für die Glaubwürdigkeit der Storyfortsetzung wird jedoch auch sein, wie Eidos mit Charakteren umgeht, über deren Schicksal wir im Vorgänger entschieden haben. So ist schon durchgesickert, dass Faridah Malik, unsere Pilotin in Human Revolution, definitiv tot ist – obwohl wir durchaus die Möglichkeit hatten, sie zu retten.

Ist Mankind Divided wirklich so hübsch?

Die Screenshots auf diesen Seiten wurden uns vom Publisher Squae Enix zur Verfügung gestellt und wirken zum Teil doch arg nachbearbeitet. Das ist für uns völlig unverständlich, denn auch ohne Trickserei sieht Mankind Divided richtig gut aus. Trotz allem kommen die Bilder dem echten Spiel also recht nahe und vermitteln einen guten Eindruck von der Optik.

Mechanical Apartheid

Die restliche Handlung klingt allerdings echt vielversprechend. Alles dreht sich um den Konflikt zwischen normalen Menschen und solchen, die ihren Körper mit sogenannten Augmentierungen technisch gepimpt haben. Die Ereignisse aus Human Revolution haben die Menschheit gespalten: Augmentierte Menschen werden stigmatisiert, strengen Vorschriften unterworfen und in Ghettos gesperrt. Eidos selbst spricht von einer »Mechanical Apartheid«. Widerstandsbewegungen wehren sich (teilweise mit Terroranschlägen) gegen diese Unterdrückung, das organisierte Verbrechen floriert, und verschiedene Interessengruppen versuchen ihre Macht zu vergrößern.

Als Teil der Task Force 29 soll Adam Jensen die Kriminalität bekämpfen und dem Chaos ein Ende machen. Gleichzeitig verfolgt der Agent aber auch eine persönliche Vendetta. Zusammen mit dem Juggernaut Collective, einer Gruppierung aus Hackern, Augmentierungsaktivisten und verdeckten Doppelagenten kämpft er gegen eine geheime Organisation, die versucht, die Welt nach ihren Vorstellungen zu formen.

Kein Vorteil mehr für Schleicher!

Welchem von Jensens Zielen wir Priorität geben, bleibt uns Spielern überlassen. Dabei müssen wir uns nicht erst am Ende schwerwiegenden Entscheidungen stellen. Schon mitten in der Geschichte treffen wir kritische Entschlüsse, die mitunter dazu führen sollen, dass wichtige Handlungszweige vorzeitig abbrechen. Wer alle Enden sehen will, muss also wohl große Teile von Mankind Divided erneut angehen.

Entscheidungsfreiheit wird auch im eigentlichen Spiel wieder groß geschrieben. Umgehen wir Feinde schleichend? Töten wir sie oder schlagen wir sie nur KO? Oder rennen wir in Rambo-Manier wild ballernd durch die Gegend? Das war zwar prinzipiell schon im Vorgänger so, die missratene Balance brachte das System allerdings heftig ins Wackeln. Leises Vorgehen wurde mit deutlich mehr Erfahrungspunkten belohnt, der offene Kampf war schwierig und kaum

Der Mantel des Helden wurde gemeinsam mit dem deutschen Modelabel Acronym designt.



Mit der Peps-Augmentierung verschießt Adam Druckwellen, um Feinde von den Füßen zu holen. So entledigen wir uns der Gegner auch ohne tödliche Gewalt.

lohnenswert. Das war ein Fehler, sagen auch die Entwickler selbst.

Umso mehr möchte man in Mankind Divided vermeiden, eine »richtige« Spielweise vorzugeben. Deshalb wird das XP-System runderneuert – wie genau, ist allerdings noch nicht klar. Außerdem bekommt Adam Jensen diesmal fast doppelt so viele aktive Augmentationen verpasst, die ihm bei der direkten Konfrontation nützen. Dazu zählen der Titan-Schild und das Peps-Implantat: Mit Letzterem schießen wir eine Druckwelle aus Adams Arm. Der Schild umschließt seinen Körper komplett und schützt ihn einige Zeit vor feindlichen Kugeln. Doch genug mit der schnöden Theorie: Um uns zu zeigen, wie Deus Ex: Mankind Divided nun wirklich aussieht, entführt uns Eidos nach Prag.

Das wunderschöne Prager Ghetto

Im Jahr 2029 ist die tschechische Hauptstadt geteilt. Auf der einen Seite sehen wir mit der Palisade Bank und dem schlanken Serverblade Monumente des Wohlstands und des technologischen Fortschritts. Auf der anderen Seite steht Golem City. Ein Ghetto, so riesig wie eine ganze Stadt. Hier wohnen die Augmentierten, eingepfercht in winzige Wohncontainer.

Auf den Straßen regieren die Kriminalität und das Leid. Damit ihre Körper die Augmentationen nicht abstoßen, brauchen die Menschen regelmäßig Neuroprozyn. Wer sich das teure Medikament nicht mehr leisten kann, stirbt. In diesem Moloch soll Jensen einen gewissen Dr. Talos Rucker finden und festnehmen, seines Zeichens Anführer der Augmented Rights Coalition (ARC). Er steht im Verdacht, der Drahtzieher hinter einem verheerenden Terroranschlag zu sein.

Das Erste, was uns nach der Ankunft im Ghetto ins Gesicht schlägt, ist aber kein mechanisch aufgebohrter Terrorist, sondern die schiere Grafikpracht der neuen Dawn-Engine. Golem City wirkt organisch, lebendig und dreckig: Obdachlose wärmen sich an offenen Feuern, Polizisten patrouillieren durch die Gassen, Drohnen scannen Passanten. Tolle Lichteffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre. Das Highlight der eigens entwickelten Engine sind aber die Charaktermodelle. Haare, Haut und Kleidung protzen mit Details. Einziger Wermutstropfen sind die Animationen, die wie im Vorgänger recht staksig rüberkommen.

Cheaten erwünscht

Auf seinem Weg durch das Ghetto quatscht Adam mit einigen Bewohnern. Wie er sich in den Gesprächen verhält, bestimmen wir wie gewohnt über ein Auswahlmenü. So gilt es zu entscheiden, ob der Held sein Neuroprozyn mit einigen Bedürftigen teilt. Wird gemacht – nicht aus Großherzigkeit, sondern weil Adam Jensen selbst nicht auf das Medikament angewiesen ist.

Dann geht es weiter, einem Informanten hinterher, zum Hauptquartier der ARC, doch dort angekommen verpfeift der Feigling Adam an die Wachen. Nun stehen wir vor der Wahl: ballern oder vorbeischleichen? Die Entscheidung fällt auf Variante zwei.

Deus Ex Universe

Der Release von Mankind Divided dient gleichzeitig als Startschuss für Deus Ex Universe. Was sich hinter dem Namen genau verbirgt, ist noch nicht klar. Eidos spricht nur davon, die Marke regelmäßig mit Spielen für alle Plattformen, Comics, Büchern und mehr ausbauen zu wollen.



Endlich ziehen die Gefechte die Umgebung in Mitleidenschaft. Zahlreiche Objekte nutzen wir außerdem in den Kämpfen zu unserem Vorteil.

Über ein Kreismenü werden fix einige Augmentierungen aktiviert. Eine davon zeigt, an welcher Position uns Feinde zuletzt gesehen haben. Mit Jensens Augenimplantat schaut er durch Wände. Und ein drittes Tool zeigt die Bewaffnung der Feinde an.

Dann ab in die Deckung. Der schnelle Stellungswechsel funktioniert jetzt nicht mehr nur seitlich, sondern auch nach vorne. Außerdem wird Adams nächste Position schemenhaft eingeblendet. Die ersten Feinde werden noch geschickt umgangen, doch dann geht's nur mit Gewalt weiter. Die Takedowns funktionieren jetzt direkt aus der Deckung. Und sie verschlingen immer noch Energie. Wie viel, ist noch nicht klar; weil Eidos noch am Energie-System arbeitet, war es in der Demo abgeschaltet.



Um die Kriminalität in Golem City einzudämmen, geht die Polizei kompromisslos vor.

Deus Ex kriegt die Crysis

Einige böse angeknackste Halswirbel später ist aber endgültig Schluss mit der Leisetreterei, Adam wurde entdeckt. Jetzt ist es Zeit, seine Waffe sprechen zu lassen. Das MG modifizieren wir ähnlich wie in Crysis mit wenigen Klicks. Zum Beispiel schrauben wir einen Schalldämpfer auf und wählen einen von drei Munitionstypen. Die Gefechte selbst wirken schön dynamisch. Gegner umgehen den Helden zumindest in der vorgespielten Demo schon jetzt verblüffend geschickt und zwingen ihn deshalb zum häufigen Stellungswechsel. Außerdem machen sie selbst Gebrauch von Augmentationen. Die Wachen der ARC laufen etwa auf mechanischen Beinprothesen und können so extrem hoch und weit springen. Ganz so brachial wie in einem Vollblut-Shooter á la Call of Duty: Advanced Warfare sehen die Ballereien aber nicht aus.

Immerhin wird endlich auch in einem Deus Ex die Umgebung von den Kämpfen in Mitleidenschaft gezogen und sieht nach einem erbitterten Schusswechsel nicht mehr so frisch aus wie nach dem Frühjahrsputz. Wer kein Blut sehen kann, soll jetzt übrigens auch im offenen Kampf effektive Möglichkeiten bekommen, Feinde auszuschalten, ohne dass sie gleich in Gras beißen. Sehen konnten wir davon allerdings bis auf die nicht tödliche Peps-Druckwelle nichts.

Ein offenes Gespräch

Schließlich stellt Adam Dr. Rucker in seinem Büro. Jetzt zahlt sich das friedliche Vorgehen aus ... wie bitte? Okay, jetzt zahlt sich aus, dass die Entwickler die Hand am Controller haben (gespielt wird zwar am PC, aber mit dem Xbox-Gamepad). Mit einigen Befehlen manipulieren sie das Spiel, sodass der Charakter denkt, wir hätten seinen Schergen nichts getan. Nur wenn der Spieler den Pazifisten mimt, hat er nämlich die Chance, den Anführer der ARC im Gespräch zur Kooperation zu bewegen. Natürlich leugnet der jede Verbindung zum Terroranschlag und erzählt von internen Machtkämpfen. Angesichts der Dinge, die daraufhin geschehen – und die wir hier weder verraten wollen noch dürfen – sind wir geneigt, Rucker zu glauben. Am Ende einer wilden Flucht aus dem ARC-Hauptquartier offenbart sich uns nämlich ein neuer Widersacher: Marchenko. Den Osteuropäer mit dem Robo-Arm kennen wir bereits aus dem Trailer, seine Rolle in der Handlung erschließt sich uns jetzt aber noch nicht. Bleibt er ein Feind oder wird er zum Verbündeten? Wir wissen es nicht. Aber wir sind sehr gespannt darauf, es herauszufinden. JO

So entstand diese Preview

Wir haben uns Deus Ex: Mankind Divided im Entwicklerstudio von Eidos Montreal angesehen. Neben einer ausführlichen Präsentation über Sound- und Artdesign, Story und Gameplay des Spiels wurde uns eine live gespielte Gameplay-Demo auf dem PC vorgeführt. Außerdem führten wir Interviews mit den hauptverantwortlichen Entwicklern.



Story und Dialoge stehen in Mankind Divided wieder an erster Stelle. Wenn wir uns geschickt anstellen, folgt uns Dr. Rucker ohne Gegenwehr.



Human Revolution 2.0
Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Zur Vorbereitung auf Mankind Divided habe ich mir Let's Plays von Human Revolution angeschaut – Erinnerungen auffrischen und so. Und meine Güte, ist das schlecht gealtert. Die sterilen Umgebungen, die kleinen Stadt-Hubs und die staksigen Animationen wirken heute völlig veraltet. Und dann sitze ich bei Eidos und – Bam! – Mankind Divided haut mir echte Grafikpracht um die Ohren. Nicht nur das: Das gesamte Spielgeschehen wirkt flotter, flüssiger, dynamischer. Egal ob Adam leise von Deckung zu Deckung huscht oder drauflos ballert und dabei seine Augmentationen nutzt, es sieht nach Spaß aus. Es scheint so, als ob Eidos die wenigen Kritikpunkte von Human Revolution vernünftig ausbessert.

Am Ende des Tages steht und fällt Deus Ex allerdings mit seiner Story. Und über die kann ich nach der Präsentation wenig mehr sagen, als dass sie Potenzial hat. Der verschärfte Konflikt zwischen normalen und augmentierten Menschen, die Parallelen zur Apartheid in Südafrika, Adam Jensens Absicht, die Illuminati zu stürzen; das klingt alles sehr interessant. Und auch die Art und Weise, in der Eidos die Story an die Geschehnisse aus Human Revolution anknüpft, ist für mich befriedigender als damals in Invisible War. Reicht das, um Deus Ex würdig fortzusetzen? Ich glaube es, aber wissen kann ich es noch nicht.



Hallo, London! Die moderne Industriemetropole hat mit dem revolutionären Paris kaum noch Ähnlichkeit. Der rege Dampfschiffverkehr auf der Themse ist da nur ein Detail.

Assassin's Creed Syndicate

Ein Attentäter lernt beim Rockstar

Auf die französische folgt die industrielle Revolution! Assassin's Creed Sydincate führt die Reihe erstmals in die Moderne. Bringt der nächste Serienteil auch spielerisch weltbewegende Änderungen mit, oder erbt er die Schwächen des Vorgängers? Unsere Preview liefert alle Antworten. Von Johannes Rohe

Angeschaut

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec**
Termin: **Oktober 2015**

Staub und Qualm machen das Atmen zur Qual, die Maschinen dröhnen, die Ohren sind taub. Nach endlosen zwölf Stunden in der Fabrik geht es endlich nach Hause. Heim in die winzige Kammer, die noch neun andere ihr Zuhause nennen. Das verlauste Bett noch warm vom Körper eines Fremden. Willkommen in London im Jahr 1868, willkommen in der Zukunft! Einer Zukunft, in der Assassinen Kutschen klauen und sich wie Superhelden durch die Gegend schwingen.

Eine Welt im Umbruch

Die Welt, in die uns Assassin's Creed Syndicate versetzt, ist im Umbruch. Maschinen ermöglichen industrielle Massenproduktion, mit Eisenbahn und Dampfschiff reisen die Menschen in nie dagewesener Geschwindigkeit in jeden Winkel der Erde. London ist zum Zentrum des größten Imperiums der Geschichte geworden. Doch von den neuen Möglichkeiten profitieren nur wenige. Den einfachen Arbeitern geht es schlechter denn je, viele retten sich in die Kriminalität und gründen Straßenbanden. Dieser Konflikt zwischen Arm und Reich dient der nächsten großen Fortsetzung der Assassinenreihe als Aufhänger.

Nicht nur die Spielwelt des neunten vollwertigen Serienteils, der Gerüchten zufolge ursprünglich Assassin's Creed Victory heißen sollte, ist von drastischen Veränderungen geprägt, auch seine Entwicklung selbst erfährt einen Wandel: Mit Ubisoft Quebec ist zum ersten Mal in der Seriengeschichte ein anderes Studio als Ubisoft Montreal federführend für die Produktion verantwortlich. Bricht damit eine neue Ära für Assassin's Creed an?

Das doppelte Assassinen-Lottchen

Die erste große Überraschung enthüllen die Kanadier gleich zu Beginn der Präsentation im Entwicklerstudio: Erstmals gibt es in ei-



Für Straßenkämpfe in den Slums ist das gebogene Kukri-Messer besser geeignet als ein Säbel.

 In den Jahren 1850 bis 1900 stieg die Bevölkerungszahl Englands von 20,8 Millionen auf 37 Millionen Menschen.



Solange Jacob nicht im Schleichmodus unterwegs ist, trägt er einen schicken Zylinder und mischt sich unter die Passanten.



Den Greifhaken nutzen wir nicht nur um Häuser zu erklimmen. Ein gespanntes Seil hilft uns, weite Straßenschluchten zu überwinden.



Syndicate bietet wieder einen atmosphärischen Tag-und-Nacht-Wechsel.



Auch auf den Dächern von Kutschen und Zügen geht es zur Sache.

nem Assassin's Creed zwei Hauptcharaktere, das Zwillingspaar Jacob und Evie Frye. Während das Team noch keine Informationen über Evie preisgeben will, wissen wir über ihren Bruder, dass er in einem Vorort von London aufgewachsen und von klein auf als Assassine großgezogen worden ist. Die doppelte Assassinenzahl bedeutet aber keineswegs, dass Syndicate zum Koop-Meuchler wird. Im Gegenteil.

Zugunsten eines besseren Einzelspielererlebnisses streicht Ubisoft ersatzlos sämtliche Multiplayer-Features, auch den Koopmodus. Gut so, die Mehrspielermodi wirkten in Unity ohnehin reichlich aufgesetzt. Stattdessen hat man sich offensichtlich von Rockstar Games inspirieren lassen. Wie in GTA 5 wechseln wir im freien Spiel jederzeit zwischen den Geschwistern. Jeder Charakter besitzt seinen eigenen Skilltree mit eigenen Waffen und Fähigkeiten. Nur einige der Storymissionen müssen wir mit einer festgelegten Spielfigur angehen – unbestätigten Quellen zufolge sollen etwa 75 Prozent der Hauptquest auf Jacob entfallen. Mehr Details zum Zusammenspiel der beiden Assassinen will sich Ubisoft zum jetzigen Zeitpunkt nicht aus der Nase ziehen lassen. Stattdessen konzentrierte sich das gezeigte Spielmaterial voll auf Jacob.

Mit dem Pöbel an die Macht

Ähnlich wie wir Spieler kommt der 21-jährige Meuchelmörder relativ unbedarft aus seinem Vorort ins riesige London. Nur seine Mission ist klar: Er will die Kontrolle über die Stadt übernehmen, um den Templern, die den Jahrhunderte währenden Kampf mit den Assassinen gewonnen und ihre Macht gefestigt haben, in die Suppe zu spucken. Denn wer das Zentrum des britischen Empires beherrscht, dem liegt die Welt des 19. Jahrhunderts zu Füßen.

Der Weg zum inoffiziellen Bürgermeistertitel führt durch die Londoner Unterwelt. Jacob und seine Schwester gründen eine Straßengang (die »Rooks«), mit der sie die Armen und Ausgebeuteten hinter sich vereinen wollen, um nach und nach die Kontrolle über die sieben Stadtviertel, Boroughs genannt, zu erlangen.

Ein Spaziergang durch Westminster

Wie wir das in der Haut der Assassinen anstellen, zeigte Ubisoft Quebec anhand einer Nebenmission, in der wir die Festung einer verfeindeten Gang übernehmen sollen. Besonders kreativ ist das Missionsdesign nicht, wir schalten lediglich sämtliche Feinde in einem gut gesicherten Gebiet aus.



Verfolgungsjagten mit Kutschen gehören in Syndicate zum Assassinen-Alltag.

Details zur Reise

Wir haben uns Assassin's Creed Syndicate im Entwicklerstudio von Ubisoft Quebec angesehen. Neben einer ausführlichen Präsentation wurde uns mehrfach eine live gespielte Gameplay-Demo auf der PS4 vorgeführt. Außerdem führten wir Interviews mit dem Senior Producer und dem Creative Director des Studios. Alle Screenshots stammen vom Entwickler. Sämtliche Reisekosten wurden von Ubisoft getragen.

Bis zu einer Wahlrechtsreform im Jahr 1867 waren gerade einmal 20 Prozent der Männer in England wahlberechtigt.



Das Deckungssystem wurde überarbeitet. Statt auf Knopfdruck begibt sich unsere Spielfigur jetzt ganz automatisch in den Schutz einer Wand.



Jacobs Schwester Evie unterstützt ihn bei der Eroberung Londons. Sie meidet den offenen Kampf und schlägt lieber aus dem Verborgenen zu.

Auf dem Weg zu unserem Einsatzort durchstreifen wir das gigantische viktorianische London – die Spielwelt soll etwa 30 Prozent größer sein als in Unity. Dank der Anvil Engine, die schon im Vorgänger zum Einsatz kam, sieht die britische Hauptstadt mindestens ebenso beeindruckend aus wie das revolutionäre Paris. Die Rückkehr des Tag-und-Nachtwechsels sorgt für besonders schöne Lichtstimmungen.

Dennoch ist der Anblick, der sich uns in den Straßen bietet, ein komplett anderer als im Vorgänger. Gerade einmal 70 Jahre sind seit der Französischen Revolution vergangen, doch hier im reichen Stadtteil Westminster scheinen es Jahrhunderte zu sein.

Statt schmaler Gassen voller Menschen sehen wir breite Straßenzüge, auf denen Kutschen und Fuhrwerke unterwegs sind. Passanten flanieren auf dem Gehweg und bieten so kaum Möglichkeiten, in der Menge unterzutauchen. Wie sollen wir hier nur Verfolgern entkommen?

Grand Theft Carriage

Zum Beispiel, indem wir uns als ungebetener Fahrgast unbemerkt in eine vorbeiklappernde Kutsche setzen. Oder wir hocken uns gleich auf den Kutschbock, verpassen dem Fahrer einen saftigen Tritt und brausen davon – in Assassin's Creed Syndicate schwingen wir uns nämlich selbst ans Steuer jedes beliebigen Fahrzeugs. Die Kontrolle von Fahrzeugen ist zwar kein komplettes Novum, schließlich konnten wir schon im ersten Serienteil reiten und in Assassin's Creed 2 mit Leonardo da Vincis Kutsche fahren. Doch die Freiheit, uns wie in GTA jederzeit ans Steuer zu setzen, ist neu.

Bei der Steuerung der Fuhrwerke setzt Ubisoft Quebec kompromisslos auf Spielbarkeit. Die eigentlich sehr fragilen Gefährte kippen weder um, noch zerbröseln sie beim kleinsten Zusammenstoß. Völlig hanebüchene Rammstöße und Drifts sind dagegen probate Mittel in den regelmäßigen Verfolgungsjagden mit Templern oder erbosten Gesetzeshütern. Wir wurden sogar Zeuge, wie unser Zugpferd mal eben eine unschuldige Straßenlaterne ummähte – darunter leidet die Atmosphäre dann doch deutlich.

Neben Pferdegespannen sollen auch Züge und sogar Boote eine gewichtige Rolle in Syndicate spielen. Und wir dürfen nicht nur fahren, sondern auch auf den Fahrzeugen kämpfen. Kommt uns ein Verfolger zu nahe, zieht er uns aus dem Fahrersitz und wir liefern uns ein actionreiches Duell auf dem Dach des wackeligen Gefährts.

Assassinen-Alltag

Schließlich erreichen wir unser Auftragsziel, die feindliche Festung. Sie liegt im armen Stadtteil Whitechapel, der mit seinen engen Straßenzügen deutlich stärker an die Schauplätze früherer Serienteile erinnert. So altbekannt wie die Umgebung ist auch der Ablauf unserer Mission. Genau wie seine Vorfahren kraxelt Jacob wieder so behände an Fassaden und über Häuserdächer, dass Reinhold Messner vor Neid die Barthaare ausfallen. Die Steuerung mit Tasten fürs Auf- und Abwärtsklettern entspricht der von Unity; weil Jacob kleine Hindernisse jetzt ganz automatisch umläuft, soll das Spielgefühl aber noch flüssiger sein.

Von einem guten Aussichtspunkt erkunden wir die Umgebung mit der Adlersicht, die Feinde farblich hervorhebt und auf der Minimap markiert. Was dann folgt, ist für einen echten Meuchelmörder so alltäglich wie Zähneputzen: Einen Feind schalten wir mit einem Sprung von einem Hausdach aus, zwei weitere fallen den verschießbaren Phantomklingen aus Jacobs Ärmeln zum Opfer. Dann gehen wir in Deckung. Das funktioniert jetzt übergangslos, indem wir uns einfach etwa an eine Hauswand schmiegen, der extra Tastendruck aus Unity entfällt.

Um das Schleichen deutlich effektiver und interessanter zu machen als im Vorgänger, kann Jacob Feinde mit einem Pfiff anlocken oder Wurfmesser gegen Wände werfen, um Wachen abzulenken. So bugsieren wir unser nächstes Opfer in die Nähe eines der ikonischen Heuwagen, die natürlich auch in Syndicate wieder als primitives Sprungkissen, perfektes Versteck und idealer Ort für einen Hinterhalt dienen. Ein Griff, ein Schrei, ein Schnitt, ein Problem weniger.

Für die nächste Gegnergruppe machen wir uns die Umgebung zunutze. Mit einem Halluzinogenpfeil visieren wir einen Feuerkorb in der Nähe an. Der Giftstoff verdampft und gleich mehrere Schläger gehen sich gegenseitig im Wahn an die Gurgel. Doch beim Zielen sind wir entdeckt worden. Weil wir es noch nicht auf einen offenen Kampf anlegen wollen, nutzen wir ein neues Werkzeug, das bereits vor der Präsentation von Syndicate für viele Spekulationen gesorgt hat: den Greifhaken.

Batman, bist du's?

Mit der Kralle in seinem Handschuh zieht sich Jacob in Sekundenschnelle an jedem



Jacob ist ein »Brawler«, ein Schläger also. In den Prügeleien geht er alles andere als zimperlich vor. Das Ergebnis der Kombination Schlagring plus Kiefer sieht man hier.



Rule Britannia!

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Was für ein Setting! Seit den ersten Gerüchten habe ich mich wie ein Schnitzel auf Assassin's Creed Syndicate (damals noch Victory) gefreut. Ich liebe London, ich liebe das viktorianische Zeitalter. Meine einzige Sorge galt dem Konflikt, den sich Ubisoft aus den Fingern saugen muss, um die Meuchelei im Schatten von Big Ben zu rechtfertigen. Mit den sozialen Spannungen der industriellen Revolution hat man eine sinnvolle Lösung für dieses Problem gefunden. Bleibt abzuwarten, wie sich die Geschichte um Evie und Jacob entwickelt. Ich freue mich in jedem Fall riesig darauf, Darwin, Dickens oder vielleicht sogar Königin Victoria die virtuelle Hand zu schütteln oder, ähm, ihnen eine Klinge in den Brustkorb zu rammen.

Das Spiel selbst wird aber wohl weit weniger revolutionär, als Ubisoft uns gerne glauben machen möchte. Klar bietet die neue Ära Raum für nette neue Spielzeuge wie den Greifhaken, und die Möglichkeit Kutschen zu kapern sorgt für reichlich Tempo und ein neues Spielelement. So wie es aktuell aussieht, lassen die Jungs aus Quebec das bewährte Grundrezept ihres Schwesterstudios in Montreal allerdings weitgehend unangetastet. Die Möglichkeit zwischen zwei Spielfiguren zu wechseln, über die Ubisoft bislang allerdings kaum Details verraten will, führt wohl kaum zu einer ganz neuen Spielerfahrung. So wird auch Syndicate vermutlich »nur« ein weiteres Assassin's Creed – aber eins, das ich allein schon für seine Spielwelt lieben werde.

Haus empor, um sich mühsame Kletterei zu ersparen oder Angreifern zu entkommen – zu jeder Zeit, an jedem Ort. Macht das das Spiel nicht viel zu einfach? Nein, sagen die Entwickler, denn auch die Gegner haben dazugelernt und sollen uns nun selbst auf Dächern hartnäckig verfolgen. Wir sind dennoch skeptisch, ob die Möglichkeit sich jederzeit wie Batman aus dem Staub machen zu können, die Balance nicht ins Wackeln bringt. Neben der Funktion als persönlicher Aufzug dient die Kralle übrigens auch als Seilrutsche Sogar ein Hochseil lässt sich damit über Straßenschluchten spannen.

Nachdem wir noch einige weitere Gegner unbemerkt erledigt und dabei eines unserer Gangmitglieder aus den Händen der Feinde befreit haben, entscheiden wir uns, gemeinsam mit unserem mitprügelnden Helfer in die Offensive zu gehen. Das Kampfsystem hat sich im Vergleich zum Vorgänger praktisch nicht verändert, allerdings hat Ubisoft Quebec die Zeit für Angriffe und Blocks deutlich verkürzt, um das Erlebnis intensiver und actionreicher zu gestalten.

Das funktioniert zumindest optisch ganz hervorragend, auch weil die Zeit der ehrenvollen Säbelduelle in den Slums Londons endgültig abgelaufen ist. Stattdessen verhackstückt Jacob seine Feinde mit einem gekrümmten Kukri-Messer und Schlagringen – sehr brachial, sehr brutal und sehr cool anzuschauen. Evie wird wohl eine deutlich elegantere Kampftechnik als Jacobs »Volles Pfund auf's Maul«-Variante an den Tag legen.

Auf größere Distanz greift Jacob zum Revolver. Weil Schusswaffen in den Kämpfen eine noch gewichtigere Rolle spielen werden als zuvor, wollen die Entwickler die Zielmechanik deutlich verfeinern. Ohne den Controller selbst in der Hand gehabt zu haben, können wir das jedoch noch nicht beurteilen.

Gangs of London

Nachdem Jacob auch den letzten Feind mit seinem Schlagring zur Suppendiät auf Lebenszeit verdonnert hat, ist die Festung erobert und die Mission absolviert. Da ploppt schon die nächste Meldung auf: Die lokale Gang will sich mit uns und unseren Rooks zum Entscheidungskampf um die Herrschaft über den Stadtteil treffen. Eine solche Herausforderung erhalten wir erst, wenn wir durch das Erfüllen von Aufträgen genügend Aufmerksamkeit erregt haben. So sollen die Nebenmissionen zum essenziellen Bestandteil des Spiels werden, statt wie bislang nur als interessanter aber isolierter Zeitvertreib zu dienen.

Als wir zum Treffpunkt kommen, stehen sich beide Gangsterbanden schon säuberlich aufgereiht gegenüber. Wer schon einmal »Gangs of New York« gesehen hat, weiß, was nun folgt. Nach kurzem Vorgeplänkel kommt es zu einer Massenkeilerei, die jedem Bud-Spencer-Film Konkurrenz macht. Weil nicht mal der kräftigste Straßenschläger einem echten Assassinen wie uns etwas entgegenzusetzen hat, ist klar, wer am Ende noch steht: wir. Damit ist ein weiterer Stadtteil Londons unter unserer Kontrolle, und wir sind dem Sieg über die Templer ein gutes Stück näher gekommen.

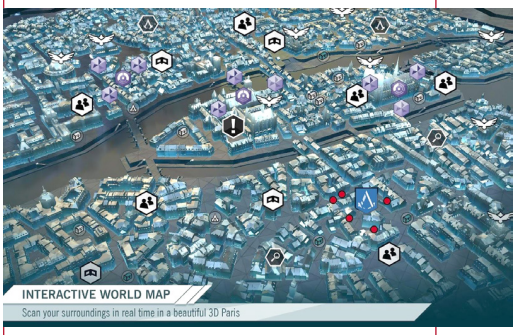
Sag Hallo zu Darwin

In punkto Inszenierung und Spielwelt kann Assassin's Creed Syndicate schon in der vorgeführten Pre-Alpha-Version richtig punkten. Der wieder eingeführte Tag-und-Nacht-wechsel und die sehr abwechslungsreichen Stadtviertel machen die Streifzüge durch das viktorianische London zu einem echten Erlebnis. Außerdem sind wir jetzt schon gespannt, welche berühmten historischen Persönlichkeiten unseren Weg als Auftraggeber oder auch als Ziel eines unserer Attentate kreuzen. Nach einigem Bohren konnten wir den Entwicklern bereits die Namen Dickens und Darwin entlocken.

Eine neue Ära bricht mit Syndicate jedoch nicht an, dafür hält sich zumindest das bislang gezeigte Gameplay zu stark an die altbekannten Muster. Daran ändern weder die neuen Waffen, noch die Fahrzeuge etwas und auch die beiden Hauptcharaktere werden das Spielgefühl kaum revolutionieren. Doch es muss ja nicht immer Revolution sein. Wir haben den Eindruck, dass die Jungs von Ubisoft Quebec sehr genau wissen, was sie tun, und die mit Unity gelegte Basis an den richtigen Stellen weiterentwickeln. JO

App und Ingame-Shop?

Assassin's Creed Unity gängelte die Spieler mit einem aufdringlichen Ingame-Shop und einer Companion App, deren Nutzung für das Erreichen bestimmter Ziele im Spiel Pflicht war. Für ein Vollpreisspiel zwei echte No-Gos. Francois Pelland, Senior Producer bei Ubisoft Quebec, wollte die Rückkehr dieser Ärgernisse zwar nicht direkt verneinen, versicherte uns im Interview aber ausdrücklich, dass man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt habe. Wir hoffen das Beste.





Der Handschuh ist das Schweizer Taschenmesser des Assassinen. Phantomklingen, Giftpfeile und ein Greifhakenwerfer finden unter anderem darin Platz.

PREVIEW

Das Kukri (eigentlich Khukuri) war die traditionelle Blankwaffe der nepalesischen Gurkhas in der britischen Armee.

Call of Duty: Black Ops 3

In der Zukunft kämpft niemand allein

Wir erlebten in Black Ops 3 Roboter-Soldaten, erfuhren vom neuen Koop-Modus und spielten sogar den generalüberholten Mehrspielermodus. Von Sebastian Stange

Action

Genre: **Action** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Treyarch** Termin: **6.11.2015**

Wir hätten es nicht gedacht. Nie hätten wir damit gerechnet, dass uns ausgerechnet ein Call of Duty überraschen würde. Dabei fing alles so gewöhnlich an. Wieder war ein Jahr vergangen, wieder lud uns Activision etwa einen Monat vor der Spielemesse E3 zur Enthüllung des neuesten Teils der Shooter-Reihe ein. Diesmal ging es nach Santa Monica, zu Treyarch. Was wir dort sehen würden, stand vorab fest. Das Gesetz der Serie sowie eindeutige Teasertrailer wiesen auf Black Ops 3 hin. Wieder mal würden wir die Einsätze von Spezialeinheiten erleben, verbunden durch eine eher wilde als logische Geschichte. Die einzige Hoffnung auf Ungewöhnliches verknüpfen wir auf dem Weg ins Studio mit der von vielen Fans gewünschten Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg, die als Gerücht schon seit Wochen durchs Internet geistert. Doch als uns Studioleiter Mark Lamia schließlich stolz den Storymodus des Spiels präsentiert, zerstreut das nicht nur all die Gerüchte, sondern zunächst auch unsere Hoffnung auf eine Abkehr von der Serienroutine.

Der Supersoldat 2060

Denn Call of Duty: Black Ops 3 schließt auf den ersten Blick nahtlos an den Vorgänger Advanced Warfare an und spielt in einer ähnlich nahen Zukunft. Allerdings ist das reflexhafte Gähnen vieler Kritiker nach der Veröffentlichung des ersten Teasertrailers ein wenig unfair, denn Black Ops 3 teilt sich schließlich nicht das Universum mit dem letzten Call of Duty, sondern spinnt konsequent die Geschichte seiner Vorgänger weiter. Nachdem der Top-





Wir sind nie allein!
In den offenen Schlachten stehen uns KI-Kameraden und wahlweise auch Koopmitspieler zur Seite. Als Team sind wir besonders effektiv, wenn sich die einzelnen Spieler an verschiedenen Punkten verteilen und die Gegner in die Zange nehmen. Gefallene Spieler können wiederbelebt werden. Erst wenn alle sterben, wird der letzte Speicherpunkt geladen.

Darauf basiert unsere Vorschau

Auf Einladung von Activision besuchten wir kurz vor der Enthüllung des Spiels das Entwicklerstudio Treyarch in Santa Monica. Im Rahmen einer sechsstündigen Präsentation sahen wir Singleplayer-Gameplay auf Xbox One und PC, außerdem spielten wir über eine Stunde lang den Mehrspielermodus in einer Pre-Alphaversion für die PS4. Zusätzlich sprachen wir ausführlich mit den Designern der verschiedenen Spielbestandteile.

Terrorist Raul Menendez die USA im Jahr 2025 mit gehackten Drohnen angriff, explosiver Höhepunkt von Black Ops 2, schlossen sich die Staaten der Welt zusammen und entwarfen ein Raketenschutzschild, das Luftangriffe praktisch wirkungslos macht. Bodentruppen spielen im neuen Call of Duty also eine größere Rolle als je zuvor. Eine Rückkehr zu den Panzerschlachten der Ur-Serienteile gibt's dennoch nicht, denn irgendwann in den 2060ern – zum genauen Handlungszeitraum schweigen sich die Macher beharrlich aus – ziehen cybernetisch modifizierte Soldaten mit Robotergliedmaßen und Computer-Hirn-Interface an der Seite riesiger Robo-Schreiter und terminatorähnlicher Blechmänner in die Schlacht. Außerdem rollen klingenüberzogene Kugeln durch die Gegend, die einem unserer Kameraden in einer martialischen Szene den Rücken hinauf und tief ins Fleisch fahren. Während das Demo-Level über die Leinwand flimmert, wirkt dies zunächst wie jedes andere Call of Duty auch: fetzig, laut und irgendwie ein wenig bescheuert, weil maßlos übertrieben.

Schauplatz der Szenen ist ein futuristisches Kairo, wo der Krieg um Macht und Ressourcen tobt, in einer Welt, die langsam auf den Untergang zusteuert. Wer genau da gegen wen antritt, ist unklar und unsere Spielfigur als Teil einer geheimen Eliteeinheit verfolgt eh eine ganz eigene Agenda. Ein Informant soll aufgespürt und befragt werden. Das Level beginnt ruhig, wir erblicken einen detailreich gestalteten, schön verwahrlosten und zum Armeelager umgebauten Bahnhof. Kranke werden versorgt, Kerzen erinnern an die Toten, und die Wände sind mit Vermisstenanzeigen übersät. Die Entwickler verkünden stolz, dass ihr Spiel eine brandneue Grafikengine verwendet. In der Tat sieht das Gezeigte ordentlich aus. Schöne Effekte wie Hitzeflimmern oder das Flattern der Gesuche und Planen im Wind setzen Akzente, doch zumindest der gezeigte Abschnitt ist recht konventionell beleuchtet und verbirgt hier und da eine etwas detailarme Textur. Alles in allem sieht Black Ops 3 gut aus, aber nicht überragend. Erster Eindruck: hübscher als Titanfall und Advanced Warfare, aber nicht ganz so fein wie Killzone: Shadow Fall auf der PS4.



Es sieht Advanced Warfare sehr ähnlich, doch Black Ops 3 hat ein eigenes, sehr düsteres Szenario.



Bitte hacken!
Flugdrohnen wie diese lassen sich mit einer entsprechenden, aktiven Cyber-Fähigkeit hacken. Solche Skills brauchen einige Zeit, bis sie aufgeladen sind, doch dann reicht ein Knopfdruck und wir steuern das fliegende Geschütz selbst und ballern damit die Gegner über den Haufen.

Blechmänner im Visier
Zu den neuen Gegnertypen im Spiel zählen diverse autonome Kampfroboter, die stark an den ersten Terminator erinnern. Je nach Spielerzahl nutzen die Blechmänner andere Strategien und Formationen. Im Spiel gibt es über 20 solcher Gegner-Archetypen.

Erdbeben per Knopfdruck
Dieses kolossale Geschütz feuert Sprengladungen ab, die sich in die Erde bohren. Wir können mehrere davon unter die Füße unserer Gegner jagen und dann per Tastendruck zünden. Dann folgt ein Mini-Erdbeben, das im großen Umkreis alle Widersacher umlegt.

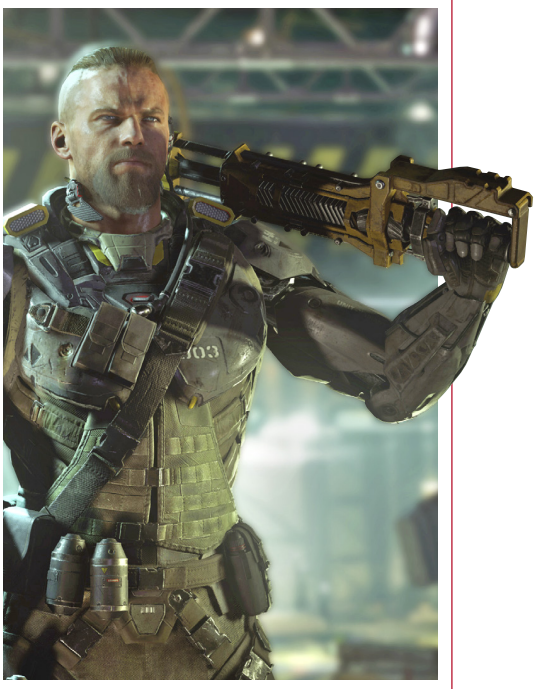
Ältere Spieler kennen vielleicht eines der frühesten Treyarch-Spiele: Die by the Sword.

Der Mehrspieler-Turbo

Call of Duty: Advanced Warfare hatte die Exo-Suits und brachte damit frischen Wind in den Mehrspielermodus. Treyarch lässt sich ebenfalls nicht lumpen und verpasst der Multiplayerkomponente einen ähnlichen Gameplay-Turbo. Weil unsere Spielcharaktere mit cybernetischen Körperteilen ausgestattet oder gar vollständige Roboter sind, beherrschen sie ein ganz neues Bewegungsrepertoire, das die Matches noch schneller macht und den Spielern mehr Flexibilität bietet. Weil wir in jeder Situation schießen können, sind wir immer in der Lage, uns zu wehren. Und dank der neuen Moves tauchen wir schneller in Deckung ab oder mit gezogener Waffe vor einem Widersacher auf. Das verdanken wir folgenden Neuerungen:

- **Unendlicher Sprint** Jeder Spieler kann sprinten, so lange er will. Und er kann dabei jederzeit aus der Hüfte feuern. Außerdem überklettert er dabei Hindernisse, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren und auch darf dabei seine Waffe nutzen.
- **Raketen-Sprünge** Drücken wir nach dem Springen die Sprungtaste erneut, zünden wir einen begrenzten Raketenboost, der einen großer Schub auslösen kann oder sich in kleinen Stößen dosieren lässt. Damit springen wir locker zwei Etagen hoch.
- **Wallruns** Springen Wir im richtigen Winkel an eine Wand, laufen wir automatisch daran entlang und können dabei sogar über Kimme und Korn zielen. Mehrere Wallruns lassen sich aneinander reihen.
- **Raketen-Slides** Beim Halten der Kriechen-Tasten aus dem Sprint heraus rutscht unsere Spielfigur von Raketen getrieben am Boden entlang. Damit überbrücken wir rasch eine gehörige Distanz. Ideal, um Deckung zu suchen oder mit gezogener Waffe um eine Ecke zu rutschen. Kann auch im Sprung ausgelöst werden.
- **Tauchen** Unter Wasser können wir uns in alle Richtungen bewegen und sämtliche Waffen und Equipment benutzen. Wasser ist eine tolle Deckung, weil man nur schlecht hinein- oder heraussehen kann. Jedoch ist unser Luftvorrat begrenzt.

Trotz dieser neuen Bewegungsfreiheit fühlt sich Call of Duty: Black Ops 3 nicht etwa wie ein Arena-Shooter an. Am präzisesten und effektivsten kämpft man nach wie vor ganz normal zu Fuß. Dennoch sind all diese neuen Moves eine willkommene Bereicherung für das Spielgeschehen. Vorbesteller können den Mehrspielermodus schon vor dem Release ausprobieren, sie erhalten einen Beta-Zugang. Nähere Infos hierzu stehen noch aus.



Für Multiplayermatches wählen wir einen von neun eigenwilligen Charakteren wie den Rüpel Ruin hier, die eigene Spezialwaffen und -fertigkeiten mitbringen. Steuerung und Bewegungsgeschwindigkeit sind jedoch immer gleich.

PREVIEW

Offene Schlachtfelder

Als das Geballer endlich beginnt, erleben wir zunächst klassische Action: Ein Flugzeug kracht durch die Decke der Bahnhofshalle und geht in einer spektakulären Skriptszene zu Boden. Gegner strömen ins Gebäude und wir ballern uns nach draußen. Dort geht es auf die Ladefläche eines Jeeps, muskelbepackte Typen in Uniform schreien uns an, und wir befürchten insgeheim, dass das alles ist. Dass das neueste Call of Duty einfach nur mehr vom Gleichen bietet. Wildes Krachbumm, nur diesmal mit mehr Zukunftsmusik. Doch dann beginnt Black Ops 3 ebenso plötzlich, uns tatsächlich zu überraschen, etwa mit dem folgenden Gefecht: Das tragen wir hinter einer mobilen Mauer aus, die von einem Hubschrauber zu früh abgeworfen wurde und eigentlich den Vormarsch unserer Gegner stoppen sollte. Notgedrungen stürmen wir an der Seite unserer Kameraden auf den Platz dahinter. Was folgt, ist eine für CoD-Verhältnisse verblüffend offene Schlacht – kein Schlauchlevel voller Skriptereignisse. Dafür finden wir mit Gerüsten, stationären Geschützen und Gebäuden diverse taktische Möglichkeiten vor. Unser Ziel ist es, mit einer Waffe, die explosive Bolzen tief in die Erde schießen kann, mehrere Schwachpunkte in der Kanalisation unter dem Platz zu sprengen. Ist das geschafft, sackt der ganze Schauplatz in einer finalen Zwischensequenz zusammen.

Und dann überrascht uns Treyarch wirklich, denn während der Schlacht tauchen plötzlich weitere Bildschirme im Präsentationsraum auf, die andere Perspektiven zeigen. Ein grinsender Mark Lamia bestätigt: Die Kampagne von Black Ops 3 wird komplett im Koop mit bis zu vier Spielern funktionieren – selbst erstellte Charaktere, Level-System und zahlreiche aktive wie passive Cyber-Spezialfähigkeiten inklusive. Da können wir per Tastendruck Flugdrohnen hacken und eine Zeit lang fernsteuern. Oder da tauschen unsere vernetzten Soldatenhirne Informationen über die Gegner aus: Jeder Feind, den wir oder unserer Kameraden sehen, wird markiert und wilder noch: Mit dem entsprechenden Talent wird sogar der Boden vor uns farbig gekennzeichnet. Rote Bereiche weisen auf Stellen hin, wo gegnerisches Kreuzfeuer droht, blaue Markierungen zeigen Deckung an. Freilich verändert sich diese Spielhilfe beständig, weil unsere Gegner nicht untätig bleiben. Dem Kampagnen-Direktor Jason Blundell zufolge wurde für Black Ops 3 ein komplett neues KI- und Animationssystem entwickelt, sodass die Gegner dynamisch auf die Aktionen der Spieler reagieren und auch untereinander bestimmte Formationen einnehmen. Das klingt gut, für uns als Zuschauer wirkten die angreifenden Soldaten und Roboter jedoch nicht schlauer oder dümmer als in anderen Call of Dutys zuvor. Hier macht uns wohl erst das Probespiel schlauer.



In der Kampagne haben wir nicht nur Koop-Partner, sondern auch stets einige KI-Kameraden an unserer Seite. Die treiben dann wohl die Handlung voran.

Eine Story voller »WTF?«

Black Ops 3 probiert, wie schon der Vorgänger mit seiner nonlinearen Story und den Strikeforce-Spezialmissionen, einiges Neues aus. Auf den ersten Blick ist das Spiel jedoch als Call of Duty erkennbar. Die Perspektive, die Action, das beständige Trommelfeuer



Das Design der Rüstungen und Helme ist durchaus futuristisch, es wirkt allerdings ganz schön austauschbar. Optisch hat Black Ops 3 derzeit noch kaum Wiedererkennungswert.

aus allen Rohren. Trotz der Robo-Superkräfte, trotz der offenen Schlachtfelder und trotz des Koopmodus scheint uns hier keine grundlegend neue Spielerfahrung zu erwarten. Wohl aber könnten all diese Systeme für einen gehörigen Wiederspielwert sorgen. So sollen erfahrene Spieler mit ihren hochgelevelten Charakteren beim erneuten Spielen früherer Levels neue Möglichkeiten im Kampf haben, weil sie die Umgebung anders nutzen können. Außerdem wird uns eine Handlung voller – Zitat – »Mindfuckery« versprochen, die derart viele Twists und Schockmomente birgt, dass man bereits gespielte Levels erneut spielen und mit dem seitdem erworbenen Wissen neu erleben will. Die Entwickler vergleichen die Story des Spiels mit einer Zwiebel: »Man entdeckt immer neue Schichten, und mit jeder wird alles in Frage gestellt, was man zuvor erlebt hat und zu wissen glaubte«, erklärt Mark Lamia und weicht damit geschickt allen Detailfragen zur Handlung aus. Wer weiß, vielleicht ist das gezeigte Demo-Level ja lediglich eine VR-Simulation? Oder ein Traum?

Wir spielen den Multiplayer!

Nicht im Traum hätten wir uns übrigens denken können, was als nächster Punkt der Präsentation folgt. Die Mehrspieler-Designer Dan Bunting und David Vonderhaar erklären nicht nur ausführlich einige grundlegende Änderungen der Multiplayerkomponente, sie laden uns außerdem ein, das alles auszuprobieren. Über ein halbes Jahr vor Erscheinen von Black Ops 2 zocken wir also Team Deathmatch, Hardpoint, Capture The Flag, Kill Confirmed und Herrschaft auf der PS4 – in 1080p-Auflösung und mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Und diese exklusive Stunde Probespielen beeindruckt uns. Nicht nur wirkt der Mehrspielermodus schon jetzt erfreulich rund und ausbalanciert, er spielt sich außerdem völlig anders als je ein Call of Duty zuvor. Die Entwickler setzen sich nach eigenen Worten zum Ziel, das Spielgefühl noch weiter zu straffen und praktisch jeden Moment zu eliminieren, in dem der Spieler nicht kämpfen kann. »Waffen hoch!« heißt der zentrale Designgrundsatz des Spiels. Unser

Treyarch buhlt um PC-Spieler

Das neue Call of Duty soll auch auf dem PC richtig gut funktionieren, doch dieses Versprechen gibt es jedes Jahr. Nur scheint es Treyarch damit wirklich ernst zu nehmen. Uns wurde etwa die Koop-Kampagne live auf zwei High-End-PCs vorgeführt – in 4K-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde. Die Framerate soll nach oben offen sein, verspricht der Leiter der PC-Portierung, und auch detaillierte Grafikoptionen inklusive FOV-Regler soll's geben. Ziel des Teams ist vor allem ein gut skalierbares Spiel, das auch auf älteren Rechnern gut läuft. Die neue Engine schont den Prozessor und setzt auf GPU-Rechenpower. Das soll sich positiv auf die PC-Fassung auswirken. Selbst zu einer Angabe von Mindestanforderungen für die PC-Version – freilich unter Vorbehalt späterer Änderungen – ließ sich Treyarch bereits hinreißen:

Betriebssystem: Windows 7 (64-bit), Windows 8/8.1 (64-bit)

Prozessor: Intel i3-530 @ 2.93 GHz / AMD II X4 810 @ 2.60 GHz

RAM: 6 GB

Grafikkarte: Geforce GTX 470 @ 1GB / Radeon HD 6970 @ 1GB

Uns freut, wie offen und transparent sich Treyarch – auch im Gespräch mit uns – zur PC-Plattform bekennt. Natürlich nützen alle Versprechungen nix, wenn am Ende doch der Wurm drin ist. Dass die Entwickler aber bereits jetzt über die PC-Fassung sprechen, lässt uns auf eine gute PC-Fassung hoffen. Hoffen, wohlgemerkt!



Geschlecht, Aussehen und Bewaffnung unserer Spielfigur können wir in der Kampagne frei bestimmen.

Im Jahr 2005 wurde Grey Matter Interactive (seit 2002 in Activision-Besitz) mit Treyarch verschmolzen.

Erste Infos zum Zombie-Modus



Obwohl die Story-Kampagne bereits komplett kooperativ spielbar ist, wird es in Call of Duty: Black Ops 3 dennoch einen zusätzlichen Zombie-Modus geben. Das, so die Entwickler, erwarten die Fans einfach von Treyarch. Allzu viele Details wollte man uns allerdings noch nicht verraten. Der Modus soll ein eigenständiger Bestandteil des Spiels sein, eine eigene, abgedrehte Storyline haben und erneut sehr zugänglich sein. Einfach Mitspieler suchen und losspielen. Und doch gibt es hier ebenfalls neue Systeme. So levelt unsere Spielfigur jetzt auch hier allmählich auf. Was wir dadurch freischalten, verrieten die Macher nicht, sie betonten jedoch, dass der Modus durch das Level-System nichts an seiner Simplizität und Zugänglichkeit einbüßen soll. Vielmehr wollen sie das Spielgeschehen dadurch etwas vielschichtiger machen.

Charakter kann also immer feuern – beim Sprinten, beim Tauchen, während raketengetriebener Sprünge, beim Überklettern von Hindernissen, beim Rutschen am Boden oder während er an einer Wand entlang läuft. Das neue Bewegungssystem macht die Mehrspieler-Action noch flotter und direkter als zuvor und fühlt sich doch nicht an wie eine Kopie von Advanced Warfare mit seinen Exo-Moves. Der Mehrspielerpart von Black Ops 3 spielt sich eher wie ein Titanfall ohne Kampfroboter.

Schneller, direkter, flexibler

Das neue Bewegungssystem sorgt nicht nur dafür, dass wir schneller von A nach B kommen und so öfter die Chance auf Abschüsse haben, es macht auch das Campen signifikant schwieriger. Wenn wir in früheren Call of Dutys einen Widersacher in weiter Ferne erblickt haben, konnten wir erahnen, auf welchem Weg er sich nähern würde und unser Fadenkreuz bereits lauernd auf diese Stelle richten. Bei Black Ops 3 gelingt uns das kaum noch. Sehen wir einen Gegenspieler hinter einer Wand verschwinden, gibt es stets zahlreiche Möglichkeiten, wo er wieder auftauchen könnte – springend, am Boden rutschend oder eine Wand entlang rennend. Die drei von uns gespielten Maps bieten erfreulich variantenreiche Laufwege, verschiedene Sichtlinien und genügend Raum für taktisches Vorgehen. Rusher können mit den Wallruns rasch Distanzen überwinden und den Schutz von Gebäuden suchen, Scharfschützen finden Orte, an denen sie weite Distanzen überblicken können, und stets gibt es die Möglichkeit, bestimmte Positionen zu flankieren. All das ist binnen weniger Runden begriffen und sorgt für ein tolles unmittelbares Spielgefühl. Das neue Bewegungssystem wirklich zu meistern, dürfte aber gehörige Zeit in Anspruch nehmen. Bei jedem Tod lernen wir mehr über die Eigenheiten der Map und rasch entwickeln wir eine Spielweise, die uns an den tödlichsten Levelbereichen vorbei und in den Rücken der Gegner bringt.

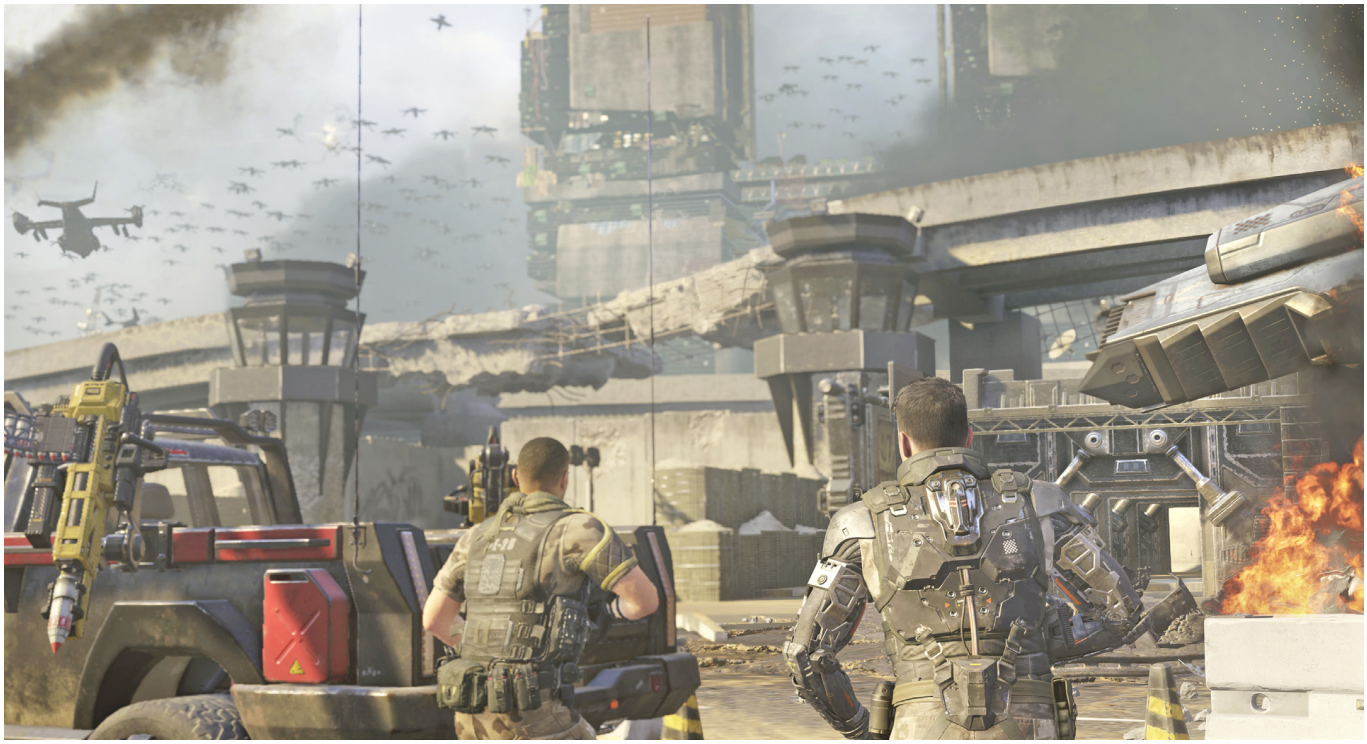
Dabei fällt uns allerdings auf, dass dem Mehrspielermodus ein Problem innewohnt, das die Spielereihe wohl nie loswerden wird: Es ist relativ einfach, das Spawnsystem zu manipulieren. Mit etwas Geschick können wir uns am Gegnerteam vorbei manövrieren und entweder das Gebiet, in dem neue Widersacher spawnen, ins Visier nehmen oder es betreten und damit einem Wechsel der Spawnpunkte erzwingen. In unserer lockeren Proberunde stellte das kein Problem dar, aufeinander eingespielte Teams können den Spielfluss mit solchen Aktionen jedoch bewusst manipulieren. Wir hoffen, dass die Entwickler auf der Hut vor genau solchen Taktiken sind und entsprechende Vorkehrungen dagegen treffen. Denn bei einem derart schnellen Spielverlauf frustriert nichts mehr als der Tod durch eine unfaire Situation.

Spielfiguren mit Charakter

Zu guter Letzt gibt es noch eine weitere Neuerung für den Multiplayer – und an der werden sich die Geister scheiden. Neben dem Klasseneditor und einer deutlich aufgebohrten Waffenschmiede, die nun mehr Zubehörteile und Verzierungen als je zuvor bietet, gibt es nun die Wahl zwischen neun sogenannten Specialists. Das sind allesamt recht schräge Typen mit eigener Hintergrundgeschichte und reichlich Charakter. Da können wir etwa Ruin spielen, einen lautstarken Rüpel mit schlechter Kindheit,



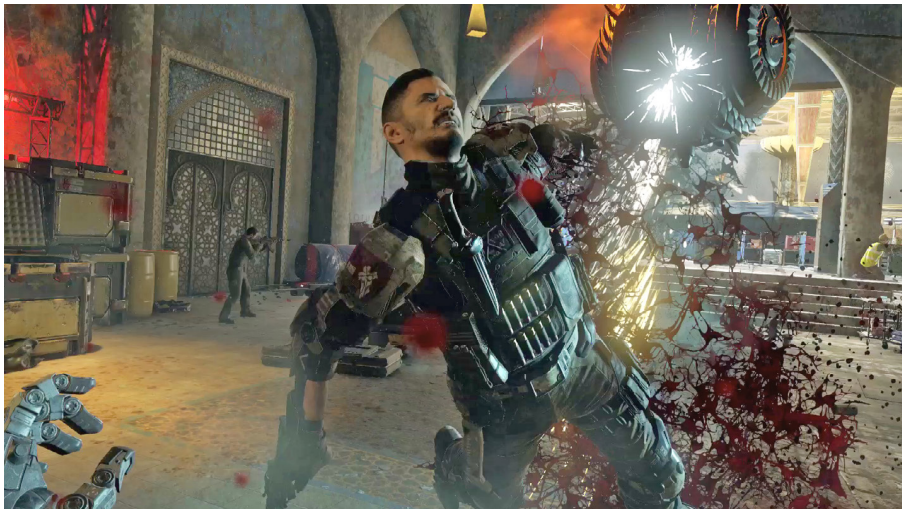
Roboschreiter, Cyborgs und Kampfroboter – nie war die Gegnerschar in einem Call of Duty derart metallisch.



Das verwüstete Kairo mit seinem futuristisch-verwahrlosten Look ist Schauplatz einer erfreulich offen gestalteten Schlacht.

der im Kampf ähnlich herumpöbelt wie mancher Teenager im Voicechat. Cooler ist da Reaper, ein autonomer Kampfroboter und einziger Überlebender eines Militärprojekts. Seine nüchterne Roboterstimme kommentiert das Kampfgeschehen auf eine wunderbar kühle Art und Weise.

Diese Spielfiguren verleihen uns in den Matches nicht nur Aussehen und Stimme, jeder Specialist bringt außerdem eine Spezialwaffe und Spezialfähigkeit mit. Vor jeder Runde wählen wir einen der Specialists als Spielcharakter und entscheiden uns für seine Waffe oder seine Fähigkeit. Hier gilt »entweder ... oder« und wir können die Auswahl während des Kampfs nicht mehr ändern. Die neue Mechanik soll Veteranen ein weiteres Werkzeug für die Schlacht und Neulingen einen garantierten coolen Moment und die Chance auf Kills bieten. Denn sowohl die Spezialwaffe (etwa ein Bogen mit Explosivpfeilen oder eine Minigun) als auch die Spezialfertigkeit unseres Specialists (darunter ein Speedboost, ein Punkte-Multiplikator oder ein Gegner-Scanner) sind nach einer gewissen Zeit automatisch verfügbar. Fertigkeiten können wir pro Match häufiger benutzen als Spezialwaffen. Und je mehr Punkte wir im Spiel verdienen, desto rascher werden sie aktiv. Uns gefällt es, im Multiplayer nicht mehr nur beliebige Soldaten in Tarnfleck, sondern echte Charaktere zu steuern. Ihre Talente bringen frischen Wind ins Spiel, wirken aber nicht übermächtig. Allerdings fragen wir uns, ob es wirklich nötig ist, dass wir jeden einzelnen Specialist aufleveln können. Denn mit Mehrspieler-Level, Kampagnen-Level, Zombie-Level und den einzelnen Waffen-Levels haben wir schließlich schon mehr als genug Freischaltarbeit vor uns. Hoffen wir also, dass Call of Duty: Black Ops 3 am Ende auch genügend motiviert, um alle Systeme gründlich zu erforschen. Und hoffen wir, dass die neuen Singleplayer-Spielideen besser zünden als im Vorgänger. Der bemühte sich ja auch um Innovationen, die jedoch nicht wirklich Früchte trugen. Mit einem zusätzlichen Jahr Entwicklungszeit stehen die Chancen aber nun besser als je zuvor, dass es wirklich gelingt – dass das nächste Call of Duty wirklich mehr bietet, als nur eine neue Variation der ewig gleichen Ballerrezeptur. FH



Traditionell wird in den Treyarch-Serienteilen vor expliziter Gewaltdarstellung nicht zurückgeschreckt. Das sieht man in dieser Szene gut, wo ein Kamerad seinen Arm verliert..



Gute Arbeit, Treyarch!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich war neugierig, was Treyarch mit drei Jahren Entwicklungszeit anfangen würde. Schließlich war das Studio einst dazu verdonnert, Call of Duty 3 in nur einem Jahr zu programmieren. Und es bewies in den letzten Jahren ein Händchen für gutes Spieldesign – insbesondere die Mehrspielermodi der Black-Ops-Reihe gefielen mir. Und ich mochte gewagte Ideen wir die Strikeforce-Missionen in Black Ops 2, auch wenn sie am Ende nicht so ganz zündeten. Unter dem Strich muss ich sagen: Mit Black Ops 3 steht Treyarch besser da als je zuvor. Damit hier niemand auf falsche Ideen kommt: Das ist nach wie vor ein Call of Duty – also ein Krach-Bumm-Shooter, wie er amerikanischer kaum sein könnte.

Aber die vielen Neuerungen, seien es der Koopmodus, die Robo-Superkräfte oder der Mehrspieler-Tempoboost, sind höchst willkommen und sie wirken vor allem durchdachter und signifikanter als die Innovationen der letzten Serienteile. Man merkt dem neuen Call of Duty jetzt schon an, wie gut das zusätzliche Jahr Entwicklungszeit dem Team tut. Die Entwickler wirkten entspannt, sie gewährten mir mehr Einblicke und Zugang zu ihrem Spiel als je zuvor, und sie bewiesen mir schon jetzt, dass Black Ops 3 im Mehrspielermodus eine Klasse für sich sein wird. Reaper wird super!



Das Team

Welche Spielecharaktere würdet ihr gerne mal in einem Duell erleben?

Mike Mikey



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR

heiko@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Godzilla. Zumindest die Hälfte. Bin nämlich vor Langeweile eingenickt.
ZULETZT GEHÖRT Millencolin: True Brew. Grandioses Comeback meiner Lieblingsband.
ZULETZT GEDACHT So und nicht anders hat die Belohung auszusehen, wenn man jeden Winkel eines 16-stufigen Mega Dungeons erforscht! Danke, Pillars of Eternity!

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Geralt gegen Glados. Ein episches Duell der Sprücheklopfer und Großmeister des Sarkasmus. Mich hat an Portal schon immer genervt, dass die stumme Heldin nie Kontra gibt, wenn ihr der sadistische Computer einen Seitenhieb reindrückt. Mit Geralt wäre das nicht passiert.

MICHAEL VON RIVA, CHEFREDAKTION

micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Den Sonnenuntergang in Novigrad und gleichzeitig hier vor dem Fenster. Der in Novigrad sieht besser aus.
ZULETZT GEHÖRT »Nächstes Mal reiße ich dir beide Beine ab und ramme sie dir in den Arsch, bis du Zehennägel kotzt.« - Zoltan Chivay, Philosoph
ZULETZT GEDACHT Nachdem ich binnen zwei Wochen locker über 100 Stunden in The Witcher 3 verbracht habe, reagiere ich nur noch, wenn mich jemand »Geralt« nennt. Und manchmal nicht mal dann.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Guybrush Threepwood aus Monkey Island gegen Cairne Bluthuf aus Warcraft. Das muss ich nicht weiter erklären, oder?

Micha





NILS

NILS RAETTIG REDAKTEUR

nils@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Ziemlich chancenlose Bayern und tatsächlich noch um die Europa League kämpfende Bremer.
ZULETZT GEHÖRT Wie ich zum x-ten Mal »Hey Cortana« ins Mikro brülle, um die Sprachassistentin aus Windows 10 zur Mitarbeit zu überreden.
ZULETZT GEDACHT Vielleicht hätte ich in der 7. Klasse doch lieber Französisch statt Latein nehmen sollen.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Commander Keen gegen Max Payne. Weil die Bullet-Time nie langweilig wird und weil ich an die Macht des Pogo-Sticks glaube – in Zeitlupe erst recht! Wenn Max erwartungsgemäß verliert, ist er außerdem maximal betäubt und nicht tot, einem Max Payne 4 steht also nichts im Wege.

FLORIAN KLEIN RESSORTLEITER HARDWARE

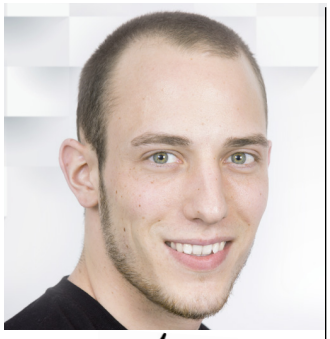
florian@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT The Witcher 2 zum ersten Mal komplett durch – peinlich spät, aber auch heute noch super.
ZULETZT GELESEN Jede Menge Schwachsinn, warum wir die Vorratsdatenspeicherung (wieder) brauchen – alles davon zumindest unbelegt oder schlichtweg falsch.
ZULETZT GESEHEN Youtube-Videos von Spiele(r)n, die ich mag – wenn ich zu müde bin, um selbst zu zocken.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Seung Mina vs. Voldo aus Soul Blade für die erste PlayStation. Klar, gibt es schon, aber ich habe es geliebt, mit der zierlichen Hellebardenschwingerin die große böse Mumie zu zerlegen. Das hat mir (viele) schöne Spielemomente beschert.

Flo







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Stirb Langsam. Ein echter Action-Klassiker und viel zu gut, um ihn sich nur zu Weihnachten anzuschauen.
ZULETZT GEHÖRT Yelawolf: Lovestory. Mehr Gesang als Rap, aber klasse Sound. Kein Wunder, wenn Eminem seine Finger im Spiel hat.
ZULETZT GEDACHT Wenn mir jemand das nächste mal den Geldbeutel klaut, soll er ihn gleich behalten und nicht irgendwo auf die Autobahn werfen. Dann spar ich mir wenigstens den Weg zur Polizei, um ihn abzuholen.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
B.J. Blazkowicz gegen Gordon Freeman. Rohr gegen Brecheisen. Muskeln gegen Hirn. Alternativ auch B.J. und Duke Nukem im Tag-Team gegen Mario und Luigi. Der Gewinner kriegt Peach.

ANDRE PESCHKE, CHEFREDAKTION

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Mad Max: Fury Road. Dumme Handlung, aber so fantastisch fotografiert, da ist einem das fast völlig egal. Visuell mit das Beste, was ich lange im Kino gesehen habe.
ZULETZT GEHÖRT Den Witcher-3-Soundtrack. Der dudelt jetzt permanent in meinem Kopf rum.
ZULETZT GEDACHT Was für eine irre Underdog-Story CD Project Red da hingelegt hat. Wer hätte zu Witcher-Zeiten gedacht, dass das Team mal so ein Ding wie Witcher 3 hinbekommen würde? Mehr als beeindruckend.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Batman gegen Solid Snake in einem Duell auf den Tod - und Michi Obermeier muss zusehen.









PETRA SCHMITZ, LEITENDE REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Guardians of the Galaxy. Spät dran, ich weiß. Hatte aber zuvor auch nix verpasst. Jehova! Jehova!
ZULETZT GEHÖRT America: Horse with no Name im Loop. Das geht immer mal wieder.
ZULETZT GEDACHT Welchen Koffer nehme ich denn mit auf die E3? Den großen oder gleich den lächerlich großen?

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Sam Fisher gegen Garrett. Das Coole daran: Niemand sieht etwas davon und am Ende können beide behaupten, sie hätten gewonnen. Öhm, war die Frage nicht, welche Charaktere ich gerne mal in einem Duell erleben, also sehen möchte? Na gut, also dann Cate Archer gegen meine FemShep. Da gewinnt immer die Richtige.

MAURICE WEBER, TRAINEE

maurice@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Ex Machina. Sparsam, aber umso verstörender. Wie soll ich meinem Computer denn jetzt noch vertrauen?
ZULETZT GEHÖRT Battlecry von Two Steps From Hell. Damit wird selbst Geschirrspülen zum epischen Abenteuer.
ZULETZT GELESEN Mein unersättliches Questlog in The Witcher 3. Warum wird das denn nicht kleiner, Zefix?!

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Glados gegen Shodan im Supercomputer-Showdown. Auf die Mütze geben können die sich natürlich nicht, aber unter zivilisierten KIs regelt man das ja eh anders. Wer als Erstes mit einer Terminator-Armee die Welt erobert oder so.









MARKUS SCHWERDTEL, CHEFREDAKTION

markus@gamestar.de

ZULETZT GELESEN E3-Presseakkreditierungswebsite. Schreibe ich dieses Mal Großwesir auf mein Badge?
ZULETZT GEHÖRT Dicht & Ergreifend: Dampf der Giganten. Crowd-gefundeter Mundart-Hiphop mit Tuba-Bass. Hammer!
ZULETZT GEDACHT Ich schau mir kein einziges GameStar-Video zu The Witcher 3 an, ich spiel das alles selbst!

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Trevor Phillips gegen Ezio Auditore, also eimerweise Testosteron und Kraft gegen heimtückische Eleganz. Über den Sieg entscheidet der Schauplatz, Assassinen-Fähigkeiten sind im Trailerpark nutzlos.

DIMITRY HALLEY, TRAINEE

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Vom Schlechten des Guten. Kleine Philosophie von Paul Watzlawick. Lässt einen in der U-Bahn ziemlich clever aussehen.
ZULETZT GEHÖRT Baulärm auf meinem Dach pünktlich um halb 8. Auch samstags. Bayrische Arbeitsmoral ist vorbildlich.
ZULETZT GESEHEN Parasyte. Toller Anime über einen Typen, dessen rechte Hand von einem Alien übernommen wird. So hab ich als Teenie bei meinen Eltern vieles gerechtfertigt.

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Marvel-Superhelden gegen die Kämpfer von Street Fighter. Ach, gibt's schon. Dann Batman gegen Mortal Kombat. Gibt's auch schon?! Dann nehme ich Mud aus Gothic gegen Kratos aus God of War. Das wäre was.









JOHANNES ROHE, REDAKTEUR

johannes@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Eine Mail, kurz nach meiner Ankuft in Quebec City: »Petra ist krank, kannst du nicht auch noch nach Montreal fliegen, um dir dort Deus Ex anzuchauen?« Na klar!
ZULETZT GEHÖRT Die Lebensgeschichte eines griechischen Taxifahrers in Montreal. Echt interessant. Außerdem: Fußballweißheiten und Tipps für den Las Vegas Urlaub vom gleichen Taxifahrer.
ZULETZT GEDACHT Drei Tage Kanada, fünf Flüge, zwei Preview-Events – das war echt aufregend, aber jetzt möchte ich ins Bett, bitte!

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Guybrush Threepwood gegen Nate aus The Book of Unwritten Tales. Möchtegern-Pirat gegen Möchtegern-Abenteurer, einer tollpatschiger als der andere. Das wird ein Spaß!

MICHAEL OBERMEIER, REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Avengers 2. Lahmer Bösewicht, tolle Action-Szenen. Fand ich gut.
ZULETZT GEHÖRT Eugene Ripper: Vincent's Lament. Tolles Akustikgitarrengeschrammel über van Goghs Lebenswerk.
ZULETZT GEDACHT Es würde mir leichter fallen beim Teamfoto nicht zu zappeln, wenn wir nicht auf einem Ameisenhügel stehen würden, PETRA!

WELCHE SPIELECHARAKTERE WÜRDET IHR GERNE MAL IN EINEM DUELL ERLEBEN?
Sam Fisher, Garrett aus Thief und einer von den Kapuzentrampeln aus Assassin's Creed gegen Batman. Wobei das eigentlich kein faires Duell wäre. Na gut, die drei dürfen noch jeweils 20 Mann Verstärkung mitbringen.





Genre-Charts

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
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 WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Viel Addon für vergleichsweise wenig Kohle: The Old Blood ist ein wunderbar ehrlicher Oldschool-Shooter ohne Ballast.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
NEU 1	The Witcher 3: Wild Hunt	92	Rollenspiel	Bandai Namco/CD Projekt
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox/Obsidian
3	Goodbye Deponia	91	Adventure	Daedalic Entertainment
4	Diablo 3	89	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard
5	World of Warcraft: Warlords of Draenor	88	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard



EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE WITCHER 3: WILD HUNT

Rollenspiel-Koloss voll großartiger Geschichten, die leichten Schwächen bei Balance und Charakterentwicklung fallen kaum ins Gewicht.

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 TOTAL WAR: ATTILA

Total War: Attila bietet ein atmosphärisches, rundes Strategieerlebnis, das die Epoche des römischen Untergangs beeindruckend darstellt.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	FIFA 15	88	Sportspiel	EA/EA Sports
NEU 2	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco/Slightly Mad Studios
3	Pro Evolution Soccer 2015	87	Sportspiel	Konami/Konami
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA/Ghost Games
5	Trackmania 2	85	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo



EMPFEHLUNG DER REDAKTION PROJECT CARS

Trocken wie Knäckebrot, aber in den Kerndiziplinen auf der Überholspur. Project Cars spricht vor allem Hardcore-Rennspieler an.

TEST



Test

So werten wir

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red**
Termin: **19.5.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **ja (GOG.com)**

Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels finden Sie direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahren Sie auch, ob und welche DRM-Maßnahmen greifen.

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.

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 neueste 3D-Engine nutzt.

Spieldesign:
Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

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.

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.

Umfang:
Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung

Wir werten 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 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. Faustregel: Ab 70 Punkten haben Sie es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

THE WITCHER THE WILD HUNT

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / Phenom II X4 940	Core i7 3770 / Athlon FX-8350
GeforceGTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

2

+ wunderschöne, detaillierte Spielwelt + hervorragende Kampfanimationen + tolle Lichtstimmung + gute deutsche Sprecher + sehr schöner Soundtrack

SPIELDESIGN

+ flotte Kämpfe mit einer Prise Taktik + individuelle Gegnertypen + coole Hexersicht-Detektivarbeit + abwechslungsreiche Nebenbeschäftigungen − dürres, unbefriedigendes Charaktersystem

BALANCE

+ gute Spielerführung + Hilfen lassen sich zu- und abschalten + vier austarierte Schwierigkeitsgrade − sehr viele niedrigstufige Quests − Standardmonster teils härter als Bosse

ATMOSPHÄRE/STORY

+ durchgehend spannende Hauptstory + ausgezeichnete Nebenquests + viele folgenschwere Entscheidungen + konsequent gezeichnete, glaubwürdige Charaktere + belebte Schauplätze

UMFANG

+ gigantische Spielwelt + Unmengen an Quests und Aufgaben + Erkundung lohnt sich + reichhaltige Ausrüstungsbeute plus Crafting + drei Endvarianten erhöhen Wiederspielwert

ABWERTUNG

3

Auf allen Detailstufen erleben wir regelmäßige »Pop-Ins«, also Charaktere und Umgebungsdetails, die sehr plötzlich erscheinen. Zumindest auf Highend-PCs sollte das nicht vorkommen.

93 -1

FAZIT

4

Rollenspiel-Koloss voll großartiger Geschichten, die leichten Schwächen bei Balance und Charakterentwicklung fallen kaum ins Gewicht.

92

5



Die klobigen Supersoldaten scheinen zunächst unbesiegbar, doch wenn man ihre Achillesferse kennt, werden sie beinahe zum Kinderspiel.

Wolfenstein: The Old Blood

Altes Blut frisch vergossen

85
GameStar Gold-Award

Ein Mann und sein Rohr gegen die braune Brut. Wolfenstein: The Old Blood besinnt sich auf Oldschool-Tugenden und muss im Test zeigen, ob dieses Konzept nicht vielleicht genauso angestaubt wie die Ideologie des Regimes ist. Von Kai Schmidt

Genre: **Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames** Termin: **5.5.2015** Sprache: **ausschließlich Deutsch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Das knapp 20 Euro teure Addon Wolfenstein: The Old Blood pfeift auf das 60er-Jahre-Setting von Wolfenstein: The New Order und kehrt zu den Serienwurzeln zurück. Im Jahr 1946 soll B.J. Blazkowicz eine Akte aus Burg Wolfenstein stehlen und dazu undercover in das Gemäuer eindringen. Die Mission schlägt fehl, B.J. wird gefangen genommen und muss sich den Weg nach draußen durch Horden von Regimeschergen und mechanisch modifizierten Kreaturen freikämpfen. Logisch, muss ja so sein, denn sonst gäbe es kein Spiel. Und das ist so übertrieben und durchgedreht wie eh und je: Wenn der Lauf glüht und die braunen Fußtruppen als rote Spratzer an der nächsten Wand enden, kommt Freude auf. Und dass uns später sogar Zombies nach dem Leben trachten, rundet den trashigen Spaß perfekt ab.

Altbewährtes statt Laserpistolen

Die Spielmechanik geht keine Experimente ein und ähnelt der des Hauptspiels. Warum auch sinnlos verbessern, was nicht kaputt ist? Wir haben meist die Wahl, ob wir uns in den recht weitläufigen Gebieten an die Gegner heranschleichen, um sie leise kaltzustellen, oder ob wir mit Dauerfeuer nach vorne stürmen – am besten sogar beidhändig schießend, denn beinahe alle Waffen des Spiels eignen sich auch für die sogenannte Akimbo-Nutzung. Auf allzu abgefahrene Waffendesigns und Lasergeschütze müssen wir diesmal allerdings verzichten, denn 1946 war die Kampfmittelforschung des Regimes noch nicht so weit fortgeschritten wie im 60er-Jahre-Alternativuniversum aus The New Order. Dafür gibt's aber nicht minder durchschlagkräftigen Ersatz. Zum Beispiel in Form des »Schockhammers«, einer automatischen Schrotflinte. Oder der niedlichen, kleinen »Kampfpistole«, die allerdings einer ausgewachsenen Panzerfaust in Sachen Wirkung beinahe in nichts nachsteht.

 B.J. ist im Spiel das Kürzel für William (Kurzform: Bill) Joseph, im Englischen aber auch Abkürzung für Blow Job.



Die dünne Story wird mit einigen kurzen Handlungsszenen abgefrühstückt. The Old Blood konzentriert sich aufs Ballern.



Unser Rohr im Nahkampf: Über die Akimbo-Funktion können wir die beiden Stücke zusammen- oder auseinanderschrauben.



Mir fehlen die anderen

Petra Schmitz
Leitende Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich finde The Old Blood fast durchgehend grandios. Das Schießen fühlt sich knackig direkt an, das Schleichen klappt wunderbar, wenn ich nur entsprechende Geduld aufbringe. Allerdings fehlt mir dann doch etwas im Vergleich zum Hauptspiel. Und zwar das, was mich daran so beeinduckt hat: die anderen. Mir gehen die Charaktere ab, die mir ans Herz wachsen, um die ich mich sorge, über und mit denen ich lachen (und vielleicht sogar ein bisschen weinen) möchte. Na klar, in einem Addon ist nicht so viel Platz für Erzählung, wenn man noch ordentlich Action unterbringen will, aber ein bisschen mehr Emotionen und Persönlichkeiten hätten The Old Blood gut gestanden. Nun ja, dafür gibt's mehr von dem anderen, was ich an The New Order so fantastisch fand: die Zeitreise in andere Shootertage in den Albtraumlevels!

B.J. und sein Rohr

Besonders ans Herz gewachsen ist uns aber ein eher unspektakulärer Bestandteil unseres großkalibrigen Arsenals: das Rohr. Und ja, das unscheinbare Metallding bringt tatsächlich ein wenig Veränderung in die Spielmechanik von Wolfenstein. Ursprünglich eine improvisierte, zweiteilige Waffe, die wir bei der Flucht aus dem Zellenblock von Burg Wolfenstein aufgeklaubt haben, bleibt uns das Rohr bis zum Ende erhalten. Es eignet sich besonders für Stealth-Kills aus dem Hinterhalt, ist aber auch im Nahkampf nicht zu unterschätzen. Besonders im Akimbo-Modus, wenn wir die beiden Rohrteile auseinandernehmen, um den Regimekämpfern damit einen ordentlichen Scheitel zu ziehen. Außerdem ist das Rohr ein unverzichtbares Hilfsmittel beim Erledigen der mechanisch-organischen Supersoldaten, die mit ihren riesigen Maschinengewehren herausfordernde Gegner darstellen. Mit der Knarre ballern wir auf die leuchtenden Teile der Rüstungen, bis wir die Stromzufuhr unterbrochen haben. Der Supersoldat ist plötzlich nicht mehr ganz so super und bricht zusammen. Nun rennen wir zu ihm hin, rammen das Rohr in einen Spalt der Rüstung und entfernen die Brustpanzerung, damit das Herz freiliegt, in das wir nach einem erneuten Durchlauf dieser Taktik unser Rohr hineinstechen – ganz so, als würden wir einen Vampir pfählen.

Die Vertikalgaukelei

Unser zweckentfremdetes Rohr ist aber mehr als eine nicht zu unterschätzende Hieb- und Stichwaffe im Kampf gegen die braune Horde: Auch als Allzweckwerkzeug macht die Metallröhre eine tolle Figur und hilft uns aus so mancher verzwickten Situation heraus. Wir stemmen verschlossene Türen auf, reißen bröckelige Wände ein und klettern poröse Vertikalen hinauf, indem wir abwechselnd die beiden Einzelteile wie Kletteräxte hineinschlagen. Die Klettermechanik hat man natürlich zuvor schon in anderen Spielen gesehen, aber das neue vertikale Element tut dem Spielablauf von Wolfenstein richtig gut. Zwar waren die Levels auch im Hauptspiel schon mehrstöckig, doch gaukelt uns die Klettermechanik dadurch, dass wir keine Leitern oder Treppen benutzen, Neues vor. Und damit nicht genug: Selbst als Seilbahnersatz bemühen wir unseren simplen, aber wertvollen Weggefährten an einer Stelle im Spiel, als wir damit ein Stahlkabel hinuntersausen. Wahnsinn! Was dem MacGyver die Büroklammer, ist dem B.J. sein Rohr. Ein Hoch auf das Rohr!

Schöner ballern ohne Anspruch

Im Gegensatz zu The New Order, das seine Story in ausgiebigen Zwischensequenzen erzählt, beschränkt sich The Old Blood auf das Wesentliche: Hier wird geballert statt palavert. Die dünne Hintergrundgeschichte benötigt nur einige kurze Handlungsszenen, die den Spielfluss nicht allzu sehr unterbrechen. Wir fühlen uns direkt zehn bis 15 Jahre zurückversetzt in die gute alte Zeit, in der es noch um Spielbarkeit statt um möglichst kunstvolle und spektakuläre Inszenierung ging. Manchem, der eine ähnliche Erzählstruktur wie in The New Order erwartet, mag das allerdings sauer aufstoßen. Sogar Spielelemente wie das Perk-System wurden auf Sparflamme gedrosselt. Die Verbesserungen, die wir für besondere Leistungen erhalten, sind deutlich weniger und nicht mehr in Kategorien unterteilt: Wer seine Fi-

Deutsche Version

Die deutsche USK-18-Version von Wolfenstein: The Old Blood ist bei der Gewaltdarstellung ungeschnitten, tauscht aber die Nazis der englischen Originalversion wie schon im Hauptspiel The New Order gegen »das Regime«. Sämtliche Bezüge zum Nationalsozialismus (Symbolik, Namen, Redewendungen) wurden entfernt, weshalb auch keine englische Tonspur enthalten ist. Diese Änderungen betreffen sämtliche deutschsprachigen Versionen, also auch die PEGI-geprüften Fassungen aus Österreich oder der Schweiz.



Mit zwei automatischen Schrotflinten im Akimbo-Stil perforieren wir eine Seilbahn – und die feindlichen Insassen gleich mit. Munition finden wir glücklicherweise an jeder Ecke.

Mehr Anzüglichkeiten: B.J.s Vater nannte seinen Sohn liebevoll »Billy Boy«.

Zurück zu den Wurzeln





Erkunden lohnt sich, denn wer in den Levels auf solche Schlafstätten mit Wolfenstein-Poster stößt, darf sich in den Albtraumlevels auf eine gehörige Portion (pixelige) Nostalgie freuen. Die versteckten Levels gehören zusammen und bieten am Ende sogar einen Bosskampf.



Oldschool, simpel, super!

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mochte Wolfenstein: The New Order sehr, muss aber zugeben, dass mich die Story und das 60er-Jahre-Setting nicht sonderlich angesprochen haben. Wenn ich braune Bösewichte erledigen soll, dann tue ich das viel lieber in Oldschool-Manier innerhalb protziger Burgmauern und muffiger Höhlensysteme. Und natürlich gehört ein übersinnlicher MacGuffin dazu, hinter dem die Regimeoberen her sind. In diesem Fall ein gut gehütetes, monströses Geheimnis von König Otto dem Großen.

Ich mag das Tempo, das das Spiel vorlegt, und die Freiheit, die ich bei der Wahl meiner Vorgehensweise habe. Nichts ist zwar cooler, als aus allen Rohren ballernd die Schergen niederzumähen, doch ab und zu habe ich gegen ein wenig Geschleiche auch nichts einzuwenden. Das Gefühl, wenn ich die Gegner nach und nach hinterrücks abmurkse, nachdem ich mir einen Plan zurechtgelegt habe, wie ich unbemerkt von Deckung zu Deckung gelange, ist einfach herrlich. Das ist kein simpler DLC mehr, sondern ein eigenes Spiel. Ich hätte mich auch nicht beschwert, wenn das »Addon« doppelt so teuer gewesen wäre.

gur kompliziert und kleinteilig aufleveln will, ist hier fehl am Platz. Genau das zeichnet The Old Blood aus: Der Shooter will einfach nur ehrliche Unterhaltung mit unkomplizierter, dynamischer Action sein. Und das gelingt ihm bravourös. Zudem ist das »Addon« eher ein vollwertiges Spiel, das genauso gut zum Vollpreis verkauft werden könnte. Hier ist nichts hingeschludert, die Spielzeit ist mit etwa acht Stunden für acht Kapitel länger als die eines durchschnittlichen Call of Duty im Singleplayer und hat dabei so gut wie keinen Leerlauf. Zudem werden während des Spielverlaufs Challenge-Maps freigeschaltet, auf denen wir unter Zeitdruck unser Geschick im Kampf gegen Regimetruppen beweisen können.

Verbesserte Technik: Von wegen Old Blood!

Spielerisch war das Hauptspiel The New Order top, doch technisch hatte es bei Erscheinen vor knapp einem Jahr nicht so viel auf dem Kasten: Spät nachladende, teils sehr matschige Texturen und Bildrateneinbrüche trübten den Ballerspaß. Erstaunlicherweise zeigt sich das Addon The Old Blood hier von einer deutlich besseren Seite. Entwicklerstudio Machinegames hat die Engine id Tech 5, die auch beim technisch ähnlich problematischen The Evil Within zum Einsatz kam, nun deutlich besser im Griff. Nach wie vor erwarten uns keine grafischen Wunderwerke, doch die (teils immer noch matschigen) Texturen werden jetzt sehr viel schneller gestreamt, und die deutlich stabilere Bildrate verbreitet vor allem in den rasanten Feuergefechten ordentlich Spaß. Und um Spaß zu haben, ist nicht einmal die Kenntnis des Hauptspiels nötig, denn das Addon steht sehr komfortabel auf seinen eigenen Beinen und erzählt eine unabhängige Vorgeschichte. Wer einen ehrlichen, oldschooligen und unkomplizierten Shooter sucht, macht mit dem als Addon deutlich unter Wert verkauften Wolfenstein: The Old Blood garantiert nichts falsch. KS



Die abwechslungsreichen Schauplätze wie dieser kleine Hafen in Wulfburg sind detailliert gestaltet und dank der tollen Beleuchtungseffekte schick in Szene gesetzt.

Wolfenstein: The Old Blood

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500 / AMD FX-8320	Core i7-2600 / AMD FX-8350
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870	Geforce GTX 660 / Radeon R9 280
4 GB RAM, 38 GB Festplatte	8 GB RAM, 38 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + gelungene Charaktermodelle
- + verbesserte Grafikperformance
- + engagierte Sprecher
- + hübsche, detailreiche Umgebungen
- − gelegentlich matschige Texturen

SPIELDESIGN

- + unkomplizierte Shooter-Action
- + wahlweise Stealth oder Ballern
- + weitläufige Levels
- + spaßige Herausforderungs-Maps
- − vergleichsweise wenige Perks

BALANCE

- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + einige knackige, aber faire Stellen
- + gut verteilte Speicherpunkte
- + kein Leerlauf
- − Gegner-KI nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE/STORY

- + Sprüche klopfende Hauptfigur
- + herrlich böse Gegenspieler
- + tolle Klischeeschauplätze
- − Geschichte wird eher beiläufig erzählt

UMFANG

- + je nach Spielweise acht bis zehn Stunden Spieldauer
- + versteckte Albtraumlevels
- + acht Kapitel
- + freischaltbare Herausforderungs-Maps
- − wenig sammelbare Extras

FAZIT

Viel Addon für vergleichsweise wenig Kohle: The Old Blood ist ein wunderbar ehrlicher Oldschool-Shooter ohne Ballast.



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

Project Cars

Konzentration aufs Wesentliche

Project Cars will die beste Rennsimulation sein. Beim Test stellen wir fest: Fast geschafft, allerdings stört eine Knäckebrot-Eigenschaft. Von Tobias Veltin



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios**
Termin: **7.5.2015** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 0 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



Wir haben keine Ahnung! Eine Spontanumfrage in der Redaktion hat ergeben, dass niemand von uns je einen hochgezüchteten Supersportwagen über eine Rennstrecke gepeitscht, geschweige denn Erfahrungen mit Formel-Flitzern oder ähnlich motorisierten Raketen gemacht hat. Wie sich der Rausch der Geschwindigkeit »in echt« anfühlt, weiß also niemand von uns. Gut, dass es Spiele wie Project Cars von Slightly Mad Studios gibt, die versuchen, die Intensität und Dramatik eines Autorennens in virtuelle Form zu pressen – so ganz ohne lästigen feuerfesten Anzug oder Helm, ohne die extreme Gefahr für Leib und Leben. Project Cars ist dabei eine Besonderheit: Denn anders als viele andere Rennspiele startete der Titel als Crowdfunding-Kampagne, unterstützt von etlichen motorsportbegeisterten Fans. Das Ziel der Entwicklung: ambitioniert. Denn Project Cars soll die akkurateste Rennspielsimulation überhaupt sein. Wir sind durch die fertige Version geflitzt und fragen uns: Ziel erreicht?

Wie es uns gefällt

Im Hauptmenü gibt's schon mal keine neuen Maßstäbe, vielmehr gewohnte Genrekost. Wir können entweder eine neue Karriere starten, uns in Einzelrennen messen oder online gegen andere Fahrer antreten. Herzstück von Project Cars ist der umfangreiche Karrieremodus. Hier legen wir zunächst Name, Startnummer sowie (sehr cool) einen virtuellen Twitter-Namen fest und entscheiden uns dann, in welcher Motorsport-Klasse wir loslegen möchten. Project Cars bietet eine ganze Reihe von Rennserien: Wir können zum Beispiel ganz klassisch wie Michael Schumacher im Go-Kart starten, alternativ wagen wir uns schon zu Beginn an die Tourenwagen oder setzen uns in Formel-Fahrzeuge. Hier zeigt sich das Spiel erfreulich flexibel, kein »Fahre die erste Zeit in lahmen Rennsemmeln rum, bis was Schnelleres kommt« oder »Bestehe zehn Fahrschul-Lektionen, bevor es weiter geht«. Je nachdem, für welche Klasse wir uns entscheiden, flattern ein paar Teameinladungen in unser virtuelles Postfach und wir schließen uns einem Rennstall an. Danach wird's dann ernst, und im Rennkalender steht der erste Event an.



Die Nürburgring-Nordschleife gehört zu den lizenzierten Rennstrecken und ist schon auf mittleren Einstellungen eine große Herausforderung.

Knäckebrot ohne Champagner

Jede Klasse wird mit einem kleinen Video eingeführt, die große Schwäche des Karrieremodus ist aber trotzdem ab der ersten Minute unübersehbar: Die Inszenierung des Ganzen ist so trocken wie Knäckebrot mit Sandaufstrich, die starren Textmenüs versprühen den Charme einer Tabellenkalkulation. Wer Zwischensequenzen mit viel Brimborium und Sieges-Champagner erwartet, ist bei Project Cars definitiv an der falschen Adresse. Selbst bei einem Meisterschaftsgewinn gibt's nur einen rotierenden Pokal in diversen Close-ups zu sehen. Für die meisten dürfte das aber kein Beinbruch sein, denn stattdessen konzentriert sich das Geschehen voll und ganz auf das Wesentliche: die Rennen.

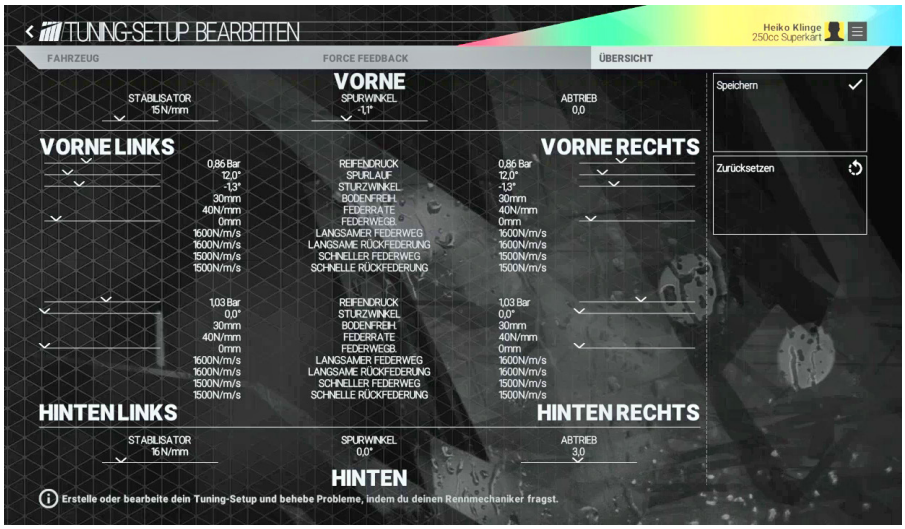
Die Rennveranstaltungen sind wie in der Realität in verschiedene Etappen aufge-

 Etwas verspätet: Ursprünglich sollte Project Cars bereits im November 2014 erscheinen.





Die Boxenstopps sorgen für Atmosphäre, sind allerdings nicht komplett animiert.



Auf der Jagd nach dem besten Setup dürfte man etliche Stunden in diesem Menü zubringen.

teilt. Wir starten zum Beispiel mit einem freien Training, gehen dann ins Qualifying und fahren schließlich nach einem Sprint rennen in der Hauptveranstaltung um die Punkte. Praktisch: Wer nicht alles selbst fahren will, kann die Sitzung entweder simulieren lassen oder ganz überspringen. Schön, dass Project Cars aber auch auf Wunsch die komplette Simulationskelle rausholt. Beispielsweise können wir die Rennlänge anpassen (bis zu 50 Runden und mehr) und sogar eine exakte Boxenstrategie festlegen, bei der wir genau bestimmen, welche Änderungen am Fahrzeug (Reifen wechseln, nachtanken und anderes) vorgenommen werden sollen – in diesem Punkt ist der Slightly-Mad-Renner anderen Genrekollegen meilenweit voraus.



Pech gehabt: Wenn wir von der Strecke abkommen oder betrügerischeweise Abkürzungen nehmen, wird die aktuelle Rundenzeit nicht gewertet.

Womit? Wo? Bei welchem Wetter?

Der Fuhrpark von Project Cars ist zumindest zahlentechnisch weniger ergiebig. Insgesamt dürfen wir in knapp 80 Autos Platz nehmen, von denen die meisten lizenziert sind. Das sind im Vergleich zur Simulationskonkurrenz zwar weniger, dafür stimmen Abwechslung und Variantenreichtum. Denn vom Kart wird über Kleinwagen (Renault Clio) und offenen Leichtgewichtsflitzern (BAC Mono) bis hin zu Formel-Rennern (Formula Gulf 1000) und Supersportwagen (Gumpert Apollo) ein schöner Querschnitt durch den Motorsport geboten.

Bei den Strecken schöpft Project Cars dagegen aus dem Vollen. 31 Locations mit insgesamt 110 Streckenvariationen sorgen dafür, dass man in der Karriere nicht allzu oft auf demselben Kurs unterwegs ist. Berühmte Rennstrecken wie Silverstone, Laguna Seca und die Nürburgring Nordschleife wurden bis auf den letzten Curb originalgetreu nachgebaut und gehören ebenso zum Portfolio wie Fantasiekurse an der kalifornischen oder französischen Küste. Schick: Viele Kurse befahren wir auch zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen, sogar dynamische Verläufe sind hierbei möglich. Eine Strecke fährt sich bei Dunkelheit und Regen beispielsweise deutlich anders als am Tag bei strahlendem Sonnenschein – gerade im



Diese Kameraperspektive gibt's nur bei offenen Rennwagen und bietet eine gute Mischung aus Geschwindigkeit und Übersicht.

Einzelrennen-Modus lässt sich damit herrlich herumexperimentieren.

Im Mechaniker-Paradies

Jedes Fahrzeug in Project Cars können wir ganz nach unseren Wünschen konfigurieren, Upgradeteile wie zusätzliche Spoiler dürfen wir dagegen nicht anschrauben. Vor einem Rennen bestimmen wir zum Beispiel den Reifendruck und selbst mit feinsten Details wie dem Spurlauf, der Übersetzung des Getriebes in einzelnen Gängen oder der Bremsbalance dürfen wir nach Belieben herumhantieren und bei Bedarf als eigenes Setup abspeichern. Die Einstellungsmenüs wirken ziemlich nüchtern, für alle mit einer ganzen Tankstelle im Blut sind sie aber genau das Richtige, denn Profis kitzeln hier noch ein paar Hundertstel aus dem Fahrzeug heraus. Für alle anderen dürfte dieser Bereich ein Buch mit sieben Siegeln sein, verzagen müssen Anfänger auch dank praktischer Automatikeinstellungen aber trotzdem nicht.

Denn wie für Rennsimulationen üblich stehen etliche Fahrhilfen wie Traktionskontrolle oder eine einblendbare Ideallinie zur Wahl, auf Wunsch können wir uns sogar die Kurven wie in einem Rallyespiel anzeigen lassen – allerdings ohne den entsprechenden Beifahrer-Kommentar. Kleiner Wermutstropfen: Sollten wir uns in der Karriere vor einem Rennen entscheiden, die Fahrhilfen anzupassen, müssen wir zuerst umständlich ins Hauptmenü zurück. Auf eine im Genre liebgewonnene Hilfe verzichtet Project Cars zudem vollständig, denn eine Rückspulfunktion sucht man vergebens. Das unterstreicht einerseits zwar den Realismusanspruch, kann insbesondere bei langen Rennen aber auch ziemlich frustrierend sein. Denn wenn man nach 40 Runden in der letzten Kurve die Kontrolle verliert und mit Getöse in die Bande knallt, tuckert man entweder abgeschlagen ins Ziel oder startet das Rennen direkt neu.



Bei starkem Regen oder Sturm sieht man trotz Scheibenwischern teilweise so wenig, dass man sich an den Bremslichtern der Vorderleute orientieren muss.

Gefühlsecht und intensiv

Das Fahrgefühl von Project Cars lässt unserer Einschätzung nach kaum Wünsche offen. Egal ob wendiges Go-Kart, pfeilschneller Formel-Bolide oder Supersportwagen: Die Unterschiede der acht Fahrzeugklassen und Vehikel sind teils gravierend und sehr gut fühlbar. Traktion der Reifen, Lastwechsel oder die Verzögerung beim Bremsen – alles wirkt nachvollziehbar, gibt uns insbesondere in der Cockpit-Perspektive das Gefühl, mittendrin zu sein.

Besonders angetan sind wir von der simulierten Masse und Trägheit der Fahrzeuge. In Kurven drängen schwerere Boliden deutlich mehr nach außen, aerodynamischere Chassis dagegen lassen sich auch in höheren Geschwindigkeiten selbst mit Vollgas durch die Kurven lenken. Jedes Gefährt lenkt sich anders, diese Variation sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern auch für eine angenehme Lernkurve. Denn nach zwei Saisons in einem Kart kann es ein regelrechter Schock sein, in einen Tourenwagen umzusteigen. Wenn man den dann aber nach ein paar Trainingsrunden immer besser beherrscht, ist das ein unglaublich befriedigendes Gefühl. Das Kollisionsverhalten kommt uns dagegen etwas unausgegoren vor, insbesondere bei den Kartrennen reagieren die kleinen Flitzer viel zu sensibel auf gegnerische Rempler. Für den vollen Project-Cars-Genuss empfehlen wir übrigens dringend ein Lenkrad, für das spielintern etliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Mit dem Controller haben wir die Renn-

 In Australien musste der PC-Release verschoben werden, weil ein Sturm ein Lagerhaus mit den Spielen unter Wasser gesetzt hatte.

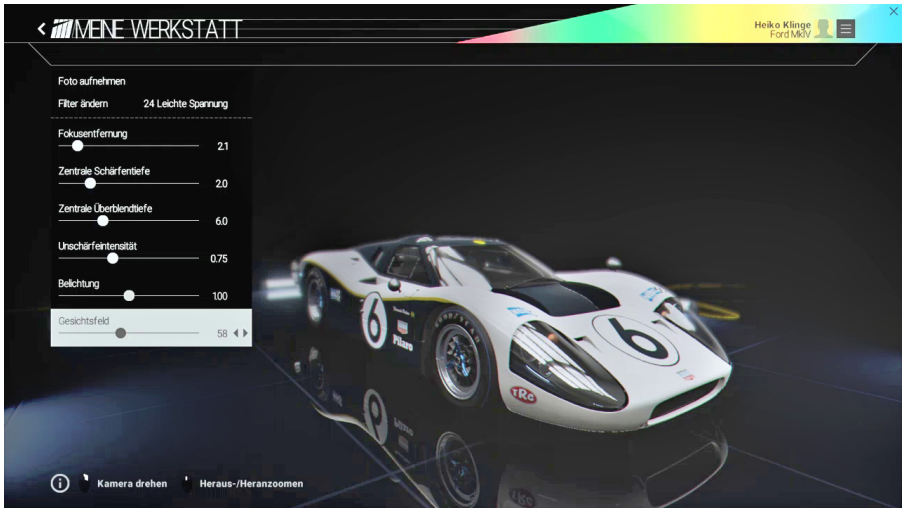


Regler-Overkill!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Pauschal zu sagen, dass Project Cars die Krone der Rennspielsimulation ist, halte ich für gewagt. Aber der Titel von Slightly Mad macht zumindest sehr viel richtig. Insbesondere die etlichen Einstellungsmöglichkeiten sind beeindruckend, ich kann mein Fahrzeug so penibel abstimmen, dass mich das in vielen Situationen schlichtweg überfordert. Die Entwickler haben sich auf die Quintessenz des Fahrens konzentriert, dementsprechend nüchtern sind aber auch Präsentation und Aufmachung.

Auf mich wirkt Project Cars ohnehin mehr wie ein Rennspiel-Baukasten für Enthusiasten, denn nur wer sich eingehend mit den Feineinstellungen seines Autos beschäftigt, hat wirklich großen Spaß mit dem Titel. Dementsprechend sollten Rennspiel-Neulinge lieber zu leichterer Kost greifen. Dank seiner vielen Möglichkeiten und des großen Umfangs fährt Project Cars definitiv in der Rennspiel-Spitzengruppe mit.



Der Fotomodus in Project Cars bietet weniger Optionen als vergleichbare Spiele.

hobel zwar auch gut unter Kontrolle, per Lenkrad und Pedale gelingen Kurvenfahrten oder Überholmanöver aber deutlich präziser.

Bei der KI menschelt es

Doch nicht nur der »Wie in echt«-Faktor stimmt, auch die intensive Atmosphäre in den Rennen wird prima eingefangen. Das liegt insbesondere an der hervorragenden Gegner-KI, denn die anderen Fahrer verhalten sich nicht wie tumbe Ideallinienroboter, sondern zeigen in vielen Situationen fast schon menschliche Züge. Sie hängen sich zum Beispiel clever in unseren Windschatten, versuchen in Kurveninnenseiten an uns vorbei zu ziehen und schrecken hier und da auch vor leichten Remplern nicht zurück. Besonders positiv: Die Computergegner machen selbst Fehler, bremsen Kurven manchmal falsch an oder werden ins Kiesbett neben der Strecke getragen, sodass wir Plätze gut machen können. Die Gegnerstärke lässt sich vor jedem Rennevent anpassen, ab einer Einstellung von »50« und drüber wird es merklich knackig.

Wer Rennspiele übrigens bevorzugt aus Außenperspektiven spielt, wird mit Project Cars nicht glücklich – aber macht das bei Rennsimulationen überhaupt irgendjemand? Neben einer einzigen Kameraeinstellung außerhalb des Wagens gibt es eine gelungene Auswahl von Innenperspektiven, unter anderem Motorhaube, Cockpit oder sogar Helm. Bei letzterer lässt sich zwar der Grad der Bewegungsintensität einstellen, ganz an die intensive Helmkamera aus Need for Speed: Shift kommt sie aber nicht heran.

Auch optisch eine Simulation

Technisch gehört Project Cars eindeutig zur Rennspiel-Speerspitze. Besonders schön herausgeputzt haben sich die Fahrzeugmodelle, an denen viele Details erkennbar sind, in der Innenansicht lassen sich zudem Feinheiten wie funktionierende Tachoanzeigen oder Scheibenwischer bewundern. Toll ist auch die konstant flüssige Bildrate, selbst bei einem großen Fahrerfeld. Auch die Lichteffekte machen eine Menge her und geben den Strecken je nach Sonnenstand einen ganz eigenen Charme, während die Wettereffekte zwar deutliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben, aber optisch etwas hinter anderen Titeln zurückbleiben.

Von der Streckengrafik sind wir dagegen ernüchtert, denn die ist selbst bei den Stadt- und Überlandkursen steril und wirkt leblos – aber gut, es ist eben eine Rennsimulation. Klasse dafür: Beim Sound gibt es bis auf ein paar Ausnahmen tolle Motorengeräusche und Details wie Turbopfeifen zu hören und bei einigen Rennen sorgt Boxenfunk für Atmosphäre. Auch dadurch haben wir jetzt etwas mehr Ahnung, wie sich so ein Autorennen »in echt« anfühlen könnte. TV



Die Gegner-KI macht eine gute Figur und stellt uns immer wieder vor echte Probleme. Manche Fahrer schrecken auch vor Remplern nicht zurück und wirken dadurch verblüffend menschlich.

PROJECT CARS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Q8400/ AMD Phenom II X4 940 Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770 4 GB RAM, 25 GB Festplatte	Core i7 3700 / AMD FX-8350 Geforce GT 600 / Radeon HD 7000 8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detaillierte Fahrzeugmodelle + stimmungsvolle Lichteffekte + satte Motorengeräusche + flüssige Bildrate mit 60 Bildern in der Sekunde – sterile Streckenoptik

SPIELDESIGN

+ sehr gute Physiksimulation + Abwechslung durch verschiedenen Fahrzeugklassen + etliche anpassbare Parameter + tolle Streckenauswahl – teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

BALANCE

+ hervorragende, anpassbare KI-Fahrer + viele Fahrhilfen für Anfänger + nahezu komplett modifizierbares Rennerlebnis + motivierende Lernkurve – keine Rückspulfunktion

ATMOSPHÄRE/STORY

+ spannende Rennen + gutes Mittendrin-Gefühl dank toller Cockpit- und Helmperspektiven + Boxenstopps, Boxenfunk etc. – lahme Inszenierung – trockene Menüwüsten

UMFANG

+ 110 Strecken an 31 Orten + abwechslungsreiche und vielfältige Fahrzeugauswahl + Einzelrennen- und Online-Modi + Community-Events – keine Splitscreen-Rennen

FAZIT

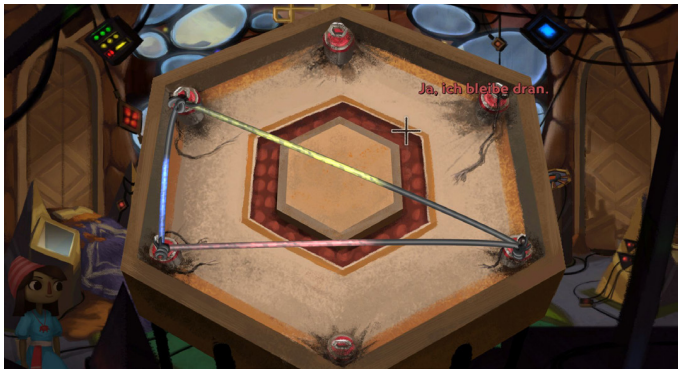
Trocken wie Knäckebrot, aber in den Kerndisziplinen auf der Überholspur. Project Cars spricht vor allem Hardcore-Rennspieler an.

88

Der Kickstarter-Erfolg könnte sich wiederholen: Auch Project Cars 2 soll über Crowdfunding finanziert werden.



Gerade mal drei neue Bildschirme bietet Akt 2. Obwohl sich die Gebiete teilweise drastisch verändert haben, ist das wirklich enttäuschend.



An diesen Anblick gewöhnen Sie sich besser. Das vertrackte Kabelrätsel wird im Finale bis weit über das erträgliche Maß ausgereizt.

Broken Age

Ein krasser Bruch

Über ein Jahr nach dem Release von Akt 1 wird aus Broken Age endlich ein komplettes Spiel. Doch statt nur die Fäden des ersten Teils aufzugreifen, krempelt Akt 2 das Spielerlebnis gehörig um. Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Double Fine** Termin: **28.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM-frei: **ja (GOG.com, Handel)**

Auf DVD: Video

TEST

Eintausendeinhundertfünfundsiebzig Tage liegen zwischen dem 8. Februar 2012 und dem 28. April 2015. So lange hat es gedauert, bis aus der Kickstarter-Kampagne für Broken Age, damals noch unter dem Projektnamen Double Fine Adventure, ein fertiges Spiel geworden ist. In diesen Zeitraum fallen nicht nur vier Releaseverschiebungen, sondern auch eine ungeplante Zweiteilung: Trotz satter 3,3 Millionen Dollar Kickstarter-Einnahmen ging Double Fine unterwegs das Geld aus. Um Broken Age überhaupt fertigstellen zu können, wurde Akt 1 des Point&Click-Abenteuers bereits im Januar 2014 veröffentlicht. Mit den Einnahmen wurde die Entwicklung von Akt 2 finanziert.

(K)ein Rückblick

Broken Age erzählt die Geschichten von Shae und Vella, zwei jungen Teenies, die in sehr unterschiedlichen Welten groß werden. Shae lebt, seit er denken kann, auf einem Raumschiff, das von seiner Mama, einem überfürsorglichen Bordcomputer, kontrolliert wird. Statt echte Abenteuer zu erleben, rettet der Junge tagein tagaus seine Kuscheltierfreunde vor Eiscremelawinen oder übersteht Knuddelattacken. Kein Wunder, dass der Junge alles daran setzt, aus seinem Alltag auszubrechen. Vella steckt dagegen wirklich in der Tinte. Sie soll beim sogenannten Maidenmahl an ein fieses Monster verfüttert werden. Und das passt dem taffen Mädchen so gar nicht.

Doch gerade als der erste Akt nach einem mäßig überraschenden Twist endlich in Fahrt zu kommen scheint, ist nach nur dreieinhalb Stunden Spielzeit plötzlich alles schon wieder vorbei, und wir fühlen uns hängen gelassen. Angesichts der langen Produktionszeit und der hohen Einnahmen hatten wir doch etwas mehr erwartet. Kann Akt 2 den losen Faden wieder aufnehmen,



Der Grafikstil von Broken Age ist ziemlich unspektakulär aber einfach stimmig und schön.



 Das Budget von Broken Age entspricht in etwa dem von Grim Fandango.



Die sympathischen Charaktere bieten reichlich Gelegenheit für zahlreiche witzige oder interessante Gespräche.

die Geschichte um die Teenager Shae und Vella befriedigend zu Ende stricken und aus Broken Age eine runde Sache machen?

Genau so abrupt wie Akt 1 endet, beginnt der zweite Teil, auf ein »Was bisher geschah« pfeifen die Entwickler. Das mag zwar nur konsequent sein, schließlich hätten Akt 1 und 2 ursprünglich gemeinsam veröffentlicht werden sollen, die Realität ist aber nun mal eine andere: Nach mehr als einem Jahr sind Details über Handlung und Charaktere, die teilweise sogar für Rätsel wichtig werden, längst aus unserem Gedächtnis verschwunden. Ein Rückblick wäre also eigentlich Pflicht gewesen.

Akt 2 beginnt genau dort, wo wir Vella und Shae verlassen haben. Erneut greifen wir den beiden bei ihren Vorhaben unter die Arme und wechseln dabei nach Belieben zwischen den Charakteren hin und her. Gerade zu Beginn konfrontiert uns der zweite Teil von Broken Age erneut mit interessanten Fragen und hält einige wirklich überraschende Erkenntnisse über Shaes Herkunft bereit, die unsere Neugier noch weiter schüren. Der tolle Auftakt weckt allerdings Hoffnungen, die die Geschichte nicht halten kann. Weder Shae noch Vella machen eine echte Entwicklung durch – von einer eigentlich von uns erwarteten Coming-of-Age-Geschichte ist hier kaum etwas zu sehen. Die Schurken und ihre Pläne, die erst gegen Ende enthüllt werden, bleiben auch platt, und das Finale ist unspektakulär. Gerade im Kontrast zum tollen Beginn fällt die Auflösung geradezu enttäuschend aus.

Nur bekannte Gesichter

Hinzu kommt, dass es kaum etwas zu entdecken gibt. Im gesamten zweiten Akt, der mit acht Stunden mehr als doppelt so viel Spielzeit im Gepäck hat wie der erste Part, besuchen wir lediglich vier unverbrauchte Bildschirme (drei davon nur für wenige Minuten im Finale) und lernen einen neuen Charakter kennen. Den Rest der Zeit durchforsten wir mit Vella und Shae altbekannte Wirkungsstätten und quasseln mit denselben skurrilen Figuren wie in Akt 1. Immerhin haben die Schauplätze und ihre Bewohner, die durch den unaufgeregten, aber einfach stimmigen Grafikstil wieder wunderschön dargestellt werden, einige Veränderungen durchgemacht. Baumfäller Curtis versucht sich jetzt etwa als Metallarbeiter, und auch andere Figuren bieten zahlreiche frische Dialogoptionen, die genau so unterhaltsam sind wie in Akt 1. Echte Überraschungsmomente wie beim ersten Kontakt mit einer durchgeknallten Sekte in ihrem luftigen Wolkenheim fehlen aber. Nach so langer Entwicklungszeit wäre da deutlich mehr drin gewesen.





Holzfäller Curtis hat umgeschult und versucht jetzt, selbstgegossene Metallfiguren zu verticken.

87.000 Backer haben die Entwicklung auf Kickstarter unterstützt.

Drei clevere Kopfnüsse



Broken Age bietet wirklich viele ungewöhnliche Rätsel, die unsere Hirnzellen auf unterschiedliche Art und Weise fordern. Hier übernimmt Vella die Kontrolle über einen Bordcomputer und nutzt die Systeme des Schiffs für ihre Zwecke.



In diesem Rätsel müssen wir anhand mehrerer Bilder und Texte Hinweise über Shaes Schuhwerk sammeln. Echte Kopfarbeit.



Diese Zeichnung verrät uns, wie wir einen vertrackten Knoten lösen. Das Problem: In einem Dialograetsel müssen wir einem anderen Charakter mit bildhaften Umschreibungen sagen, was er zu tun hat.

Rätsel nach klassischer Bauart

Wo die Story in Akt 2 einen Gang zurückschaltet und die Spielwelt nur Altbekanntes neu aufwärmt, tischt Broken Age an anderer Stelle unerwartet dick auf. Die Rätsel sind viel kreativer, abwechslungsreicher und deutlich kniffliger, als wir es vom ersten Akt, aber auch von anderen modernen Adventures wie The Book of Unwritten Tales 2, gewohnt sind. Statt nur Kombinationsrätsel zu bieten, konfrontiert uns Broken Age teilweise mit echten Denksportaufgaben, etwa wenn wir anhand mehrerer Bilder und Texte Rückschlüsse auf Shaes Schuhwerk in verschiedenen Altersstufen ziehen müssen. Das geht nur, wenn wir uns fleißig Notizen machen – ganz klassisch analog mit Stift und Papier. Nach der Lösung solcher Aufgaben fühlen wir uns wie echte Genies – ein Gefühl, das uns Adventures heute viel zu selten vermitteln. Einige Male schießt Broken Age aber auch deutlich über das Ziel hinaus. So hat sich der Bürgermeister von Muschelhöhe an einer Pfeife verschluckt, die wir gerne aus seinem Hals herausholen würden. Unsere Spielfigur weigert sich aber beharrlich, dem armen Kerl einfach mal einen ordentlichen Klaps zu verpassen. Die geforderte Lösung des Problems – die wir hier natürlich nicht verraten wollen – wirkt völlig konstruiert und ist alles andere als logisch, sodass wir nur durch nerviges Rumprobieren darauf gestoßen sind.

Hölzerne Übersetzung

Ungenauigkeiten in der deutschen Übersetzung kommen erschwerend hinzu. In der geschilderten Szene erhalten wir auf Deutsch den Hinweis, dem Bürgermeister einen Schlag in den Unterleib zu verpassen. Autsch! Das englische Original spricht hier von »pressure«, also Druck, und bringt uns so auf die richtige Fährte. An anderer Stelle sollen wir einen sprechenden Baum mit einem Witz zum Lachen bringen. Das wäre angesichts des knorrigen Humors des Gehölzes selbst dann nicht ganz leicht, wenn die zweideutige Pointe nicht auch noch völlig übersetzungsresistent wäre und sich nur mit Um-die-Ecke-denken erahnen ließe. Das ist nicht nur für uns Spieler doof, sondern auch für die deutschen Synchronsprecher, die exzellente Arbeit abliefern und ihren englischen Konterparts wie Elijah Wood und Jennifer Hale in nichts nachstehen. Spieler mit ordentlichen Englischkenntnissen schalten aufgrund der Übersetzungsmängel lieber auf den O-Ton um. JO



Akt 2 beginnt genau wie Akt 1: Shae und Vella befinden sich in zwei getrennten Welten.



Eine abgekühlte Liebe

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Argh! Einerseits bessert die Truppe um Tim Schafer im zweiten Akt von Broken Age einen meiner Hauptkritikpunkte des ersten Teils aus und macht aus dem seichten interaktiven Bilderbuch ein echtes Knobeladventure, das meine grauen Zellen mal wieder richtig auf die Probe stellt, andererseits verlieren sie dabei genau die Dinge aus den Augen, die ich bislang so geliebt habe: Die fantastische Spielwelt bleibt abseits kleiner Veränderungen völlig statisch. Neue Ideen oder Überraschungen? Fehlanzeige! Und die Story, die so viel Potenzial hatte, wird über lange Strecken des zweiten Akts schleifen gelassen und dann zu einem lahmen Ende geführt. So eine Enttäuschung. Allein schon dank seiner fantastischen Präsentation und der sympathischen Charaktere kann Broken Age mein Herz zwar immer noch erwärmen, aber die ganz große Liebe ist verflogen.

Broken Age

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+	Core 2 Duo E7600/ A64 X2 6400+
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870	Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
2 GB RAM, 1,5 GB Festplatte	3 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastische deutsche Sprecher + ebenso gute optionale englische Sprachausgabe + wunderschöne orchestrale Musik + stimmige Kinderbuch-Optik − abgehackte Sprachsamples

SPIELDESIGN

+ außergewöhnliches Rätseldesign + Dialograetsel, Kombinationsrätsel und echte Denkaufgaben + simple, eingängige Steuerung − manche Kopfnüsse arg unlogisch − keine Hotspot-Anzeige

BALANCE

+ Akt 2 mit herausfordernden Kopfnüssen + stets klare Ziele - im ersten Akt deutlich zu leicht − einige Aufgaben erfordern Trial and Error − Übersetzungsfehler erschweren die Rätsel

ATMOSPHÄRE/STORY

+ liebevoll gezeichnete Charaktere + überraschende Wendungen + ideenreiche, sympathische Spielwelt + umfangreiche, durchweg interessante Dialoge − unspektakuläres Finale

UMFANG

+ angemessene Adventure-Spielzeit + zwei spielbare Helden − kein Wiederspielwert − umfassendes Umgebungs-Recycling − ab Akt 2 kaum neue Charaktere

FAZIT

Zwei grundverschiedene Akte mit eigenen Stärken und Schwächen. Das bezaubernde Broken Age ist bei weitem nicht perfekt.



Broken Age erscheint auch für Konsolen, Mac, Linux, iOS und Android.

Kerbal Space Program

I'm in spaaaaaace!



Kerbal Space Program erfüllt uns den Traum von der Mondreise. Das ist aber schwerer als gedacht, denn hinter der knuffigen Optik verbirgt sich eine knallharte, motivierende Simulation. Von Jonas Gössling



Genre: Technische Simulation Publisher: – Entwickler: Squad Termin: 27.4.2015 Sprache: Englisch USK: keine Angabe
Spieldauer: 80 Stunden Preis: 40 Euro DRM-frei: nein (Steam)

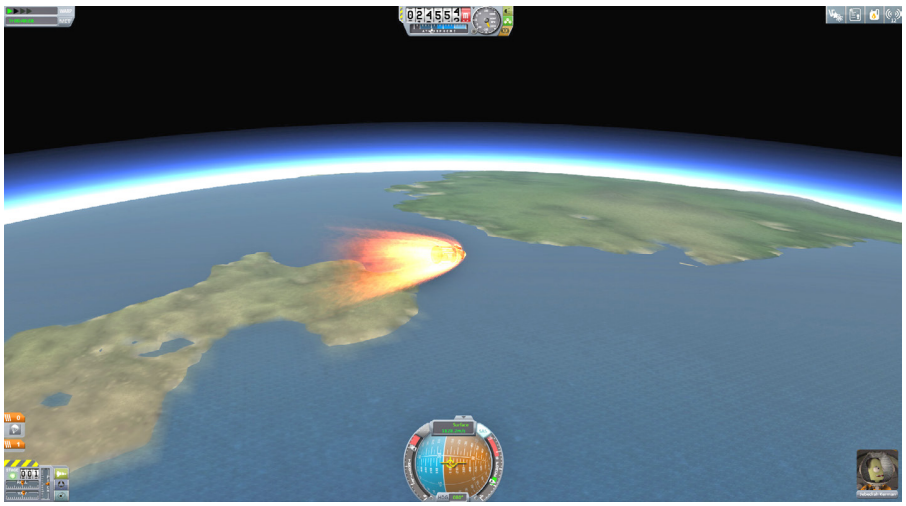
Auf DVD: Test-Video

Jebediah Kerman ist ein kleiner grüner Knubbel und hat einen immer wiederkehrenden Albtraum. Jeden Morgen läuft der Astronaut des Planeten Kerbin zur Arbeit, steigt in seine Rakete und hebt ab. Nur um wenige Kilometer über dem Boden mitsamt seinem fliegenden Untersatz zu explodieren. Dabei will er doch nur eines Tages auf dem Mond stehen. Was der arme Jebediah nicht weiß, ist, dass wir daran schuld sind und es kein Traum ist. Zumindest innerhalb der Welt von Kerbal Space Program. Die Weltraumsimulation ist mittlerweile vom Early Access zur Version 1.0 übergegangen. Aber macht der virtuelle Astronautenjob auch Spaß oder verkommt er zur Schlaftablete?

Explosiver Start

Wer denkt, er könne in Kerbal Space Program einfach schnell eine Rakete zusammenschustern und dann durch die Weiten des Alls düsen, wird schnell eines Besseren belehrt. Denn auch wenn die Optik mit den kleinen grünen Männchen eher freundlich und lustig ausfällt, ist das eigentliche Spiel ein ungemein motivierendes Komplexitätsmonster. Als wir etwa zum ersten Mal eine Rakete zusammenbauen, fliegt das Gebilde recht schnell in die Luft, und zwar im explosiven Sinne. Wir probieren immer neue Konstrukte aus, aber alle geben schnell den Geist auf, und bei jeden Katastrophenflug ist der arme Jebediah an Bord.

Abhilfe schaffen neun Tutorials, die uns die gröbsten Abläufe im Raumfahrtprogramm näher bringen. Die sollten wir auch dringend nutzen, denn Kerbal Space Program ist extrem anspruchsvoll. Hier lernen wir die drei unterschiedlichen Spielebenen kennen. Der Leiter eines Raketenabschusszentrums muss nämlich mehr leisten, als ein Raumschiff zu bauen und es in die Luft zu katapultieren. Wir kümmern uns um die Konstruktion verschiedener Flugobjekte, um die Navigation im Weltall und um Forschung und Ausbau unserer Station.



Beim Eintritt in eine Atmosphäre müssen wir höllisch aufpassen, damit unser Schiff nicht verglüht.

Bauen will gelernt sein

Im Hangarmenü stehen uns verschiedene Bauteil-Reiter zur Verfügung. Wir können aber nicht einfach wahllos Teile zusammenkleistern. Am Anfang steht immer eine Raumkapsel samt Astronaut. Die einfachste Art eine Rakete zu bauen, besteht darin, einen Treibstofftank und einen Antrieb unters Cockpit zu befestigen. Das geht dank Drag & Drop intuitiv von der Hand. Beim Bau müssen wir jedoch immer auf den Schwerpunkt des Gebildes achten, da es sonst später nicht mehr zu kontrollieren ist.

Wer jetzt denkt »Dann hefte ich einfach ganz viele Tanks und Antriebe hintereinander!«, den müssen wir direkt ausbremsen. Denn das Spiel denkt auch an die Berechnung der Masse und viele Tanks bedeuten viel Gewicht. Daraus ergibt sich wiederum eine erschwerte Navigation und höhere Treibstoffbelastung. Deswegen lernen wir früh den Vorteil von mehrstufigen Raketen zu schätzen. Feststofftriebwerke, also Antriebe ohne separaten Tank, schießen unsere Rakete etwa mit Karacho durch die Atmosphäre, Flüssigkeitstriebwerke bringen uns in einen stabilen Orbit und transportieren uns durchs All. Jede dieser Stufen können und sollten wir später abkoppeln. So verbrauchen wir weniger Treibstoff und können besser steuern. Mit seinen über 220 Einzelteilen ist der Baukasten sehr vielseitig, alleine hier verbringen wir Stunden.

Über den Wolken

Wenn wir mit unserer Kreation zufrieden sind, schießen wir sie in den Himmel und

Seit Version 0.23.5 unterstützt die NASA offiziell die Entwicklung der Weltraumsimulation.

Die drei Spielebenen



Im Kern besteht Kerbal Space Program aus drei verschiedenen Ebenen. Im Hangar bauen wir aus über 200 Einzelteilen unsere Traumrakete für die Raumfahrt zusammen.



Im All navigieren wir unser zuvor gebautes Raumschiff durch den luftleeren Raum zu neuen Planeten und müssen mit dem begrenzten Treibstoffvorrat auskommen.



Die dritte Ebene ist unser Raumhafen. Hier rüsten wir unsere Gebäude auf, erforschen neue Bauteile, nehmen Aufträge an und stellen neue Crewmitglieder ein.

darüber hinaus. Der richtige Eintritt in den Orbit will dabei gelernt sein, wir sollten nicht gegen die Planetenrotation fliegen. Schade, dass grade der Übergang zur Umkreisung des Planeten in den Tutorials kaum erklärt wird. Anfangs ist uns gar nicht klar, was wir da die ganze Zeit falsch machen.

Haben wir mal den Dreh raus und sind im Weltall angekommen, geht's in die zweite Phase. Wir müssen dafür sorgen, dass wir nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls abdriften. Also nutzen wir die Gravitation von Kerbin aus. Wir manövrieren unser Raumschiff in einen gleichmäßigen Orbit. So verbraucht es erst einmal keinen Treibstoff mehr. Für derlei Aktionen greift uns eine Navigationsanzeige unter die Arme. Das runde Instrument zeigt stets an, in welche Richtung wir uns ausrichten müssen. Geben wir dann Gas, verändert sich unsere Flugroute. Das alles steuert sich anfangs sehr gewöhnungsbedürftig und behäbig. Immerhin schalten wir bei Bedarf das SAS (Stability Augmentation System) hinzu, eine Flughilfe, die kleinere Fehler automatisch korrigiert.

Manöver im Weltall

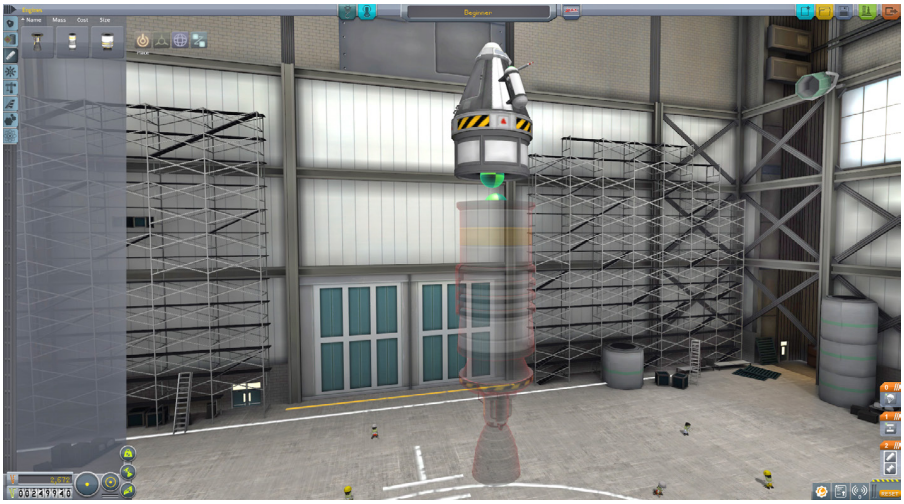
Erst wenn wir uns die Navigation durchs All angeeignet haben, können wir uns auf große Reise begeben. Das erste große Ziel ist natürlich der Mond. Um den zu erreichen, müssen wir unsere Gravitationsquelle wechseln. Also richten wir mit einem Klick auf den Orbit ein Manöver ein. Dabei erscheint ein Kreis inklusive aller Richtungsvektoren. Ziehen wir an denen, sehen wir einen gestrichelten Kreis, der die neue Route simuliert. Solche Manöver startet man am besten immer am Tiefpunkt oder am Höhepunkt des eigenen Orbits, je nachdem, ob man ihn wachsen oder schrumpfen lassen möchte.

Wir vergrößern unsere Flugbahn so lange, bis sie die des Mondes kreuzt. Eine Einblendung verrät uns dabei, ob wir den riesigen Körper überhaupt treffen, denn der bewegt sich stets weiter. Bei Bedarf verschieben wir mit einem einfachen Klick unser Manöver so weit wie nötig. Ein Zeitlimit zeigt uns dann an, wann genau wir Gas geben sollten. Auch wenn die vielen Anzeigen anfangs noch für Verwirrung sorgen, helfen sie doch später sehr gut bei der Übersicht im All.

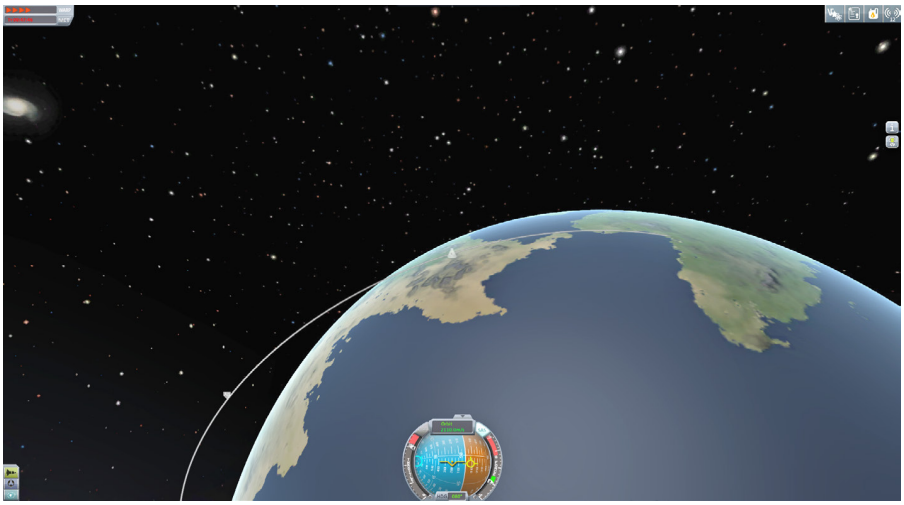
Im Landeanflug

Sind wir im Gravitationsfeld des Mondes angekommen, können wir unser Raumschiff auch dort landen. Das Schlüsselwort für eine gelungene Landung lautet Geschwindigkeitsverlust. Kommen wir zu schnell runter, zerschellt unsere Kapsel. Mit genügend Treibstoff und einem Triebwerk wirken wir der Anziehungskraft entgegen, bringen unser Schiff ohne Probleme auf der Oberfläche zum Stehen und erfüllen Jebediahs Traum. Zugegeben, auch das klingt auf dem Papier simpler, als es im Spiel ist. Aber mit ein wenig Fingerspitzengefühl. Dieser letzte Schritt ist je nach Planet oder Körper eine echte Herausforderung. Danach hopsen wir mit unserem Astronauten selbst über die Oberfläche und fallen alle Nase lang hin. Solche Slapstickeinlagen lockern die Simulation gehörig auf.

Auch auf Kerbin müssen wir immer mal wieder landen. Wenn wir unseren Heimatplaneten zu schnell anfliegen und unser Schiff nicht gut genug gegen die Reibung der Atmosphäre geschützt ist, überhitzt es und explodiert. Schade, dass auch dieser wichtige Aspekt nicht ausreichend in den Tutorials erklärt wird. Aber wozu die ganze Fliegerei? Im ersten von drei Spielmodi hat sie kein bestimmtes Ziel. Im Sandboxmodus bauen wir frei mit allen verfügbaren Mate-



Die Erstellung einer Rakete funktioniert grundlegend simpel. Per Drag & Drop koppeln wir die gewünschten Objekte einfach zusammen.



Beim Start ins All gibt es einiges zu beachten. Entfernen wir uns etwa nicht weit genug von der Atmosphäre, zieht es uns wieder zurück auf den Planeten.

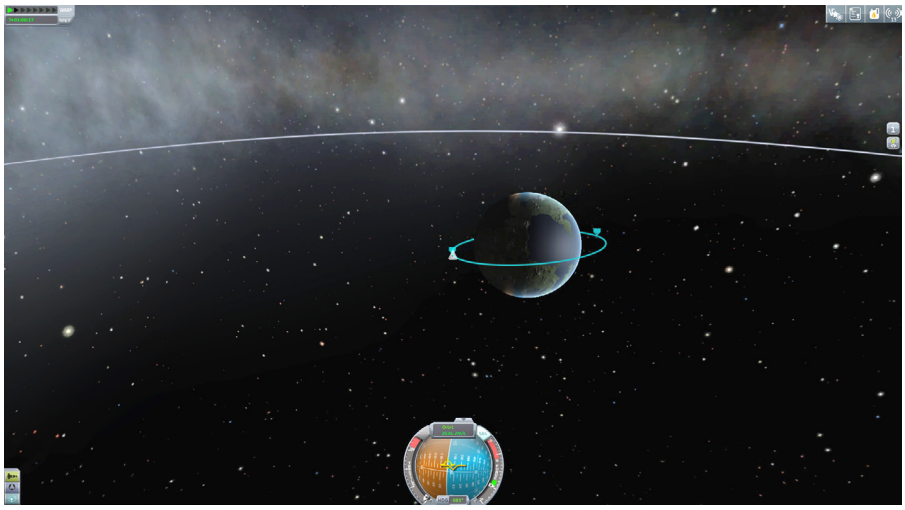


Komplex, aber einzigartig

Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Lernen und Spaß sind eine Kombination, bei der jedes Schulkind sofort laut auflacht. Aber wieso eigentlich? Dass so etwas keine Wunschvorstellung ist, zeigt Kerbal Space Program wie kein anderer Titel. Hier spiele ich nicht nur Astronaut, ich bin Astronaut. Ich erfahre Details über die Raumfahrt und über die Physik im Weltall. Ganz nebenbei macht das Ganze auch noch richtig Laune. Zumindest wenn man den Einstieg meistert, denn einfach ist die Simulation nicht. Hier wäre ich zu Beginn gerne noch einen Tick mehr an die Hand genommen worden.

Einmal drin, gibt es dann aber kaum noch etwas zu meckern. Im Baukasten bastele ich meine Traumrakete zusammen, in der Karriere verfalle ich einer motivierenden-Suchtspirale. Wer will, kann in dieses Spiel Hunderte von Stunden investieren, ohne dass es langweilig wird. Da kann ich auch die schwache Technik, den überflüssigen Wissenschaftsmodus und den harten Anfang leicht verschmerzen. Wer auch nur einen Funken Interesse an Raumfahrt hat, sollte zugreifen. Kerbal Space Program ist komplex, aber einzigartig.



Erreichen wir einen stabilen Orbit, verbrauchen wir zunächst einmal keinerlei Treibstoff mehr.

rialien und fliegen, wohin wir möchten. Und alleine der Bau und die Navigation einer Rakete machen, wenn man die komplexe Mechanik verinnerlicht hat, einen Heidenspaß.

Karriere vor Sandkasten

Am spannesten ist Kerbal Space Program jedoch im Karrieremodus. Hier gesellen sich nämlich noch Forschung und Aufträge dazu. Wir rüsten etwa unsere Schiffe mit Wissenschaftsequipment aus und sammeln Proben aus dem All und von anderen Planeten. So erhalten wir Punkte, die wir in einen Forschungsbaum investieren, um neue Bauteile freizuschalten. Denn anders als im Sandboxmodus ist hier nur ein Teil des Baukastens von Anfang an zugänglich.

Wir sammeln aber nicht nur Proben, sondern erledigen auch allerhand Aufträge und testen etwa ein bestimmtes Bauteil im All. So gelangen wir an immer hochkarätigere Missionen und rüsten unsere Raketenanlage langsam auf, es entsteht eine Suchtspirale, die ihresgleichen sucht.

Wissenschaft und Communitypflege

Der Wissenschaftsmodus wirkt dagegen eher sinnlos. Auch hier arbeiten wir uns nach und nach durch den Forschungsbaum. Allerdings fehlen der Ausbau der Station und die Missionen. Aber um einfach ohne Ziele zu bauen, gibt es immer noch den Sandboxmodus. Diese Zwischenstufe der beiden gelungenen Modi wirkt überflüssig.

Eine willkommene Bereicherung sind aber sechs einzeln anwählbare Szenarien. Die versetzen uns direkt in spezielle Missionen, zum Beispiel üben wir so explizit eine Landung auf dem Mond. Auch die Mod- und Communityfreundlichkeit ist vorbildlich. Über einen Klick im Hauptmenü leitet uns das Spiel direkt in Diskussionsforen oder auf eine Seite mit allen Modifikationen weiter.

Lehrreiche Abenteuer

Was die Technik angeht, könnten böse Zungen Kerbal Space Program als Reinfall bezeichnen: matschige Texturen, wenige Details und leblose Planeten. Ganz so stimmt das aber nicht. Die Hintergrundmusik ist stets passend und hinter dieser Fassade werkelt eine extrem akkurate Physiksimulation und sorgt für realistisches Raketenverhalten. Durch diese Simulation spielen wir also nicht einfach nur Astronaut. Wir erwerben echtes, wenn auch hier und da vereinfachtes Wissen über Raumfahrt. Angehende Raketenwissenschaftler können sich zudem noch tiefer ins Spiel einarbeiten, indem sie Umlaufbahnen und Flugrouten mathematisch korrekt errechnen. Die Grundlage dafür gibt's auf der eigenen Wikipedia-Seite von Kerbal Space Program. Damit schafft der Titel sogar den Spagat zwischen Spaß und Anspruch. Das muss man erst einmal hinbekommen. Jonas Gössling



Wer zu Beginn einfach drauf los baut, wird sehr oft auf Kerbins Oberfläche zerschellen.

KERBAL SPACE PROGRAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo / Athlon XP 1700+	Core i5 / A64 X2 Dual Core 4000+
Geforce 210 / Radeon X600	Geforce GT 230 / Radeon HD 6550D
3 GB RAM, 1 GB Festplatte	4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ niedlicher Comic-Look
+ lustig anzuschauende Astronauten
+ passende Musikuntermalung
− veraltete Technik
− keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

+ motivierender Karrieremodus
+ realitätsnahe Physikengine macht Bau und Flug anspruchsvoll
+ lehrreich
+ vielseitige Aufgaben
− lahmer Wissenschaftsmodus

BALANCE

+ verschiedene Farben helfen bei der Orientierung im All
+ zahlreiche nützliche Flughilfen
+ neun Tutorials
− nicht alle Spielelemente werden ausreichend erklärt
− beschwerlicher Einstieg

ATMOSPHÄRE/STORY

+ stimmig umgesetzter Weltraum
+ Slapstickeinlagen
+ Zeitvorspulfunktion gegen Leerlauf
− leblose Planeten und Anlage
− niemand außer uns im Universum

UMFANG

+ riesiges Sonnensystem
+ Dutzende Stunden Spielzeit
+ Baukasten mit über 200 Teilen
+ drei Modi und sechs Szenarien
+ Nachschub durch Modunterstützung

FAZIT

Motivierende Simulation, die nach einem harten Einstieg Dutzende von Stunden fesselt. Lernen und Spaß in einem vereint.



Seit Version 0.23.5 unterstützt die NASA offiziell die Entwicklung der Weltraumsimulation.

Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown

Im Schatten von XCOM

Weniger Rollenspiel, umso mehr Taktikschlachten: Shadowrun Chronicles versetzt das Shadowrun-Szenario in ein Rundentaktikspiel der Marke XCOM. Gute Mischung, aber überzeugt sie auch im Test? Von Maurice Weber

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Cliffhanger Productions Software** Termin: **28.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Bei Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown lässt schon der Name Alarmglocken klingeln. Auf Kickstarter ging das Spiel nämlich ursprünglich als Shadowrun Online an den Start, aber damit hatten die Entwickler sich hoffnungslos übernommen. Eine persistente Onlinewelt sollte es bieten, mitgestaltet von den Spielern in PvP-Fraktionskriegen oder im Koop. Dafür waren die über 500.000 Kickstarter-Dollar nicht genug, man musste die Ambitionen deutlich zurückfahren. Es ist schlussendlich kein MMO geworden und schickt uns statt in eine riesige Welt in eine recht lineare Kampagne aus taktischen Gefechten – wenn auch weiterhin auf Wunsch mit anderen Spielern, wir können sie zu viert im Koop bestreiten. Der neue Name »Chronicles« steht dafür, dass das Spiel Geschichten erzählen will und in Zukunft um neue Kapitel bereichert werden soll. Alte Versprechen also nicht eingehalten, dafür schon wieder neue gemacht – da könnte man zu Recht skeptisch werden. Wir wurden aber positiv überrascht, denn trotz der ungünstigen Vorzeichen ist Shadowrun Chronicles ein ziemlich gutes Spiel geworden.

Boston in Flammen

Shadowrun Chronicles spielt im Boston des Jahres 2076 – bevölkert, wie man es von Shadowrun kennt, von Orks mit Cyber-Implantaten genauso wie von elfischen Zauberinnen. Als Shadowrunner verdienen wir unser Geld mit allerlei illegalen Jobs für den örtlichen Schieberboss Smedley. Zum Beispiel sollen wir in ein Konzernbüro einbrechen, um dort ganz unauffällig ein paar gefälschte Beweise zu deponieren. Einfache Sache, bis aus dem Keller plötzlich ein Drache hervorbricht und die Stadt verwüstet. Im anschließenden Chaos bricht auch noch eine Epidemie aus und stürzt die Infizierten in blutrünstigen Wahnsinn. Auf der Suche nach der Ursache stoßen wir auf Menschenexperimente, Polizeivertuschungen und auf immer mehr Hinweise auf eine tiefergreifende Verschwörung. Eigentlich Stoff für eine spannende Story – wenn sie denn etwas schneller in Fahrt käme. Durch ihr behäbiges Tempo konnte sie uns aber nie wirklich fesseln. Außerdem darf man Shadowrun Chronicles nicht mit Shadowrun Returns verwechseln: Chronicles ist kein Rollenspiel, wir sind in den schwach inszenierten Dialogen nur Zuhörer und treffen keine Entscheidungen. Das Herz des Spiels sind klar die Taktikkämpfe.

Kugeln, Drohnen und Magie

Die laufen nach einem ähnlichen Prinzip ab wie in XCOM: Enemy Unknown. Wir steuern rundenweise ein Team aus vier Shadowrunnern oder laden ein paar Kameraden zum Koop ein. Wenn die Kugeln fliegen, kommt es ganz auf die richtige Deckung an: Wir scheuchen unsere Truppe in gut geschützte Stellungen und nehmen von dort den Feind aufs Korn, vorzugsweise über die Flanke. Eine bewährte Mechanik, die auch hier bestens greift und taktische Manöver belohnt. Außerdem haben wir so einige Spezialfähigkeiten im Ärmel, Hacker schmurgeln etwa feindlichen Robotern die Schaltkreise durch. Rigger hingegen rufen ihre eigenen Drohnen aufs Feld und markieren für sie Gegner als Ziele. Am liebsten vorlaute Magier, damit ihnen ihre Schildzauber oder Geisterbeschwörungen im Halse stecken bleiben. Und natürlich haben wir auch gute altmodische Schrotflinten und Sturmgewehre im Arsenal oder teilen im Nahkampf blaue Augen aus. Das volle Shadowrun-Programm bietet das Spiel aber trotzdem nicht: Hacker klinken sich in der Pen&Paper-Vorlage beispielsweise in eine virtuelle Realität, die Matrix, ein. Dort überwinden sie Sicher-



Wir verteidigen verbündete Magier, bis sie ihr Ritual abgeschlossen haben.



 Ursprünglich war Shadowrun 2076 als neuer Name für Shadowrun Online geplant.



Klein, aber fein

Maurice Weber
Trainee
maurice@gamestar.de

Hätte ich Shadowrun Chronicles damals auf Kickstarter unterstützt, würde ich dem fertigen Spiel wohl mit gemischten Gefühlen gegenüberstehen. Es zieht seine Grenzen deutlich enger als angekündigt: Koop und Taktikkämpfe sind drin, aber statt in eine großen Onlinewelt breche ich von einer kleinen Zentrale in überschaubare Taktikkämpfe auf. Doch schiebt man die alten Erwartungen mal beiseite und betrachtet das Spiel für sich, kann man trotzdem richtig Spaß damit haben. Gut, ich habe auch schon tiefere Taktikkämpfe geschlagen, aber mein Team klug zu positionieren und alle Fähigkeiten auszuschöpfen, funktioniert auch hier super. Am meisten gestört haben mich die belanglosen Handlanger im Einzelspielermodus, ich habe es schmerzlich vermisst, ein perfektes Team zusammenzustellen können. Hier würde ich mir wünschen, dass die Entwickler für künftige Versionen doch mehr Möglichkeiten anbieten.



Lässt der Feind die Kugeln fliegen, haben wir unsere Jungs hoffentlich in Deckung gebracht.

heitsprogramme auf dem Weg zum Ziel, das fehlt hier komplett. Überhaupt sind die meisten Fähigkeiten für sich genommen recht simpel und jede Figur hat ein überschaubares Arsenal. Aber die Spezialisierungen unseres Teams zu einer gut geölten Maschine zusammenzusetzen, erweist sich doch als schöne taktische Herausforderung.

Aus dem Alltag eines Shadowrunners

Jedenfalls, wenn wir nicht mal wieder gegen hirnlose Gang-Schläger antreten, die keinerlei eigene Tricks im Ärmel haben – und das passiert für unseren Geschmack entschieden zu oft. Solche Fließbandfeinde verwässern den Taktikspaß, und bis wir über deren Leichen zu härteren Feinden gelangen, dauert es eine ganze Weile. Auch bei den Missionen hätten wir uns über mehr Abwechslung gefreut. Die meisten Karten fallen recht klein aus, und wir müssen entweder alle Feinde darin erledigen oder zum anderen Ende gelangen – wobei natürlich auch alle Feinde dran glauben müssen.

Prominenteste Ausnahme sind Verteidigungseinlagen, bei denen wir kurzzeitig eine Stellung halten müssen, aber das nutzt sich auch bald ab.

Charakterentwicklung ist Chefsache

Zwischen den Einsätzen kehren wir in unser kleines Basislager zurück und hauen dort unseren Lohn für neue Ausrüstung oder Roboter-Implantate auf den Kopf. Außerdem wirft jede Mission Karmapunkte ab, die wir in die verschiedenen Fähigkeitsbäume stecken. Besonders cool: Wir können immer zwei verschiedene Waffen gleichzeitig ausrüsten und so zwei beliebige Fähigkeitsbäume kombinieren. Etwa ein Katana für den Nahkampf und einen Beschwörungstalisman, um Bärengeister an unsere Seite zu rufen. Oder doch lieber Hacking-Werkzeug und Schrotflinte? Möglichkeiten gibt es einige – allerdings nur für den Anführer unseres Teams. Diese Hauptfigur erstellen wir zu Beginn des Spiels, wir wählen Rasse und Hintergrund für kleine Werteboni und klicken aus einer riesigen Auswahl von Klamotten einen coolen Runner oder einen abgedrehten Cyberpunk-Freak zusammen. Klasse! Aber die anderen drei Teammitglieder erstellen wir nicht selbst. Wir laden entweder andere Spieler zum Koop ein oder müssen aus einer Riege von Handlangern wählen, die uns das Spiel vorgibt. Wir können diese weder ausrüsten noch mitgestalten. So wächst uns unser Team aus gesichtslosen Schergen nie ans Herz, ganz im Gegensatz zu XCOM, wo wir die Basis der Kampftruppe und jeden einzelnen Soldaten von Hand aufbauen. Obendrein dürfen die Schergen anders als unsere Hauptfigur nur eine Waffe und keine Items wie Granaten tragen, damit sind Einzelspielerteams deutlich schwächer als Gruppen mit vier Spielern an Bord. Trotz der Namensänderung hat sich also eines nicht geändert: Das Onlinespiel steht weiterhin Vordergrund. MW



Ausnahmemission: Wir müssen einen Weg in die Polizeizellen finden, statt uns durchzuballern.

SHADOWRUN CHRONICLES
BOSTON LOCKDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 E6600 / AMD Athlon II X2 250	Core 2 Q9400 / Phenom II X3 740
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 660 / Radeon HD 6950
2 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ einzigartige Cyberpunk-Stimmung
+ gelungene Umgebungen
+ gute Sprecher
− klobige Modelle mit detailarmen Texturen
− Effekte lassen es nicht ordentlich krachen

SPIELDESIGN

+ kombinierbare Fähigkeitsbäume
+ Deckung und Flankenmanöver
+ viele Teamzusammenstellungen möglich
− vorgefertigte Teammitglieder ohne Persönlichkeit
− abwechslungsarme Gegner und Missionen

BALANCE

+ Schwierigkeitsgrad zieht größtenteils fair an
+ alle Figuren mit Stärken und Schwächen
+ viele Fähigkeiten und Waffen nützlich
− weder Checkpoints noch freies Speichern während der Missionen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ stimmige Shadowrun-Welt
+ grundsätzlich interessante Verschwörungsgeschichte
− kommt zu langsam in Fahrt
− schwach inszenierte Dialoge
− wenige interessante Charaktere

UMFANG

+ umfangreiche Kampagne
+ komplett im Koop mit bis zu vier Spielern spielbar
− wenige und belanglose Nebenmissionen
− einzelne Einsätze kurz und auf kleinen Karten ohne alternative Pfade

FAZIT

An das Vorbild große XCOM kommt Shadowrun Chronicles nicht ran, aber spaßige Taktikschlachten finden wir trotzdem in den Schatten.



TEST

Der Deluxe RPG Edition auf Steam liegt die Kampagne des Spiels auch als 240-seitiges Pen&Paper-Abenteuer bei.

StarDrive 2

Messias of Orion?

StarDrive 2 wäre gerne das neue Master of Orion 2, der Messias der Weltraum-Rundenstrategie. Kann das klappen? Von Michael Graf

Genre: Rundenstrategie Publisher: Iceberg Interactive Entwickler: Zerosum Games Termin: 9.4.2015 Sprache: Deutsch, Englisch USK: ab 12 Jahren
Spieldauer: 30 Stunden Preis: 30 Euro DRM-frei: nein (Steam)

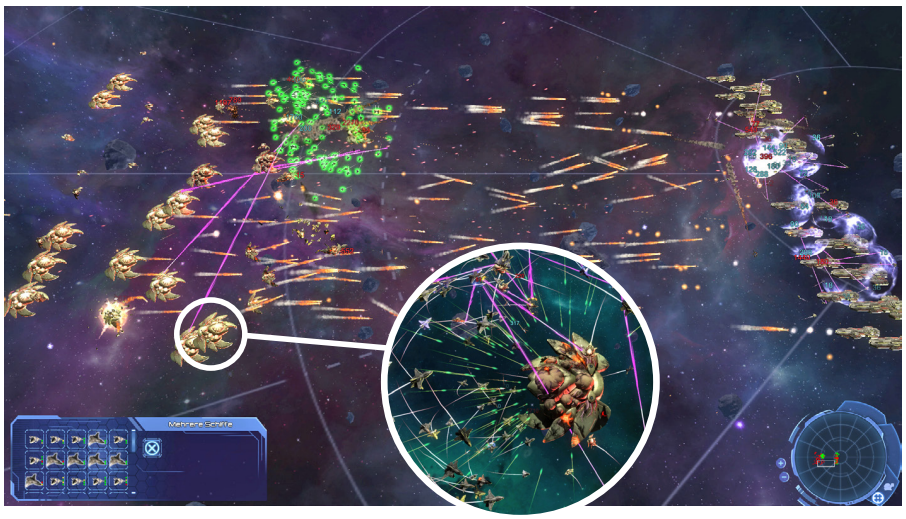
Du bist der Messias! Und ich muss es wissen, denn ich bin schon einigen gefolgt!«, kreischt ein Fanatiker im Monty-Python-Kultfilm Das Leben des Brian. Da mag's zwar um den Sohn Gottes gehen, der Schreihals könnte aber genauso gut Weltraumstratege sein. Denn auch die Freunde der gepflegten Galaxieneroberung warten seit fast 19 Jahren auf ihren Messias – und könnten ihn mit StarDrive 2 nun gefunden haben. Schließlich steht auf dessen Homepage, StarDrive 2 sei ein Spiel im »Stil des einzigartigen und unglaublichen Master of Orion 2«. Master of Orion 2! Der Microprose-Klassiker von 1996 hat nie einen würdigen Erben bekommen, schon gar nicht das horrend verkomplizierte Master of Orion 3. Gut, in all den Jahren sind viele gute Weltraum-Strategiespiele erschienen, von Sins of a Solar Empire bis Endless Space. Aber keines konnte die Fans von Master of Orion 2 wirklich rundweg begeistern. Nun also StarDrive 2 – das federführend von einem ehemaligen Anwalt entwickelt wurde, dem US-Amerikaner Daniel DiCicco. Bist du der Messias?



Unser blaues Menschen-Imperium bekriegt die grünen Pollop-Pflanzenhippies. Von dieser Grenzübersicht zoomt die Galaxiekarte fließend bis in die Sonnensystem-Nahansicht (kleines Bild).

Genau wie damals

Natürlich kann ein Weltraum-Strategiespiel auch dann klasse sein, wenn es Master of Orion 2 nicht 1:1 kopiert. Doch StarDrive 2 erbt eben nicht nur dessen Spielprinzip – wir errichten rundenweise ein Sternenreich –, sondern spielt auch so eindeutig auf den Klassiker an, dass sich der Vergleich aufdrängt. Die Anleihen beginnen bei den Völkernamen (Kulrathi statt Bulrathi, Draylok statt Darlok) und ziehen sich wie ein roter Faden durch die Spielmechanik. Etwa bei der Forschung, jeder Fortschritt unterteilt sich nämlich wie damals in zwei bis drei Untertechnologien. Alle davon können aber nur »kreative« Rassen erforschen, normale Völker müssen sich mit einer Technologie begnügen und den Rest erhandeln oder mit Spionen stehlen. Ehrensache, dass wir die Vor- und Nachteile unserer Fraktion selbst zusammenstellen dürfen. Auch viele andere Details erinnern an Master of Orion 2, etwa die manuelle Aufteilung von Planetenbevölkerungen in Bauern, Arbeiter und Wissenschaftler, oder die Frachterflotten, die Nahrung zu Wüstenwelten transportieren. Und der Editor für Raumschiffe. Und rekrutierbare Anführer, die Flotten und Kolonien Boni spendieren. Und geheimnisvolle Aliens, die unsere Kolonien überfallen (hier »Meister« genannt). Und wie damals gibt es keine Story-Kampagne, wir erobern die Galaxis alleine im freien Spiel. Wer Master of Orion 2 kennt, vermisst jedoch auch Altbekanntes. Etwa Todesstern-Laser, mit denen sich Welten einäschern lassen. Oder Multiplayer. Aber all das kann ja per Patch noch folgen.

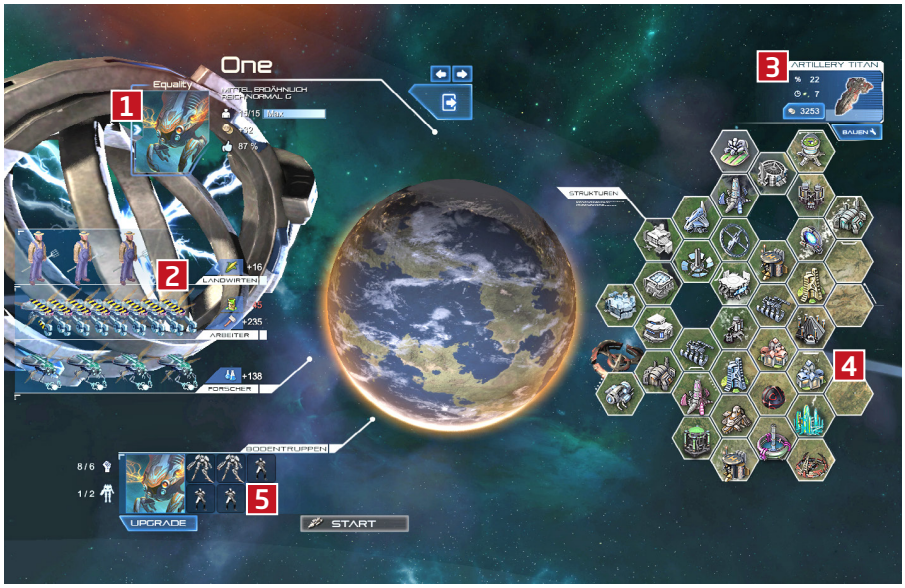


In dieser Raumschlacht attackiert der Gegner mit Raketensalven. Zum Glück haben unsere Schiffe Flakgeschütze. Außerdem stürzen sich unsere Raumjäger auf den Feind (kleines Bild, Nahansicht).

Anders als damals

Dafür bringt StarDrive 2 auch eigene Ideen mit. Etwa Konstruktionsschiffe, mit denen wir Horchposten oder Schnellreise-»Autobahnen« ins All zimmern. Raumschlachten schlagen wir nicht Zug um Zug, sondern in Echtzeit. Rundenbasiert laufen dafür die Bodengefechte, die wir ebenfalls selbst austragen dürfen. Außerdem gibt's witzige Völker

wie die Pollops, schmusefreudige Hippie-Pflanzen, und das Cordrazine-Kollektiv, verplante Schalenkugeln, die kleine Pelztierchen gedankenkontrollieren. Das Ringen mit den Konkurrenten und der Aufbau des eigenen Imperiums motiviert, trotz der behäbigen Anfangsphase greift schnell die gute, alte »Nur noch eine Welt besiedeln, eine Technologie erforschen, eine Schlacht schlagen«-Tretmühle. Immer mal wieder gibt's zudem Zufallsereignisse und Mini-Quests, die sich zwar schnell wiederholen, StarDrive 2 aber auch auflockern: Da zerlasern wir ein Weltraum-Monster, besiedeln einen Geisterplaneten, gehen einer Kristallbedrohung nach oder treffen ein neutrales Einsiedlervolk. Noch dazu ist das Spiel sauber programmiert, die zoombare Galaxiskarte hübsch, das Interface aufgeräumt, wenn auch nicht perfekt. Der Flottenliste etwa mangelt es an Übersicht; auch fehlt ein Warnhinweis, wenn eine Kolonie nichts produziert. Dennoch: Man kann mit dem Reichsbau viele spaßige Stunden verbringen. Aber StarDrive 2 ist kein Master of Orion 2. Denn Daniel DiCicco hat (noch) nicht alles zu Ende gedacht.



Der Koloniebildschirm zeigt den örtlichen Anführer 1, die Aufteilung der Bevölkerung 2, das aktuelle Bauprojekt 3 und den verfügbaren Bauplatz 4, der aber nie knapp wird. Außerdem sehen wir hier die anwesenden Bodentruppen 5.

Krieg ist immer gleich

Ein Stolperstein von StarDrive 2 ist der Krieg, vor allem die rundenbasierten Bodengefechte mit Infanterie und Mechs sind hässlich, langweilig, umständlich zu bedienen, grauenhaft. Es reicht, sich hinter Energieschilden zu verschanzen, die KI-Gegner heranstürmen zu lassen und sie dann mit Lasersalven zu zerlegen. Gut, in der Überzahl sollten wir sein, was aber kein Problem ist, weil die Gegner meist nur eine Handvoll Verteidiger einsetzen, unsere Angriffsflotte aber – genügend Frachter vorausgesetzt – beliebig viele Truppen mitnehmen kann. Auswürfeln lassen sich die Kämpfe übrigens auch, dabei erleiden wir aber stets absurd hohe Verluste. Wir sollten sie also selbst befehligen, egal wie tief uns dabei die Mundwinkel in den Keller sinken.

Die Echtzeit-Raumschlachten machen sich besser, weil sie nicht nur hübscher aussehen, sondern auch mehr taktischen Spielraum entfalten. Zumindest theoretisch. Unter anderem spielt es eine Rolle, aus welcher Richtung ein Schiff beschossen wird: Jede der vier Seiten hat eigene Waffen und einen eigenen Panzerungswert, abhängig davon, wie wir im Schiffs-Baukasten die Geschütze, Panzerplatten, Systeme & Co. im Rumpf verteilt haben. Aber das kommt kaum zum Tragen, weil wir auch Raumschlachten zu leicht gewinnen, sogar gegen technologisch überlegene Feinde. Denn die bereits früh verfügbaren Waffen sind zu stark, mit Artilleriekanonen, Raumjägern und Raketenabwehr-Flak zerlegen wir selbst große Feindflotten. Das ist schade, weil die vielfältigen Waffensysteme und der detaillierte Schiffseditor coole Kombinationen ermöglichen. Beispielsweise könnten wir unsere Flotte mit flinken Flak-Korvetten vor Raketen und Jägern schützen und in unsere großen Schiffe starke Schutzschirme einbauen, die auch gleich die Eskorte umhüllen. Wir könnten sogar eigens Schiffe zum Transport von Munition und Treibstoff entwerfen. Aber: Das braucht's fast nie. Stattdessen bauen wir einfach möglichst viele möglichst große Pötte, stopfen sie mit Artillerie voll und kleben Flakgeschütze dran – das reicht auf allen Schwierigkeitsgraden. Auch, weil sich die KI leicht austricksen lässt. Beispielsweise ziehen wir mit flinken Raumjägern das gegnerische Raketenfeuer auf uns und weichen den lahmen Geschossen dann so lange aus, bis sie verpuffen. Das treiben wir so lange, bis der Feind keine Munition mehr hat und sich einfach erledigen lässt– oder flieht. Unsere eigenen Pötte drehen sich manchmal grundlos um die eigene Achse und weigern sich partout, Gegnern den dick gepanzerten Bug zuzuwenden. Nervig.



Die Bodenkämpfe sind anspruchslos und hässlich, da helfen auch die Dino-Hilfstruppen nicht.

Patches gegen Verstimmung

Allerdings hat StarDrive 2 auch eine fundamentale Stärke: Sein Entwickler Daniel Di-

Was ist mit StarDrive 1?

StarDrive 2 ist gewissermaßen die polierte und erweitere Neuauflage des ersten StarDrive, das im April 2013 erschien. Der Vorgänger hatte schon fast alle Features, die wir nun auch im Nachfolger sehen (etwa den detaillierten Schiffsbaukasten), lief aber noch in Echtzeit und kam schwer verbuggt auf den Markt. StarDrive 2 läuft hingegen nicht nur rundenweise, sondern auch rund, wir haben keinerlei Abstürze und nur wenige Programmfehler erlebt. Beispielsweise blieben violette Wurmlöcher in einer Partie auch dann unpassierbar, als wir die notwendige Durchflug-Technologie erforscht hatten. Bei Großschlachten mit vielen Schiffen und Raketen knickte zudem die Performance gerne mal ein. Weil diese Fehler den Spielspaß aber nicht allzu sehr minderten, werten wir nicht ab.

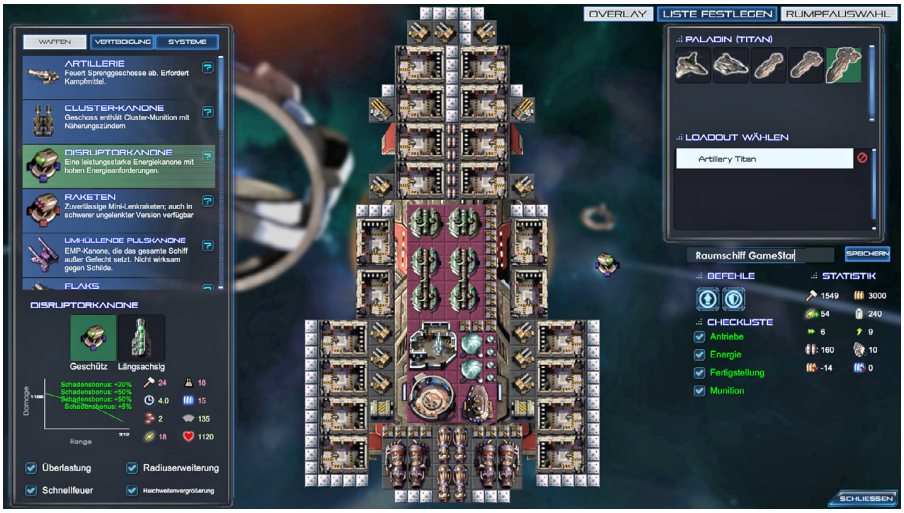




Messias in Ausbildung
Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

StarDrive 2 ist schon jetzt ein gutes Weltraum-Strategiespiel, es motiviert, funktioniert, läuft sauber und sieht – außer in den schnarchigen Bodenkämpfen – zumindest ordentlich aus. Vor allem könnte ich stundenlang an neuen Schiffsmodellen tüfteln, der detaillierte Flottenbaukasten ist für mich eine Kernstärke des Spiels. Und ja, Spielablauf und -mechanik erinnern tatsächlich an Master of Orion 2. Das könnte man einen Klon schimpfen, ich nenne es eine Hommage. Schließlich ist Master of Orion 2 nicht nur für mich einer jener Klassiker, die man nur mit moderner Technik neu auflegen müsste, und sie wären immer noch genial. Schon alleine deshalb spiele ich StarDrive 2 gerne.

Aber StarDrive 2 blutet eben auch verschenktes Potenzial. Eine bessere Waffenbalance, mehr Siegbedingungen, mehr Diplomatie-Optionen und Bodenkämpfe, die zumindest nicht völlig einschläfernd sind – hier ließe sich noch einiges verbessern. Und es wird ja auch verbessert, das KI-Update hat dem Spiel sichtlich gutgetan. Klar, Alternativen wie Endless Space oder Sins of a Solar Empire: Rebellion sind immer noch durchdachter – ich bin aber mal gespannt, wie sich StarDrive 2 in den kommenden Monaten entwickelt. Ein vielversprechendes Fundament hat Mister DiCicco hier definitiv gelegt.



Der detaillierte Schiffs-Editor ist eine der großen Stärken von StarDrive 2, hier verteilen wir Module und Systeme auf die vier Seiten unseres Raumschiffs.

Cicco hört auf das Feedback der Spieler! Mit Patches justiert er die wackelige Waffenbalance und will neue Features einbauen – etwa Allianzen, die bislang fehlten. Nicht nur deshalb haben sich viele Spieler über das Diplomatiesystem beschwert. Dabei ist es grundsätzlich clever, weil es exakt beziffert, welchen Wert ein Angebot für uns und den Gegner hat, sodass wir Deals austarieren können. Überdies lässt StarDrive 2 hier die Eigenheiten der Völker mit einfließen – manche kuschen vor Drohungen, manche lechzen nach Technologien. Bis zum Patch 1.0h endete jedoch jede noch so gepflegte Beziehung zwangsläufig im Blutvergießen. Denn sobald unser Reich eine bestimmte Größe erreicht hatte und wir auch nur eine weitere Welt besiedelten, bezichtigten uns die Rivalen des Größenwahns, schalteten auf Eiszeit oder ließen gleich die Waffen sprechen. Selbst dann, wenn besagte Welt sowieso schon in unserem Territorium lag – oder gar in unserem Heimat-Sonnensystem! Im Gegenzug ignorierten die Konkurrenten unsere Grenzen komplett und siedelten mitten in unserem Imperium.

Diplomatische Nothilfe

Mit dem Update 1.0h hat DiCicco das behoben: Die Computergegner reagieren auf Expansion nicht mehr gleich mit Krieg, sondern nur mit Verstimmung, die mit der Zeit wieder verblasst. Innerhalb unseres Kernraums (rund um unsere älteren Kolonien) dürfen wir ohne Beziehungsprobleme beliebig viele weitere Welten besiedeln. Auch die Gegner achten unsere Kernraum-Grenzen und kolonisieren lediglich außerhalb. Dass selbst Freundschaften im Krieg enden, stimmt aber weiterhin. Denn die Eroberung der Galaxis ist das einzige Spielziel, es gibt keinen Diplomatiesieg, und auch die mysteriösen »Meister« dienen nur als gesichtslose Hightech-Piraten, die hin und wieder ein paar Flotten in die Luft jagen. Das ist kein Vergleich zu den völkermordenden Antaranern aus Master of Orion 2, deren Heimatwelt wir zwecks Kampagnengewinn genüsslich ins Nirwana bombten. In StarDrive 2 dürfen wir die Heimat der »Meister« zwar ebenfalls besuchen und dort eine ... Überraschung erleben, das Spiel gewinnen wir dadurch aber nicht. Sei's drum, Daniel DiCicco wird weiter an seinem Spiel schrauben, neben Allianzen stehen auch Team-Siege auf der Patch-Liste. Es ist eben noch kein Messias vom Sternenhimmel gefallen. GR



Stardrive 2 fährt einige witzig-skurrile Rassen auf, das Cordrazine-Kollektiv besteht aus verplanten Schalenkugeln, die Pelztierchen gedankenkontrollieren.

STARDRIVE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad Q8300 / Phenom II X4 965	Core i5-4690K / Athlon FX-9590
Geforce GT 460 / Radeon HD 4850	Geforce GTX 660/ Radeon HD 7850
4 GB RAM, 2,6 GB Festplatte	8 GB RAM, 2,6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle, übersichtliche Galaxiekarte + passende Musikuntermalung + in der Nahansicht ansehnliche Raumschlachten
– hässliche Bodenkämpfe – technisch generell simpel

SPIELDESIGN

+ motivierendes 4X-Spielprinzip + sehr detaillierter Schiffsbaukasten + spaßige Raumschlachten – langweilige, umständliche Bodengefechte – noch viele ausbaubare Spielsysteme (Diplomatie etc.)

BALANCE

+ ausgewogenes Verhältnis aus Reichsverwaltung und Schlachten + sinnvolle Völker-Eigenschaften + auch für Einsteiger klar verständlich – unausgegorene Waffenbalance – taktisch weitgehend anspruchslos

ATMOSPHÄRE/STORY

+ packendes Ringen um Sonnensysteme + Zufallsereignisse und Mini-Quests lockern das Spiel auf + witzige Rassen und Nachrichten – generell nüchterne Inszenierung – arg schmucklose Menüs (keine Berater etc.)

UMFANG

+ zahlreiche mögliche Eigenbau-Völker + viele Waffen, Systeme und Technologien + zufallsgenerierte Galaxien erhöhen Wiederspielwert – sehr behäbige Anfangsphase – Eroberung als einzige Siegbedingung

FAZIT

Das Rundenstrategiespiel erinnert angenehm an den Klassiker Master of Orion 2, verschenkt aber Potenzial. Da ist noch (Welt)Raum nach oben.




Die neueste Serie aus dem Marvel-Universum
Exklusiv auf Syfy
A Division of NBCUniversal | © 2015 MARVEL & ABC Studios
MARVEL
AGENT CARTER
Deutsche TV-Premiere
Immer mittwochs 21:00
Überall im Pay TV – u.a. empfangbar über:
sky
Kabel Deutschland
Ein Vodafone Unternehmen.
unitymedia
syfy.de
Syfy
Imagine Greater

Car Mechanic Simulator 2015

Wohl 'ne Schraube locker?

Im Test von Car Mechanic Simulator 2015 nehmen wir Autos auseinander, bauen sie wieder zusammen und haben hinterher trotzdem noch ein paar Schräubchen übrig. Egal, Hauptsache, die Kisten fahren wieder. Von Christian Weigel

Genre: **Simulation** Publisher: **PlayWay S.A.** Entwickler: **PlayWay S.A., Red Dot Games** Termin: **23.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Wenn ein Kfz-Mechaniker Sätze sagt wie »Mit den abgenudelten Bremsen kann ich Sie hier echt nicht aus der Werkstatt fahren lassen!«, »Der Zahnriemen hält keine 500 Kilometer mehr!« von sich gibt, während unser treues Auto auf seiner Hebebühne alle Räder von sich streckt, dann kann uns das den ganzen Tag vermiesen.

Car Mechanic Simulator 2015 lässt uns selbst einmal in die Rolle des Autodoktors zu schlüpfen. Leider tauchen die Besitzer der kaputten Karren im Spiel nicht auf, wir sind immer alleine in der Werkstatt. Deswegen bekommen wir den schönsten Part des Mechanikerdaseins nicht simuliert. Also Kunden zu erklären, warum eine defekte Vergaserinnenbeleuchtung bedeutet, dass auch gleich das Getriebe ausgetauscht, die Zündkerzen neu kalibriert und die Hutablage frisch aufgeraut werden müssen.



Was dem Bolt Reptilia fehlt, findet unser Mechanikerinstinkt während der Probefahrt heraus.

Viel zu sauber

Stattdessen bekommen wir mit jedem Auftrag ein Vehikel in die (unrealistisch blitzblanke und aufgeräumte) Werkstatt gestellt, das irgendeine Art von automobilem Wehwehchen aufweist, wie wir dem Auftragsschein entnehmen. Zu Beginn sind das relativ simple Aufgaben wie olles Öl bei einem japanischen Kompaktwagen zu wechseln: Auto auf die Hebebühne stellen, Hebebühne hochfahren, den Motor von unten betrachten, die Ölablass-Schraube aufdrehen und danach sofort laut losfluchen – wir haben vergessen, den Ölauffang unter den Wagen zu rollen, um das Altöl aufzufangen. 100 Euro Strafe kostet uns das. Beim nächsten Mal wissen wir es besser. Die folgenden Aufträge sind schon etwas komplizierter und erfordern Schraubarbeit: zugerostete Bremssättel austauschen etwa oder einen kaputten Anlasser. Die meisten größeren Teile lassen sich mit einem simplen Rechtsklick demontieren, bei einigen Komponenten ist dann noch ein Lösen der Bolzen, Schrauben oder Muttern einzeln nötig.



So, ein paar Liter Öl nachfüllen. Wann der Motor gut geschmiert ist, müssen wir abschätzen.

Wie aus dem Überraschungsei

Das Auseinandernehmen der Autos gestaltet sich in etwa so schwierig wie das Zerlegen eines Spielzeugs aus dem Überraschungsei. Stets wird uns farblich angezeigt, was wir in welcher Reihenfolge abschrauben können. Etwas schwieriger ist dann das Zusammenbauen, nicht immer finden wir auf Anhieb die durchscheinende Silhouette eines Bauteils, die uns anzeigt, wo etwas angebracht werden muss. Auch die Kamera erschwert uns unsere Aufgabe zuweilen ein wenig, wenn sie sich partout nicht auf ein bestimmtes Stück zentrieren möchte. Das kommt aber mit etwas Übung zunehmend seltener vor.

Detektiv und Mechaniker

Richtig interessant wird der Car Mechanic Simulator erst, wenn wir uns ein paar Sporen als Schrauber verdient haben und bei den Aufträgen nicht mehr haarklein vorgekaut bekommen, welches defekte Teil ausgetauscht werden muss, denn eigentlich ist der Car Mechanic Simulator 2015 nämlich ein

Detektiv-Puzzlespiel. Wenn die Fehlerdiagnose eines Autos nur aus »Es lenkt sich komisch« und »Der Motor zieht nicht richtig« besteht, dann ist unsere Spürnase gefragt.

Der gläserne Patient

Zuallererst betrachten wir dann das Auto von allen Seiten, setzen unseren strengen Mechanikerblick auf und machen per Knopfdruck die Karosserie unsichtbar – das Innenleben des Autos liegt so quasi nackt vor uns. Bauteile in passablem Zustand glänzen schön metallisch-frisch, während Rostbefall anzeigt, dass da etwas im Argen liegt. Zusätzlich schalten wir noch den Inspektionsmodus ein, der alle bereits inspizierten Einzelteile je nach Zustand farblich markiert, rot für schlecht, grün für gut. Weiße Teile sind in noch unbekanntem Zustand. Um uns einen groben Überblick zu verschaffen und schon einige Bauteile abzuklopfen, drehen wir mit solchen Problemfall-Autos erst einmal eine Runde über die Teststrecke. Beschleunigen, Bremsen, Slalom und Rüttelpiste – nach kurzer Fahrt werden grundlegende Bauteile des Autos automatisch im Zustand markiert, ohne dass wir sie gesondert in Augenschein nehmen müssen, und die Autos fahren sich sogar entsprechend ihrer Fehlerbeschreibung: Ein Auto mit kaputter Lenkung schaukeln wir nur ganz schwer um die Kurve.

Wir sparen uns Arbeit

Je mehr und genauer wir diagnostizieren, desto mehr Arbeit ersparen wir uns. In einem besonders peinlichen Fall haben wir nämlich einmal einen ganzen Motorblock in mühevoller Kleinarbeit in seine Einzelteile zerlegt, ohne einen Fehler zu finden. Es stellte sich dann heraus, dass einfach nur die Benzinpumpe defekt war, deren Austausch aus einem Handgriff bestand.

Um uns unsere Arbeit weiter zu erleichtern und ein Auseinanderbauen auf Verdacht zu vermeiden, schalten wir mit den Erfahrungspunkten, die wir uns mit unserer Schraubertätigkeit verdienen, weitere Diagnosemöglichkeiten frei: Ein Prüfstand testet Bremsen, Federung und Stoßdämpfer, mit einem Druckmessgerät checken wir die Zylinder, ohne den ganzen Motor demontieren zu müssen, und ein OBD-Scanner (OnBoard Diagnostics) vermisst die Elektronik.



Unser erster Auftrag: Ein Ölwechsel an diesem Kleinwagen. Das sollte kein Problem darstellen.

Reste verticken

Haben wir die Fehlerquellen gefunden, können wir die beschädigten Teile austauschen. Per Computer ordern wir Original-Ersatzteile, die wir an den passenden Stellen einbauen, wenn wir alles wieder zusammensetzen. Das Gute daran: Die beschädigten Altteile dürfen wir behalten und an den Buntmetall- oder Schrotthändler verticken, so kommt etwas Geld in die Kasse. Besonders skrupellose Werkstattbetreiber bauen die schrottreifen Restteile dagegen in Autos ein, die wegen ganz anderer Reparaturen in der Werkstatt stehen. Das ist natürlich hundsgemein. Alternativ dengeln wir die kaputten Altteile an unserer Werkbank wieder gerade. Die Chancen auf eine erfolgreiche Reparatur sind anfänglich nur sehr gering, aber auch hier können wir Erfahrungspunkte in verbesserte Werkzeuge mit höherer Erfolgsquote investieren.

Haben wir einen ganzen Batzen Erfahrung angesammelt, nämlich 9.000 Punkte (das entspricht ungefähr 70 reparierten Autos), dürfen wir uns unseren eigenen Parkplatz kaufen und Auktionen besuchen, eigene Autos erstehen und sie liebevoll restaurieren. Vom Muscle-Car bis hin zum modernen SUV ist die Palette der Fahrzeuge recht groß, die Modelle orientieren sich an echten Autos. Ein Bolt Reptilia zum Beispiel sieht einer Corvette Stingray zum Verwechseln ähnlich.

Keine Knautscher, keine Crashs

Schade ist eigentlich nur, dass der Car Mechanic Simulator 2015 nur Verschleißteil-Austausch simuliert und keine Unfallwagen-Reparaturen. Schaden wird einzig und allein durch Rost-Texturen auf den Teilen dargestellt, Verformungen und verbogenes Blech gibt es nicht. Genauso fehlen alle Möglichkeiten, ein Auto nach den eigenen Wünschen verändern, zu tunen oder auf irgendeine Art Feineinstellungen durchzuführen. So bleiben die Fahrzeuge tatsächlich nur Puzzles, die sich auseinandernehmen und wieder zusammenbauen lassen. Tuning und Unfallwagen dann bitte beim Car Mechanic Simulator 2016. Christian Weigel



Mechaniker, seht euch vor!

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe einen Heidenspaß mit dem Car Mechanic Simulator 2015. Im Gegensatz zum Vorgänger-Spiel, dem Car Mechanic Simulator 2014, der auch schon sehr unterhaltsam war, darf ich hier endlich den ganzen Motorblock auseinanderschrauben. Ein bisschen mehr Spiel, zum Beispiel die erwähnten Kundendialoge oder die Möglichkeit, Autos zu verändern, würden dem Titel aber sicherlich gut tun. Das Erfahrungspunktesystem und die nacheinander freischaltbaren Diagnosetools sind aber ein Schritt in die richtige Richtung.

Eines kann man dem Spiel nicht vorwerfen: dass er eine lieblos dahingeschluderte Simulation ist, die auf der aktuellen Sim-Trendwelle mitschwimmt, um schnelles Geld zu verdienen. Seit ich mich mit dem Car Mechanic Simulator 2014 und jetzt auch dem 2015er-Modell beschäftige, bin ich mir aber immerhin sicher: Ich habe nun genug gefährliches Halbwissen darüber, wo bei meinem Auto welches Bauteil sitzt, um meinem Mechaniker im echten Leben gehörig auf den Zeiger zu gehen.

Car Mechanic Simulator 2015

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 3.1 GHz / Phenom II X3 2.8	Core i5-2300 / Athlon X4 760K
Geforce GTX 560 / Radeon HD6870	Geforce GTX 670 / Radeon HD7970
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ glänzende, schön modellierte Autos + hübsche, konfigurierbare Werkstatt + coole Röntgen-Ansicht des Auto-Innenlebens
– kein Schadensmodell außer Rosttexturen

SPIELDESIGN

+ Detektiv-Aufgaben zur Fehlerfindung + flüssiges Auseinander- und Zusammenbauen + viele Diagnosewerkzeuge + motivierendes Erfahrungssystem – Kamerasteuerung manchmal etwas unpraktisch

BALANCE

+ mehrere Aufträge zur Auswahl + zwei Hebebühnen gleichzeitig + Einbau von Schrottteilen – Einbauort von Teilen nicht immer klar ersichtlich – Freischaltung des Parkplatzes dauert ewig

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Werkstatt optisch aufrüstbar – keine Kundenkontakte – kein Tuning, keine Justierung, nur Teileaustausch – keinerlei Story-Ereignisse – klinisch reine Garage

UMFANG

+ endlos viele zufällig generierte Aufträge + Motor, Getriebe, Auspuff, Karosserie + jedes Auto-Einzelteil kann ausgebaut werden + viele Automodelle + gut sortiertes Ersatzteilbestellsystem

FAZIT

Schrauberherzen schlagen höher, auch wenn Car Mechanic Simulator 2015 eigentlich eher ein Puzzlespiel statt einer Simulation ist.



Das teuerste Auto der Welt ist ein über 50 Jahre alter Ferrari 250 GTO. Er wurde für 38 Millionen Dollar versteigert.

Das Phänomen Counter-Strike: Global Offensive

Die Zeichen stehen auf GO!

Zu Beginn war es nur eine mittelerfolgreiche Counter-Strike-Neuauflage, inzwischen kratzt Global Offensive am Popularitätsgrad von Dota 2 und League of Legends. Was ist passiert? Von Petra Schmitz

Wir Deutschen lieben ja bekanntlich Zahlen, deswegen gleich vorweg ein paar davon: über 25 Millionen Mal verkauft, zu Spitzenzeiten fast 600.000 Spieler online. Eine Million Zuschauer gleichzeitig beim bisher größten Turnier, Gewinne von bis zu 250.000 Dollar. Na gut, bis Valves Counter-Strike: Global Offensive den beiden Online-Platzhirschen League of Legends und Dota 2 in Sachen Anhängerschaft und Gewinnsummen bei Wettkampf-Events wirklich die Stirn bieten kann, wird noch etwas Zeit ins Land gehen, doch die Zeichen auf den Servern dieser Welt und im E-Sport stehen eindeutig auf GO! Aber wo kommt er her, der fast schon raketenhafte Popularitätsanstieg von Counter-Strike: Global Offensive?

Nur ein weiteres Counter-Strike?

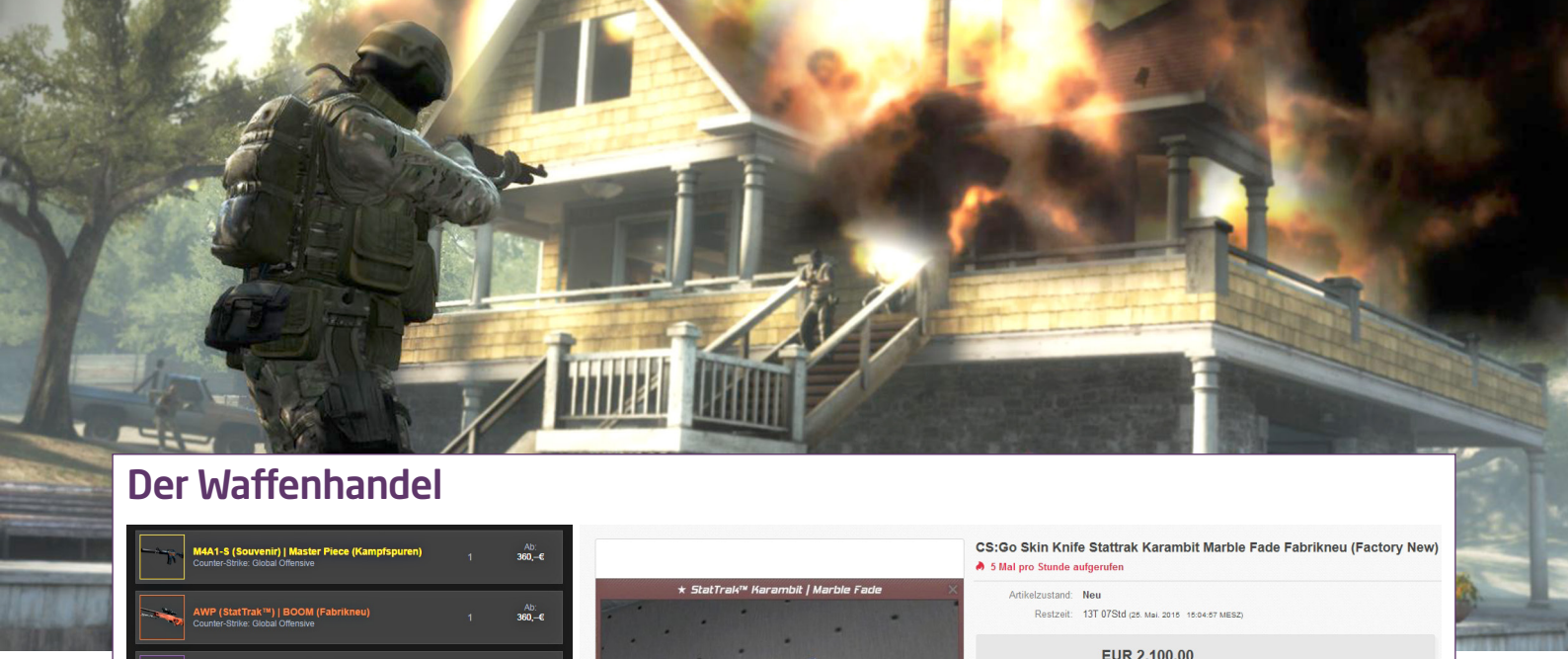
Als das Spiel im August 2012 erscheint, hat das klassische CS seinen Zenit längst überschritten. Das legendäre Counter-Strike 1.6 und sogar Counter-Strike: Source werden zwar nach wie vor gespielt, aber die kompetitive Masse hat sich anderen Titeln zugewandt. CS:GO wird anfangs gerne als ein müder Versuch Valves interpretiert, aus der Marke noch etwas Geld zu pressen. Und obwohl CS:GO längst nicht rund auf den Markt kommt, macht es uns Spaß, das Grundprinzip zündet noch immer, wir werten mit 84 Punkten, der internationale Durchschnitt liegt bei 83. Doch mit solch einem Wertungsschnitt wird eigentlich kein Star geboren. Und Counter-Strike: Global Offensive ist auch zunächst einmal keiner.

Die Gründe, warum sich das Blatt einige Zeit später entscheidend wendet, sind zahlreich – einen einzigen als den entscheidenden Faktor herauszustellen, ist schlichtweg unmöglich, vieles greift ineinander. Am Anfang allerdings steht Valve selbst. Man nimmt schon früh Kontakt zu den großen Ligen auf, um sie für das Spiel zu begeistern. Was unter anderem dadurch gelingt, dass sich Valve finanziell an den Turnierveranstaltungen beteiligt.

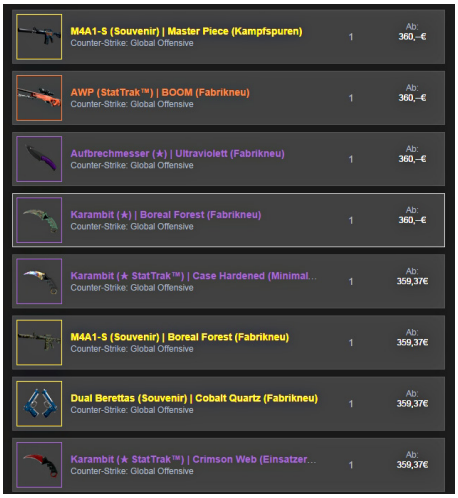
Mindestens ebenso wichtig: Statt wie im Falle des Originals (einer Mod fürs erste Half-Life) die Community machen zu lassen oder wie beim von einem Großteil der Spielerschaft verschmähten CS: Source nur halbherzig aktiv zu werden, legt Valve für GO regelmäßig wichtige wie (zumeist) richtige Updates nach. Allein das jüngste größere von Ende März 2015 hat kräftig an der Waffenbalance geschraubt und etwa die AWP

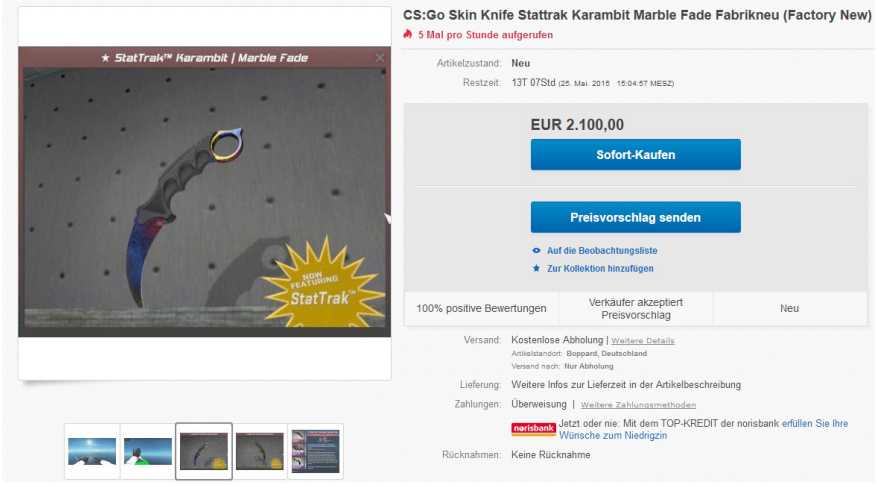


Im Wettkampf treten fünf gegen fünf Spieler an. Hier haben wir nicht nur den Bombenträger erwischt, sondern das gesamte gegnerische Team.



Der Waffenhandel





Der Handel mit optisch aufgepeppten Waffen floriert. Man kann seine Schießprügel und Messer entweder über den spielinternen Marktplatz (links) anbieten, dann bleibt das verdiente Geld allerdings auf Steam und muss auch dort wieder ausgegeben werden, oder man kann versuchen, seine Schätze beispielsweise auf Ebay (rechts) zu verkaufen. 2.100 Euro für ein Messer halten wir aber für mild übertrieben.

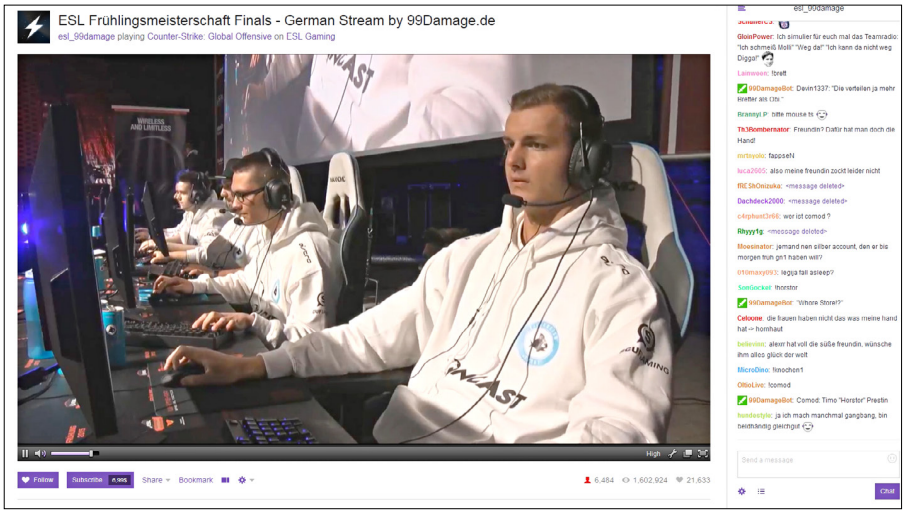
gewehr) schwieriger zu handhaben gemacht, weil man sich im Zoom-Modus nun noch langsamer bewegt als vorher. Außerdem wurde die Map »Train« überarbeitet, um sie wieder für Turnierspiele interessant zu gestalten. In der alten Version waren die Terroristen selbst nach Legen der Bombe zu sehr im Nachteil.

Die Profis sind dabei

Bei den Updates greift Valve konsequent auf das Feedback der Profispieler zurück, die man sich recht früh im Lebenszyklus von CS:GO ins Boot holt. Ein entscheidender Schachzug, sind es doch im Vorfeld vor allem die vielen als Vorbild dienende Profis, die sich nie so recht für Counter-Strike: Source begeistern konnten und so – ob absichtlich oder unabsichtlich – für die Spaltung der Spielerschaft in Source- und 1.6-Anhänger sorgten. Mit CS:GO hingegen, so Valves Ziel, will man alle unter einem Titel vereinen. Das deutsche Vorzeigeteam Mousesports sieht darin sogar den Hauptgrund für den Erfolg von CS:GO. »Allen voran muss man natürlich Valve erwähnen, die das Spiel sukzessive verbessert haben, insbesondere basierend auf dem Feedback der Top-Teams. So wurde eine sehr gute Basis geschaffen«, sagt Mannschaftsmanager René Lannte uns gegenüber. Über 100 kleinere und größere Patches und Erweiterungen sind inzwischen in den Online-Shooter geflossen. Unter den Patches sind aber nicht nur solche, die Waffen, Movement und Karten anpassen, sondern auch solche, die das Spielerlebnis auf andere Weise bereichern beziehungsweise verändern.

Ränge! Wir brauchen Ränge!

Früh schon bietet CS:GO ein Matchmaking-System, das Spieler ungefähr gleichen Niveaus ohne große Serversuche unter Wettkampfbedingungen (fünf gegen fünf, aktivierter Teambeschuss) zusammenbringt, aber der Algorithmus hinter dem Matchmaking bleibt undurchsichtig. Im Oktober 2012 führt Valve deswegen die sogenannten Skill Groups ein. 18 Ränge definieren seitdem das Können des Einzelnen und somit seine Kontrahenten in den Partien. Pfiffig, Ränge ziehen immer. Diesem simplen Umstand gegenüber kann sich auch ein Counter-Strike nicht mehr verschließen, der Wunsch, stets besser zu werden und aufzusteigen, motiviert eben wie kaum etwas anderes im Gegeneinander bei Onlinespielen. Deswegen ist eine der häufigsten Fragen in einer Matchmaking-Partie die nach den Rängen der Mit- und Gegenspieler, für alle einsehbar sind die nämlich erst am Ende eines Spiels. Vor allem, um Nörgeleien während einer Partie zu verhindern: »Was,



Kleinere Events wie die nationale ESL-Frühlingsmeisterschaft haben nur wenige Zuschauer, internationale Turniere schauen mehrere Hunderttausend. Im Bild: Killerfish, die Zweitplatzierten.



Bildquelle: Flickr / eslphotos, Foto: Adela Sznajder

Auf dem ESL One Turnier im März 2015 in der Spodek-Mehrzweckarena in Kattowitz (Polen) gab's einen Preispool von 250.000 Dollar.

der ist nur Master Guardian II? Kein Wunder, dass wir verlieren!«

Wolle Waffe kaufe?

Das zweite große Ding haut Valve im Oktober 2013 raus, getreu dem Motto: »Was in Team Fortress 2 geht, muss doch auch bei CS:GO funktionieren!« Optisch angepasste (zum Teil von Spielern erstellte) Waffen und der Handel damit finden ihren Weg ins Spiel. Spieler erschießen andere heute nun nicht mehr nur mit einer grün-grauen AWP, sondern mit einer gelb-weißen oder einer in kreischendem Lila. Messer sind nicht mehr nur Dinge, die man hauptsächlich benötigt, um schneller zu laufen, sondern ebenso schicke wie sündteure Prestige-Objekte, die auf dem spieleigenen Marktplatz teilweise für mehrere Hundert Dollar den Besitzer wechseln. Derartige besondere Messer (und Knarren) werden am Ende einer Partie an zufällig ausgewählte Spieler verschenkt, oder sie stecken in ebenso zufällig verteilten Waffenkisten, aus denen man sich wiederum eine Zufallswaffe rausfischen kann. Um die Kiste zu öffnen, benötigt man allerdings einen Schlüssel. Der schlägt pro Kiste mit etwa 2,50 Euro zu Buche. Ein stolzer Preis. Dass Valve außerdem prozentual an den Geschäften zwischen den Spielern beteiligt ist, versteht sich von selbst. Obendrein bleibt das über den im Marktplatz verdiente Geld auf Steam und kann lediglich dort wieder ausgegeben werden. Nur wer seine Waffen beispielsweise über Ebay handelt, bekommt etwas in die Hand. Den aktuell höchsten Preis verlangt ein Anbieter für ein sogenanntes Karambit-Messer, nämlich stolze 2.100 Euro.



Wer will, kann sich aktuelle Ranglistenspiele in GOTV (im Spiel implementiert) oder vergangene Highlights wie das Finalspiel aus Kattowitz anschauen.

Auf allen Kanälen

Auf Youtube und Twitch hat sich inzwischen eine regelrechte Waffenvideo-Manie entwickelt. Spieler halten fest, wie sie Waffenkiste um Waffenkiste öffnen, besondere Knarren und Messer werden auf Twitch verlost – mit Tausenden von Zuschauern. Youtube läuft außerdem inzwischen mit mehr oder weniger hilfreichen Tutorial-Videos über, auf Twitch werden nicht nur Events wie das im März 2015 in Kattowitz abgehaltene große ESL-Turnier gestreamt (verfolgt von über einer Million Zuschauer), sondern auch Ranglistenspiele von mehr oder minder talentierten Normalos. Größtes Kuriosum bei unserer Reise durch die Twitch-Kanäle: eine junge Asiatin, die keinen Plan vom dem hatte, was sie da tat, und mehr mit Singen und Rumräkeln beschäftigt war als mit CS:GO. Zugegeben, ihre Zuschauer waren nicht sonderlich zahlreich. Aber klar wird: CS:GO findet inzwischen auf allen Kanälen statt. Selbst im Fernsehen. Der finnische Sender YLE überträgt die Turnierspiele der Dreamhack 2014 (weltweit größte Lan-Party) sogar im Staatsfernsehen.

Das Spiel wird zum Zuschauermagneten

Das ist der aktuelle Stand, bis Ende November 2013 allerdings dümpeln die Spielerzahlen auf den Servern nur so vor sich hin und schaffen es gerade einmal knapp über die 50.000. Bis Valve ein vermeintlich kleiner, aber bedeutender Coup gelingt. Wer bei den Turnierspielen der Dreamhack 13 den CS:GO-Teams über die Schulter schauen möchte, der kann das gleich aus dem Spiel heraus tun, das obendrein zwischen dem 28. November und 1. Dezember um die Hälfte reduziert angeboten wird (und CS:GO ist ohnehin schon nicht teuer, es kostet standardmäßig gerade mal 14 Euro). Sprunghaft schnellen die Zahlen nach oben, aus 50.000 werden knapp 100.000 Spieler. Beim EMS-One-Turnier im März 2014 knackt Counter-Strike: Global Offensive sogar die Marke von 150.000 Spielern, die gleichzeitig online sind.

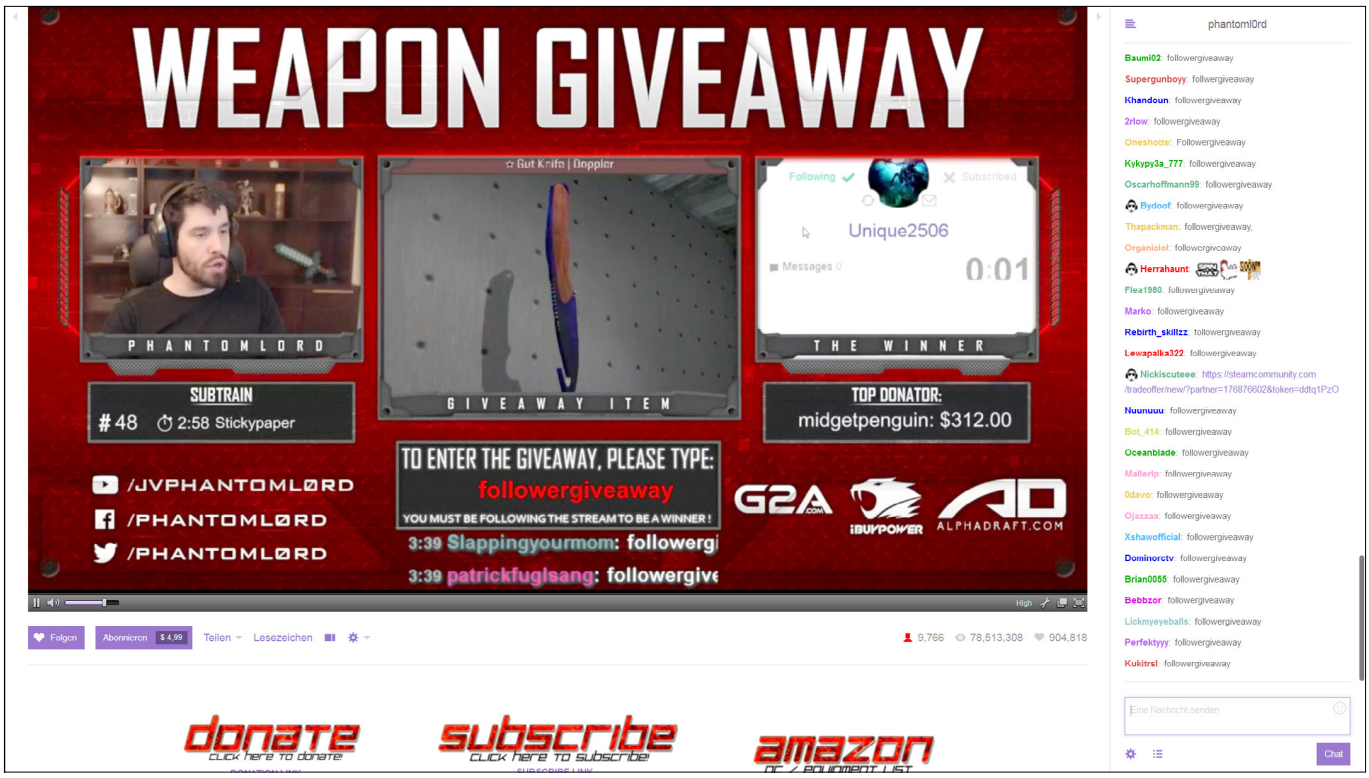
Seitdem geht's nur noch bergauf, der aktuelle Topwert liegt – wie eingangs schon erwähnt – bei fast 600.000 Spielern. Die Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. Dennis Schaffrath, CS-Enthusiast, Youtuber in unserem Allyance-Network (schaffiGames) und Kenner der Szene fasst zusammen: »Ich bin mir sicher, dass vor allem die steigende Popularität des E-Sports dafür verantwortlich ist, warum CS:GO im letzten Jahr komplett durch die Decke schießen konnte. Spiele wie League of Legends oder Dota 2 haben es mit enormen Preisgeldern und ausverkauften Hallen vorgemacht, da war es bloß eine Frage der Zeit, bis CS:GO nachzieht.«

Wie massiv CS:GO nachzieht, ist vor allem in diesem Jahr gut zu beobachten. Erst jüngst hat die ESL zusammen mit der amerikanischen ESEA (E-Sports Entertainment Association) das bis dato höchstdotierte Turnier ausgerufen, eine Million Dollar Preisgeld wird im Laufe der Saison ausgeschüttet. Ende August will die ESL außerdem die Lanxess-Arena in Köln mit einem CS:GO-Turnier füllen und rechnet mit 14.000 Besuchern – die zwischen 41 und 217 Euro für den Eintritt bezahlen. Wer 217 Euro ausgibt, sitzt die zwei Turniertage auf besonders guten Plätzen, wird mit Getränken und Essen versorgt und darf seine Stars bei Autogrammstunden treffen.

Die Stars sind die Stars

Die CS:GO-Szene lebt mehr denn je von ihren Mannschaften und Gesichtern. Auf den Servern trifft man immer wieder Spieler, die sich nach ihren Lieblingsteams oder einzelnen Mitgliedern benannt haben und stolz

Kollege Stefan Köhler hat auch schon mal ein Messer für 360 Euro auf dem Marktplatz verkauft.



CS:GO treibt teilweise schon bizarre Blüten. Besondere Waffen werden auf Twitch verlost, Tausende schauen zu und wollen gewinnen.

die jeweiligen Sticker auf ihren Waffen tragen. Denn auch die kann man über den Marktplatz beziehen: virtuelle Aufkleber von Mousesports, Fnatics und Co. Am Erlös werden die Mannschaften übrigens prozentual beteiligt. Der Kult um Mannschaften und Spieler kommt nicht von ungefähr, dank der neuen Möglichkeiten des Internets sind die Profis nicht mehr nur Namen, sondern Stars zum Anfassen. »Die Spieler nutzen Social Media wie Facebook und Twitter zur direkten Kommunikation mit Fans. Wer heutzutage Lust hat, mehr über CS:GO zu erfahren, der schaltet bei unseren Livestreams auf Twitch ein. Hier werden Zusammenhänge im Spiel, Taktiken und Verhaltensweisen erklärt und dank Livechat auch auf Nachfragen von Zuschauern eingegangen«, erläutert René Lannte.

Mit diesem Vorgehen ist Mousesports nicht allein, auch etwa die Ninjas in Pyjamas oder Virtus.pro, beides extrem erfolgreiche Teams, betreiben ihre eigenen Twitchkanäle. Unter anderem, weil man Zuschauer an sich binden möchte. Der Zuspruch von Fans ist nicht nur im Fußball, sondern auch im E-Sport ein nicht zu unterschätzender Faktor. René Lannte betont: »Für uns wird ein Spiel attraktiv durch begeisterte Fans, eine große Community an aktiven Spielern, eine prestigeträchtige Turnierlandschaft sowie markante Profi-Spieler, mit denen man gerne mitfiebert.« Dass beim Twitchen auch noch Geld (Werbeeinnahmen) in die Teamkasse oder auf die Konten der einzelnen Mitglieder gespült wird, ist natürlich ein nicht zu unterschätzender Nebeneffekt.

E-Sport goes Sportwette

Dennis Schaffrath beispielsweise produziert nicht nur selbst CS:GO-Videos, er schaut sie sich auch an und verfolgt zudem genau, was sich bei den Profi-Teams im Kader tut: »Da professionelle Matches in den verschiedenen Ligen beinahe täglich stattfinden und gestreamt werden, bin ich selbst sehr oft als Zuschauer dabei. Gerade vor großen Turnieren oder nach Spielertransfers ist es interessant zu sehen, wie die Teams sich entwickeln und welche Form die Spieler haben. Einmal im Monat nehme ich mir dann auch die Freiheit heraus, auf externen Websites mit einigen meiner Waffenskins auf ein Team zu wetten. Da hilft es natürlich dramatisch, wenn man weiß, wo die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler liegen.« Ja, auch das geht inzwischen im E-Sport: das Wetten auf Siege oder selbst auf Details in Partien – etwa darauf, wer den ersten Drachen in einem League-of-Legends-Match legt.

Wir brauchen eine Weltmeisterschaft!

Counter-Strike: Global Offensive ist kein Selbstläufer, der große Name allein hat Valve zunächst keinen bahnbrechenden Erfolg gebracht. Aber die clevere Reaktion auf die Bedürfnisse der Spieler, die Reaktion der Spieler auf die neuen Möglichkeiten des Internets (Twitch, Youtube, Facebook) und das konsequente Mitziehen der Ligen mit ihren riesigen Events tragen alle zusammen zur Legendenbildung bei. Man gehört schlicht zu etwas ganz Großem, wenn man Teil der CS:GO-Community ist.

Wie gesagt, bis CS:GO die Dimensionen von League of Legends mit 40.000 Zuschauern vor Ort und einer Gewinnsumme von einer Million Dollar allein für das Siegerteam (Weltmeisterschaften 2014 in Seoul) erreicht, wird noch einige Zeit verstreichen. Valve könnte die Zeit allerdings immens verkürzen. Einfach, indem man selbst offizielle Weltmeisterschaften ausruft und sich nicht nur auf die zahlreichen Ligen und die dazugehörigen Turniere verlässt. Immerhin hat das bei Dota 2 auch schon funktioniert. Im Sommer 2014 gewann das fünfköpfige Team Newbee aus China fünf Millionen Dollar, jeder der Spieler ist nun Millionär. PET



Bei Top-Teams herrscht rege Fluktuation, ähnlich wie im Fußball wechseln Spieler häufiger den Verein. Hier von links nach rechts drei aktuelle Mitglieder von Mousesports: Fatih »gob b« Dayik, Chris »chrisJ« de Jong und Nikola »LEGIJA« Ninic. Erst jüngst wechselten drei Spieler von Team Penta zu Mousesports.

Wohltätigkeit in der Spielebranche

Spiele für eine bessere Welt

Manchmal wollen Spieler die Welt verbessern. Manchmal sollen das sogar die Spiele selbst schaffen. In den letzten Jahren hat sich das zu einer großen Bewegung entwickelt. Woran liegt's? Und was bringt's? Von Jan Bojaryn

Eric Jannot denkt viel über Spiele nach. Der Mitgründer von waza! games sitzt in einem sportlichen Jackett auf der engen Bühne der Berliner Bar »Privatclub«, angestrahlt von einer Leiste aufdringlicher LED-Spotlights. Die Diskussion dreht sich gerade um die Wirkung von Spielen, als Jannot eine überraschende Frage äußert: »Super Mario – wo ist da die Botschaft?« Die Kneipe bricht in Gelächter aus. Aber Jannot meint es ernst. Er macht keinen Witz darüber, dass Super Mario keine große Botschaft habe. Es geht ihm auch nicht um die tiefere Bedeutung einer Geschichte, in der ein Klempner die Prinzessin rettet. Es geht ihm darum, was man sich in dem Spiel antrainiert. Zielstrebigkeit, ganz bestimmte Reflexe, die auch Jahrzehnte später noch in den Daumen stecken. Es geht ihm darum, dass Spiele uns immer etwas beibringen. Freunde von ihm, erzählt Jannot, hätten sich in World of Warcraft zu Gilden zusammengeschlossen, gemeinsam Raids bestritten. Und eines Tages festgestellt, dass sie dabei viel über Organisation und Teamwork gelernt haben.

Spiele erschöpfen sich nicht in Unterhaltung, Spiele können lehren, etwas bewegen. Diese Überzeugung hat Jannot und seinen Kollegen André Schmitz fortgetrieben vom Demonicon-Entwickler Noumena Studios und hin zur Gründung des Zwei-Mann-Teams waza! games. Die beiden machen jetzt Newsgames, schnell entwickelte Spiele zu aktuellen Gesellschaftsthemen. Zur Fertigstellung des Anti-Mobbing-Spiels Luca und ein geheimnisvoller Sommer veranstalten sie mit der Deutschen Kinderhilfe eine Charity-Party im »Privatclub«. Das einfache RPG-Maker-Spielchen läuft auf Anspielstationen in der Szenebar. Aber nicht alle sind begeistert. Luca geht mit simplen Sammelquests, kleinen Rätseln und Multiple-Choice-Dialogen durch den Sommer. Ein junger Mann am Bildschirm nippt an seinem Bier und zuckt mit den Achseln: »Da gibt's gar keinen ›Fail State‹, oder?« Wenn er nicht scheitern kann, dann ist ihm offenbar auch der Erfolg nichts wert. Immerhin trinkt der Skeptiker für einen guten Zweck. Die Verkäufe von Getränken, Losen, T-Shirts und CDs der auftretenden Musiker kommen allesamt der Deutschen Kinderhilfe zugute. Das muss man gut finden, oder?





Bei Games Done Quick kämpfen sich Runner mit verbundenen Augen durch Spiele (links Zelda: Ocarina of Time) oder quälen sich durch legendäre Nieten wie das grausame Burger-King-Werbespiel Sneak King (rechts) – für den guten Zweck, versteht sich.

So funktioniert Wohltätigkeit nun mal. Irgendein Produkt vom Rockkonzert bis zur Bratwurst wird verkauft, irgendein Teil des Erlöses gespendet. Im Falle der Wurst wissen alle, dass das Produkt selbst nichts mit dem guten Zweck zu tun hat. Aber was ist mit Games? Warum mehren sich seit Jahren Aktionen, die Videospiele mehr oder weniger direkt mit einem guten Zweck verbinden? Haben Spieler mehr Mitgefühl? Diesen Fragen wollen wir auf den Grund gehen.

Bessere Nachrichten

Eine der ältesten Wohltätigkeitsorganisationen im Umfeld von Videospielen war eine direkte Gegenreaktion. 2003 war die lästige Debatte um »schädliche« Videospiele noch längst nicht ausgestanden. Wann immer ein junger Mann in den USA gewalttätig wurde, fragten Medien: Was haben Videospiele damit zu tun? Die Grand-Theft-Auto-Serie war schon damals der ewige Buhmann. Als zwei

> **»Spiele können mehr sein als Call of Duty.«**
>
> **Eric Jannot, waza! games**

14- und 16-jährige Stiefbrüder in Tennessee mit einem Gewehr wahllos auf eine Autobahn feuerten, konnten sie nachher behaupten, GTA 3 habe sie zu der Tat inspiriert. Statt großem Gelächter lösten sie damit eine Medienlawine aus. Die Gefahren von GTA waren plötzlich interessanter, als die Frage, warum die beiden ein Spiel ab 17 Jahren gespielt hatten. Oder warum die Familie erstens ein Gewehr besaß und es zweitens nicht besser von den Kindern fernhielt. Wirklich schrill wurde der Ton, als der berüchtigte Anwalt Jack Thompson sich einschaltete. GTA-Spiele waren für ihn »Mordsimulatoren«. Ein 18-jähriger unter Mordanklage behauptete unter Thompsons Verteidigung, GTA 3 habe ihn für die Tat »trainiert«.

Für Spieler war das schwer zu ertragen. »Die Medien wollen unbedingt an dem Märchen festhalten, Spieler seien tickende Zeitbomben«, schrieb Mike Krahulik damals. Er ist die zeichnende Hälfte des Webcartoon-Duos Penny Arcade. Seine Webseite ereichte damals eine der größten Spieler-Communitys. Mit dieser Macht wollte Krahulik eine einfache Botschaft senden: »Wir sind ganz normale Leute.« Er wollte sich nicht als besonders gut oder moralisch hinstellen, er wollte einfach ein Gegengewicht zur medialen Hetze bilden. »Lasst uns den Zeitungen eine andere Geschichte über Spieler geben«, schlug Krahulik vor. Und die Spieler folgten.

Aus dieser Stimmung, diesem Streben nach einem positiv besetzten Spielerbild entstand Child's Play. Kristin Lindsay arbeitet heute für die Organisation und kann erzählen, wie aus der einmaligen Spendenaktion für ein Kinderkrankenhaus in Seattle ein millionenschweres Unternehmen entstand: »In drei Wochen haben Mike Krahulik und sein Partner Jerry Holkins damals Spielzeug im Wert von 250.000 Dollar für das Krankenhaus gesammelt; alles gestiftet von Mitgliedern der Community.« Unter dem Zuspruch brach die Spendenaktion fast zusammen. Die Organisation, der Weiterversand, das Bestücken einer Amazon-Wunschliste: Krahulik und Holkins merkten, dass sie das zu zweit kaum stemmen konnten. Sie erkannten aber auch, dass in ihrer Idee mehr steckte. »Mit dem Erfolg im Rücken bauten die beiden Child's Play zu einem jährlichen Event aus. Heute haben wir ein Netzwerk von über 100 Krankenhäusern weltweit und unterstützen auch andere Initiativen.« Spenden gesammelt werden heute mit allerlei Aktionen vom Benefizdinner bis zum Golfturnier. Im Jahr 2014 erreichte Child's Play eine Spendensumme von 8,43



Auf der Charity-Party in Berlin diskutiert Kulturwissenschaftler Christian Huberts mit Eric Jannot (oben). In geselliger Runde feiert man den Launch von Luca und ein geheimnisvoller Sommer.



Jack Thompson verlor 2008 die Zulassung als Rechtsanwalt wegen seines »unangebrachten Verhaltens«, etwa gegenüber Richtern.





So schön, und doch ein Spiel mit Botschaft: Never Alone vermischt Plattform-Hüpferei und alaskische Ureinwohner-Doku.

Millionen Dollar. Seit der Gründung wurden über 47 Millionen Dollar gesammelt. Das sind keine kleinen Fische.

Bescheidene Millionen

Dennoch ist Child's Play heute wohl nicht mehr die bekannteste Verknüpfung aus Spielen und Wohltätigkeit. Was noch besser funktioniert als der gute Zweck allein, ist nämlich die Verbindung von Wohltat und Eigennutz. Meisterhaft verquickt werden die beiden im Humble Bundle. Nur am Rande bemerken die Scharen der Schnäppchenjäger, welche Wohltätigkeitsorganisation sie jetzt schon wieder unterstützen. Ist es das Rote Kreuz? Oder die Electronic Frontier Foundation, die sich für Datenschutz im Internet einsetzt? Egal, Hauptsache, man kann mal wieder zwölf Spiele für ein paar Euro kaufen. Und davon höchstens zwei irgendwann mal spielen, vielleicht. Dafür darf man aber auch den Preis selbst bestimmen. Und damit die Höhe der Spende.

Was erst mal nach Milchmädchenrechnung klingt (Wer bezahlt schon freiwillig mehr, als er muss?), ist überaus erfolgreich. Mehr noch, das Humble Bundle ist den Betreibern der Seite fast schon über den Kopf gewachsen. Sie bleiben nicht die einzigen, die über mehrere Wochen keinen Interviewtermin auf die Beine stellen können. Das Presseteam will sich bei uns zurückmelden, »sobald es die Möglichkeit sieht« – die vage Ankündigung bleibt das letzte Lebenszeichen. Das ist schade. So baut man kein Vertrauen auf, dass hinter den Kulissen professionell gearbeitet wird. Auch einige Entwickler, die mit ihren Spielen im Humble Bundle landeten, sind mit der Kommunikation unzufrieden. Vielleicht ist das bescheidene Bündel einfach zu schnell gewachsen? Der Aufstieg der Verkaufsaktion seit 2010 ist jedenfalls kometenhaft. Schon das erste Humble Bundle nahm über eine Million Dollar ein. Bis heute wurden mehr als 100 Millionen Dollar an Entwickler ausgeschüttet, stolze 50 Millionen gingen an über 50 unterschiedliche Wohltätigkeitsorganisationen – Humble Bundle hat Child's Play in wenigen Jahren überholt. Die Mischung aus gutem Zweck und gutem Angebot macht's. Hier profitieren alle.

> **»Wir wollen Spiele machen, die nicht nur Spieler interessieren.«**
>
> **Andrew Stein, E-Line Media**

Die Macht der kleinen Fische

Die größten Gaming-Spendenorganisationen sammeln zweistellige Millionenbeträge. Da ist noch Platz für viele kleinere: Mehr und mehr Initiativen sind in den letzten Jahren aufgetaucht, viele davon eilen von Rekord zu Rekord. Oft geben Youtube- oder Twitch-Stars die Schirmherren, der schwedische Video-Guru Felix »PewDiePie« Kjellberg etwa wollte anno 2013 250.000 Dollar für den Brunnenbau in Afrika sammeln. Seine Fans gaben über 446.000. Ganz uneigennützig war die Aktion freilich nicht, Kjellberg promotete damit auch seinen eigenen Twitch-Kanal, der gerade auf 10.000 Abonnenten angeschwollen war. Auch Twitch selbst beteiligte sich an der Aktion und schoss 5.000 Dollar zu. Charity ist eben stets auch eine gute Gelegenheit fürs eigene Marketing. Deshalb veranstalten auch namhafte Hersteller gerne Wohltätigkeitsaktionen. Zum Launch des PS4-Actiontitels Bloodborne etwa organisierte Sony in Kopenhagen etwas Besonderes: Wer Blut spendete, bekam das Spiel umsonst. Klar, das ist in erster Linie Werbung – aber warum auch nicht, wenn es zugleich Menschen hilft? Immer noch sinnvoller, als zigtausende Dollar in todschicke Realfilm-Trailer zu investieren, neben denen das eigentliche Spiel dann ausschaut wie die C64-Version.

Stetig gewachsen ist auch Games Done Quick, das live gestreamte Speedruns à la »Wie schnell können wir Zelda: Ocarina of Time mit verbundenen Augen durchspielen?« am schnellsten durchspielen?« mit Spendenaktionen verbindet. Die letzte Aktion in diesem Februar brachte über 1,5 Millionen Dollar. Doch auch hier ist die Personaldecke offensichtlich dünn: Ein Interview scheitert, als die Kontaktperson krank wird. Initiativen wie Games Done Quick mögen oft klein sein, ihre Arbeit hemdsärmelig – Gutes zu tun, wird dennoch schnell zur bürokrati-

Organisationen und Adressen

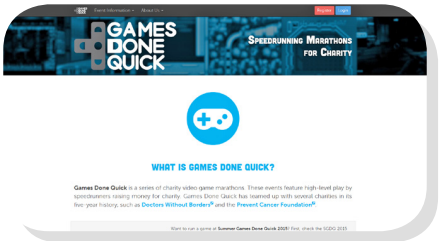
Viele Organisationen wollen spielerisch Gutes tun. Ein kleiner Überblick.



Child's Play

Mission: »Child's Play will das Leben von Kindern in Krankenhäusern und Schutzhäusern durch die Großzügigkeit und Güte der Spielebranche verbessern.«

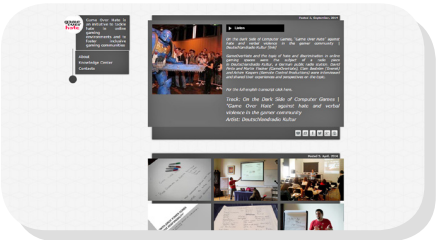
childsplaycharity.org



Games Done Quick

Mission: »Games Done Quick ist eine Reihe wohltätiger Videospielmarathons. Speedrunner spielen auf höchstem Niveau, um Geld für wohltätige Zwecke einzusammeln.«

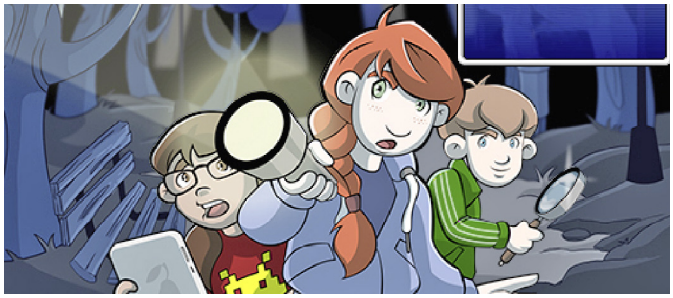
gamesdonequick.com



Game Over Hate

Mission: »Game Over Hate ist eine Initiative, um Hass in Online-Gaming-Communitys zu bekämpfen und sie einladender zu gestalten.«

gameoverhate.tumblr.com





RPG Maker trifft Drei Fragezeichen: Luca und ein geheimnisvoller Sommer ist ein Lehrspiel zum Thema Mobbing.



Geht näher als jedes Zombiespiel: das beklemmende Anti-Kriegsspiel This War of Mine, in dem wir eine Gruppe von Überlebenden versorgen.



In Papers, Please lassen wir als Grenzkontrolleur eines diktatorischen Regimes Einreisende verhaften. Und wechseln später die Seiten.

schen Herausforderung. Jeder gemeinnützige Verband in den USA muss jährlich der Steuerbehörde detailliert Bericht erstatten. Andere Non-Profit-Organisationen wie GuideStar sammeln diese Berichte und erstellen eine Art Wohltätigkeits-Rangliste. Teure unabhängige Rechnungsprüfungen sind nötig, um in größere Spendenprogramme aufgenommen zu werden – Child"s Play konnte sich so eine Prüfung erst vor kurzem leisten, erzählt Kristin Lindsay. Das mag auch daran liegen, dass selbst die größten Gaming-Aktionen im nationalen Maßstab kleine Fische sind. Insgesamt 335 Milliarden Dollar haben im Jahre 2013 allein die Privathaushalte in den USA gespendet. Was sind da schon ein paar Millionen mehr oder weniger von Spielern? Eine zynische Frage; schließlich zählt jeder einzelne Mensch, der Hilfe bekommt. Und wenn Spieler kranken Kindern Handhelds spenden oder Spezialcontroller für körperbehinderte Spieler finanzieren, dann ist das ein Beitrag, den man mit Geld nicht beziffern kann. Aber vielleicht ist Geld ohnehin der falsche Maßstab? Vielleicht können Spiele selbst die Welt verbessern?

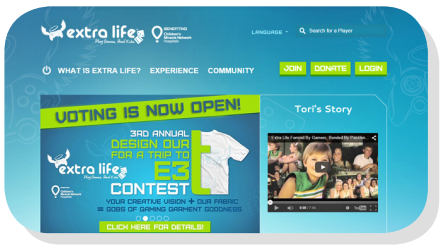
»Ich weiß, dass Spieler gute Menschen sind.«

Mike Krahulik, Penny Arcade

Vorsicht, ernste Spiele

Wenn sie »Serious Game« hören, nehmen viele Spieler Reißaus. Sollen Spiele nicht unterhalten? Wie unterhaltsam wird wohl ein »ernstes« Spiel sein? Tatsächlich ist allein schon das Wort »Serious« unglücklich gewählt. Das klingt so, als wolle man sich von dem abgrenzen, was Spiele ausmacht – dass sie Spaß machen, dass sie spielerisch sind. Dass man mit Spielen aber auch etwas lernen kann, ist ja nichts Neues. Das muss man im Simulatorenland Deutschland auch keinem mehr erklären. Aber um Serious Games hat sich eine Art Parallelgesellschaft entwickelt. Serious Games haben ihre eigenen Entwicklertreffen, ihr eigenes Publikum, ihre eigenen Geschäftsmodelle. Und ihr eigenes Klischee: Niemand will das wirklich spielen. Lehrer oder Eltern zwingen Schüler dazu. Diese Spiele werden nie kritisch beurteilt. Sie müssen sich nicht verkaufen, sie werden ja gefördert. Deswegen sind sie schlecht. So sehen es viele Spieler. Aber stimmt das?

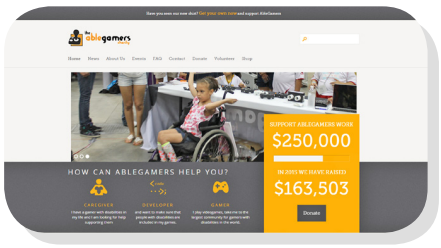
Ob man nun von Serious Games redet, von Newsgames, von Lernspielen oder von was auch immer – schon immer gab es Spiele,



Extra Life

Mission: »Extra Life ist ein Gaming-Event, das die Krankenhäuser des Children's-Miracle-Network unterstützt.

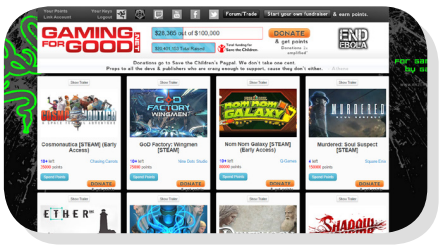
extra-life.org



AbleGamers

Mission: »AbleGamers will die Lebensqualität von Menschen mit Behinderungen durch die Kraft der Videospiele verbessern.«

ablegamers.com



Gaming for Good

Mission: »GamingForGood.net ist eine Plattform, auf der du Spiele für wohltätige Spenden bekommen kannst.«

gamingforgood.net

Ein legendäres Serious Game ist The Oregon Trail. In Deutschland kennt man eher die Parodie Zombies: The Organ Trail.

die nicht vorrangig unterhalten wollten. Wer Spiele als Selbstzweck liebt, der musste solche Spiele hassen. Aus Prinzip. Wer glaubt, er könne sich mit einem nützlichen Spiel von der Masse abheben, der unterstellt ja der ganzen Spielelandschaft Nutzlosigkeit. Aber die Trennung zwischen ernsten und »unernsten« Spielen weicht immer stärker auf. Luca und ein geheimnisvoller Sommer mag wirklich nur für Kinder eines bestimmten Alters interessant sein. Aber beispielsweise das bedrückende Grenzkontroll- und Stempelspiel Papers, Please? Das bekam von GameStar immerhin 80 Punkte und wurde für seinen »glaubwürdigen Diktatur-Alltag« gelobt. Auch das harte Brot eines Einzelhändlers in Cart Life, die Nöte einer rebellischen Teenagerin in Gone Home waren Indie-Hits. Entwickler mit kleineren Budgets sind in einer besonderen Lage. Großproduktionen müssen jedes kreative Risiko lange abwägen. Kleine Spiele müssen dagegen um jeden Preis auffallen. Da kann es helfen, eine neue Perspektive einzunehmen. Diese neuen Spiele ignorieren die Trennung zwischen Spaß und Ernst einfach. In den letzten Jahren wirkt es, als würden viele Entwickler den Graben lieber zuschütten.

Das ist normal

Tatsächlich gibt es heute viele Entwickler, die Spiele mit Botschaft machen, und die sich damit nicht in einer besonderen Nische sehen. »Wir freuen uns, wenn Never Alone dazu beiträgt, Spiele als ein größeres Medium mit mehr Potenzial zu zeigen«, sagt zum Beispiel Andrew Stein vom Entwickler E-Line Media. Er will ein neues Publikum ansprechen, aber das alte nicht vergraulen. Das starke Echo auf seinen Plattformer Never Alone hat ihn aber überrascht, der Plot klingt ja eher sperrig. Denn das Spiel geht auf eine Legende der Ureinwohner Alaskas zurück. Selbst die dokumentarischen Videoschnipsel im Spiel wurden häufig dafür gelobt, dass sie den Spielern die Kultur und die Probleme der Polbewohner näherbringen. Es ist wie Freitagabend auf Arte, nur verpackt in ein Spiel. Fast schon genervt reagiert Pawel Miechowski von den 11 bit studios auf die Diskussion. Er hat das tieftraurige Antikriegsspiel This War of Mine entwickelt. Ob er sich mit seinem Spiel in einer Sonderrolle sieht, weil es politisch ist? »Das ist doch heute nichts Besonderes mehr. Da kenne ich viele aktuelle Beispiele aus den USA, aus Italien, auch aus Deutschland.«

Spiele mit und ohne Botschaft, spaßig oder ernst – die Trennung funktioniert nicht mehr, oder zumindest nicht mehr so klar wie früher. Ob die Unterhaltung im Vordergrund steht, ist oft eine Interpretationsfrage. So können Menschen auch Never Alone spielen, ohne die beigelegten Dokufilmchen zu schauen. Sie können Super Mario spielen und der tieferen Bedeutung ihrer Erfahrung nachhorchen. Beides ist erlaubt. Das Medium wird erwachsen. Dass es da auch Entwickler gibt, die in ihren Spielen gesellschaftlich Stellung beziehen, ist normal. Dass es Entwickler gibt, die das nicht tun, auch. Und dass sich in der großen, kaufkräftigen Spielergemeinde auch eine Wohltätigkeits- und Spendenkultur entwickelt hat, wirkt so gesehen ganz natürlich. Da hatte Mike Krahulik schon Recht: Wir sind doch ganz normale Leute. Jan Bojaryn



Interview mit Eric Jannot

Eric Jannot hat als Head of Design bei den Noumena Studios an Das Schwarze Auge: Demonicon mitgearbeitet. Dann ist er ausgestiegen. Heute entwickelt er als eine Hälfte von waza! games kleine Spielchen mit guter Absicht.

GameStar Eric, was hat dich zu waza! games getrieben?
Eric Jannot Ich war schon immer politisch engagiert. Aktivismus und Inhalte mit Spielentwicklung verbinden zu können, war ein Wunsch, den ich schon lange hatte.

▶ Du wolltest Spiele machen, die etwas bedeuten?
◀ Naja, jedes Spiel kommuniziert. Jede menschliche Kulturpraxis hat auch eine Botschaft. Da sind Spiele gleichwertig mit Filmen oder Büchern.

▶ Also machst du nur Newsgames, weil dir die Spieleentwicklung sowieso liegt?
◀ Schon deswegen. Aber jedes Medium ist auch anders. Spiele erlauben aktives Handeln und das Nachdenken darüber. Nimm etwa This War of Mine; das zu spielen fand ich richtig belastend. Das zeigt die Kraft, die ein Spiel entfalten kann.

▶ Ihr habt jetzt zwei RPG-Maker-Spiele gemacht. Wieso technisch so anspruchslos?
◀ Wir müssen uns bei jedem Projekt fragen: Wie können wir schnell entwickeln, aber der Idee auch gerecht werden? Ich kann für ein Newsgame ja nicht ein halbes Jahr brauchen. Und das Spiel darf auch nicht viel kosten. Wir wollen die kleinen Organisationen, die uns unterstützen, nicht abschrecken. Aber wir werden jetzt nicht immer mit dem RPG Maker arbeiten.

▶ Und was sagst du zur Kritik, Luca sei zu einfach?
◀ Dass wir nicht die klassischen Gamer ansprechen, ist uns bewusst. Aber wir haben 9- bis 13-jährige Kinder als Tester genommen und in die Entwicklung einbezogen. Und wir würden zum Beispiel gern mal ein Spiel über Pegida machen, das könnte man mechanischer angehen. Da wären dann eher Gamer eine Zielgruppe.

▶ Aber sind solche gut gemeinten Spiele nicht ein Tropfen auf den heißen Stein?
◀ Alles ist immer ein Tropfen auf den heißen Stein. Die Frage ist halt, wie viele Tropfen zusammenkommen. Ich glaube an das Potenzial hartnäckiger, gut vernetzter Einzelpersonen, die etwas bewegen wollen.



Das Rollenspiel Demonicon, an dem Jannot mitgewirkt hat, erschien 2013. GameStar-Wertung: 73 Punkte.



Humble Bundle

Mission: »Bezahl, was du willst, und hilf einer wohltätigen Organisation.«

humblebundle.com



GamesAid

Mission: »GamesAid unterstützt eine Reihe kleinerer Charitys, die benachteiligten und behinderten Kindern und jungen Menschen helfen.«

gamesaid.org



Gaming Aid

Mission: »Gaming-Aid hat es sich zur Aufgabe gemacht, als karitative Non-Profit-Organisation innerhalb der Spielebranche uneigennützig und unbürokratisch Gutes zu tun.«

gaming-aid.de

GameStar PCs & NOTEBOOKs

PREIS-LEISTUNGS-SIEGER NEU DEFINIERT

Die besonders mobilen One GameStar-Notebooks 15 und 17 werden jetzt mit Geforce GTX 900M-Grafikchips angetrieben und sind deshalb noch schneller als jemals zuvor.



GameStar NOTEBOOK 17

- Intel Core i5 4210H mit 2x 2,9 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- 8 GB RAM
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1199,-

GameStar NOTEBOOK 15

- Intel Core i5 4210H mit 2x 2,9 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- 8 GB RAM
- 500 GB HDD & DVD-Brenner
- 15 Zoll Full HD-Display

nur 1099,-



GameStar PC PRO

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

nur 1099,-



GameStar PC XL

- Intel Core i5 4690K mit 4x 3,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4 GB
- 8 GB RAM
- 250 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1299,-



GameStar PC XTREME

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

nur 1899,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

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

nur 1699,-

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Stand 08.05.15.

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

www.gamestarpc.de



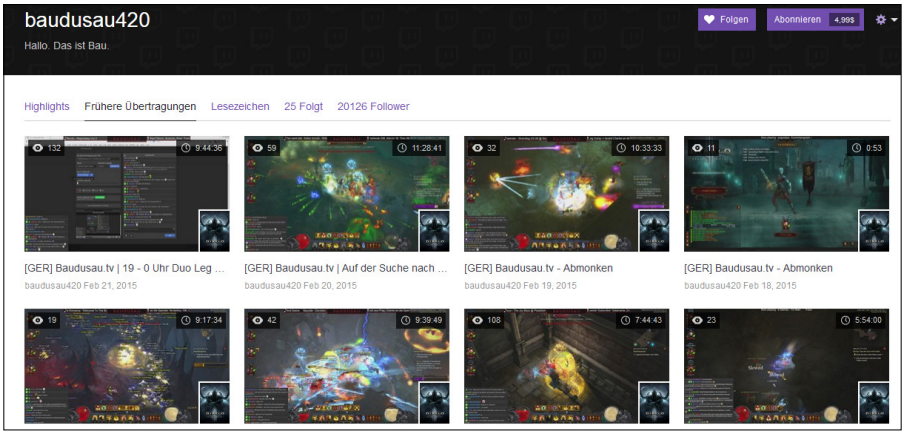
Ein Trendwechsel in der Unterhaltungsindustrie? Junge Menschen schauen mehr und mehr über das Internet fern als über das klassische Kabelfernsehen.

Trendthema Streaming

Die Live-Spieler

Spiele? Lieben wir alle. Einige Spieler gehen aber noch weiter und lassen andere live dabei zugucken. Übertragungen auf Twitch erreichen zum Teil mehrere Tausend Zuschauer. Was reizt Streamer und Publikum am Live-Spielen? Von Markus Fasse

Ich spiele so gut – damit kann ich bestimmt einmal Geld verdienen.« Solche Gedanken hatte mit Sicherheit jedes zweite Kind, das mit dem Gamepad in der Hand aufwuchs. Nun, was in den 90er-Jahren höchstens durch eine Teilnahme bei der Sat.1-Show »Game World« in Ansätzen möglich war, ist heute gar kein Problem mehr. Neben Profispielern im E-Sport verdienen Broadcaster (engl. für »to broadcast«, also zu Deutsch »übertragen« oder »ausstrahlen«) auf der Streaming-Media-Plattform Twitch (www.twitch.tv) teilweise gutes Geld. Ganz so einfach, wie ein Gamepad zu bedienen, ist das aber dann doch nicht. Wer beim »Streaming«, also beim Übertragen von Videos und Spielszenen, nur auf die schnelle Kohle aus ist, wird rasch enttäuscht: Für einen erfolgreichen Start des eigenen Live-Kanals ist einiges an Vorbereitung und eine ordentliche Portion Durchhaltevermögen notwendig, um überhaupt den ersten Euro zu sehen. Der Spaß am Computerspiel und die Freude an der Interaktion mit den Zuschauern sollten dabei stets im Mittelpunkt stehen. Das war für die ersten Spieler, die ihre Matches live ins Netz übertrugen, ohnehin selbstverständlich. Diese Form der Unterhaltung boten zunächst nur wenige an, denn in den Anfängen zwischen 2007 und 2008 war dieses Live-Spielen technisch noch nicht so leicht wie heute. Wir beleuchten die Wurzeln des Streaming, seine Entwicklung – und wie man damit Geld verdienen kann.



Ein langer Tag: Simon Morsch alias baudusau420 überträgt teilweise elf Stunden lang seine Szenen aus dem Action-Rollenspiel Diablo 3.

Der Name der Streaming-Plattform Twitch bedeutet aus dem Englischen übersetzt »zucken« oder »ziehen«.





Dankesbotschaften an Spender (links oben) und neue Abonnenten (rechts oben) lassen sich automatisiert einblenden. Das kann aber auch nerven.

Die Streaming-Urzeit

Blicken wir zunächst in die Vergangenheit: Mit der Verbreitung von leistungsstärkeren DSL- und Kabelanschlüssen wuchs auch bei vielen Nutzern der Wunsch, eigene Videoinhalte live ins Netz zu übertragen. Bevor auf Twitch der erste Broadcaster sein Können am Joystick unter Beweis stellte, gab es in Sachen Online-Streaming erste Gehversuche auf anderen Plattformen: Ustream, Livestream und Justin.tv, die allesamt zwischen 2007 und 2008 in den USA gegründet wurden, waren die ersten größeren Projekte, die dem Bedürfnis zum selbstgemachten Broadcasting begegneten. Natürlich zu einem Preis: Für einen hochwertigen Kanal verlangte unter anderem Ustream eine finanzielle Gegenleistung, die je nach Zuschauerzahl anstieg. Streaming brachte kein Geld, Streaming kostete Geld. So wollte Ustream die aufwändige Infrastruktur aus Hardware und besonders leistungsstarkem Breitbandinternet refinanzieren. Live-Spielszenen waren damals zudem noch ein rares Gut. Viel mehr nutzten Videoblogger, Journalisten oder sogar namhafte Politiker wie Barack Obama die Plattform Ustream, um zu unterhalten, zu informieren oder im Wahlkampf die Werbetrommel zu rühren.

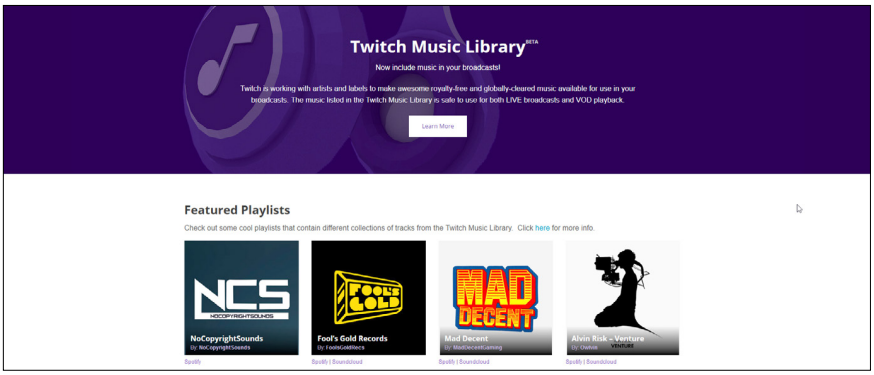
Die Wiege von Twitch

Das Angebot von Justin.tv hingegen ging aus einem Projekt des Gründers Justin Kan hervor: Bevor der Absolvent der Yale-Universität seine Website für Tausende von Broadcastern öffnete, übertrug er dort seinen eigenen Alltag rund um die Uhr live ins Netz. Eine damals völlig neue Form der Online-Kommunikation, über die auch bekanntere Medien wie CNET oder die Today Show berichteten. Investoren wurden aufmerksam, und Justin baute sein Angebot aus. Einer der ersten Broadcaster, der diesen Video-Streaming-Dienst für Computerspiele nutzte, war der US-Amerikaner Jeffery Shih. Er übertrug zunächst seine Multiplayer-Partien im Echtzeitstrategiespiel Starcraft 2 und erreichte zu Beginn an die 500 Zuschauer. Mit der Zeit wuchs sein Publikum, und er wechselte hin und wieder das Spiel, dessen Szenen er live im Web mit anderen Menschen teilte. Dabei war er keineswegs alleine: Justin.tv zog viele Computerspieler an – denn die gelten sowieso als internet- und technikaffine Zielgruppe – und einige starteten ebenfalls ihren eigenen Channel. Zu ihrer besten Zeit um den Jahrzehntwechsel gehörte die Website laut dem Analyse-Webdienst Alexa zu den 1.000 meistbesuchten weltweit. Bis zu 50 Millionen Stunden Videomaterial schauten sich die Besucher insgesamt monatlich an. Viele der noch heute aktiven Broadcaster begangen ihre Karriere auf dem Portal. Mittlerweile ist es geschlossen, im Juni 2011 wurde in den USA auf Anraten des Justin.tv-Mitgründers Emmett Shear die Schwesterseite Twitch.tv ins Leben gerufen, die eigens dem gestiegenen Bedarf an live übertragenen Computerspielszenen begegnete und sich seither vollends auf diesen Bereich konzentriert. Auch Jeffery Shih, den seine Fans unter dem Pseudonym TrumpSC kennen, wechselte mit seinem Kanal zu Twitch. Dort widmet er sich heute Blizzards Kartenspiel Hearthstone: Heroes of Warcraft. Mit Erfolg: Teilweise sehen ihm dabei über 20.000 Zuschauer zu.

Zugucken statt selber spielen?

Was aber veranlasst Tausende Fans und Freunde von Videospielen, lieber einem Sportsfreund beim Spielen zuzuschauen, anstatt selber die Maus in die Hand zu nehmen? Christoph Klimmt, Forscher auf den Gebieten der Kommunikationswissenschaft und der Computerspiele am Institut für Journalistik und Kommunikation in Hannover, vermutet: »Ähnlich wie bei Let's-Play-Videos nehmen wir an, dass solche Live-Übertragungen den Wandel des Computerspielens vom Spezialisten-Hobby zum Mainstream-Entertainment anzeigen: Das Thema finden so viele Menschen interessant, dass auch Fernsehübertragungen von Spielen reizvoll sein können.« Interessant, aber nicht wirklich neu. Ob Giga Games, Game One oder GameStar TV: Infotainment über Computerspiele gab es schon vor Twitch. Allerdings erleben viele der einstigen Moderatoren dieser Sendungen, zum Beispiel Etienne Gardé, Daniel Budiman oder Simon Krätschmer, auf der Streaming-Website einen neuen Aufschwung. Statt durch die starre Flimmerkiste zeigen die ehemaligen Köpfe von Game One und Giga Games ihr Programm auf Twitch nun unter dem Banner von »Rocket Beans TV«. So ist es auch nicht verwunderlich, dass diese Form der Unterhaltung wieder mehr und mehr Einzug in die Wohnzimmer erhält. Aber nicht über die Glotze,

Wer spielt die Musik?



Im Spätsommer des vergangenen Jahres sorgte Twitch mit der Ankündigung für Aufregung, dass gespeicherte Videos von aufgezeichneten Liveübertragungen zensiert werden. Im Detail heißt das: Twitch dreht seither 30 Minuten lang den Ton ab, sollte in einer Videoaufzeichnung an einer betreffenden Stelle urheberrechtlich geschützt Musik eingebaut sein. Broadcaster sollten daher lieber auf die daraufhin von Twitch angelegte Bibliothek zurückgreifen: Unter music.twitch.tv gibt es eine nette Auswahl an Musikstücken, die frei von Lizenzansprüchen Dritter ist. Nichts Passendes dabei? Kein Problem! Im Netz finden sich haufenweise Websites für GEMA-freie Musik, z.B. unter buy-gemafrei.com. Je nach gekaufter Lizenz kann diese problemlos beim Streaming verwendet werden.

Als »Twitch« bezeichnet man im Englischen auch die Vogelbeobachtung und eine Schlinge, mit der Tierärzte Patienten ruhigstellen.

Profi-Einkaufsliste: Der eigene Stream

Neugierig geworden? Warum nicht einmal selber die eigenen Spiele übertragen? Das ist dafür nötig:

Leistungsstarker Rechner
Ohne kraftvolle Technik wird das bilderreiche Feuerwerk zu einem Rohrkrepierer. Der Grund: Das Konvertieren der Bildschirminhalte in ein übertragbares Videoformat erfordert enorm viel Rechenleistung. Ein PC mit einem aktuellen Intel-Prozessor sollte es daher schon sein, etwa ein Intel Core i7. Dank Hyper-Threading kann er viele Rechenprozesse gleichzeitig bewerkstelligen.



Webcam
Diese Investition ist optional. Allerdings berichten Broadcaster, dass das eigene Bewegtbild für einen besseren Zugang zum Zuschauer und somit für ein größeres Publikum sorgen kann. Wichtig ist, dass die Kamera mit einer relativ hohen Auflösung arbeitet und zudem ausreichend Beleuchtung am Set vorhanden ist.



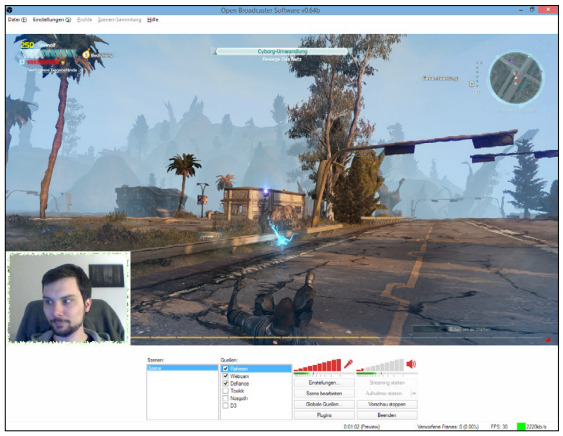
Ein gutes Mikrofon
Reden ist beim Broadcasting Gold. Der Plausch mit den Zuschauern ist wichtig, um das Publikum bei Laune zu halten. Eine knarzende oder dumpfe Stimme ist dabei für den geneigte Zuhörer nicht attraktiv. Ein gutes (Großmembran-)Mikrofon an einer Soundkarte wirkt Wunder und ist schon ab 50 Euro zu haben. Ein zusätzlicher Pop-Schutz fängt harte Geräusche ab und sorgt für sanftere Klänge.



Internetleitung mit reichlich Upstream
Viele Broadcaster in spe scheitern hier: Der DSL- oder Kabelanschluss muss einen kraftvollen Upstream besitzen, um die üppigen Video-Informationen ins Netz zu wuchten. Je schmaler die Leitung, desto schlechter die Videoqualität. Im schlimmsten Fall stottert die Liveübertragung. 3 MB/s im Upstream sollte die Leitung mindestens stemmen.



Foto: escapechen/pixelio.de

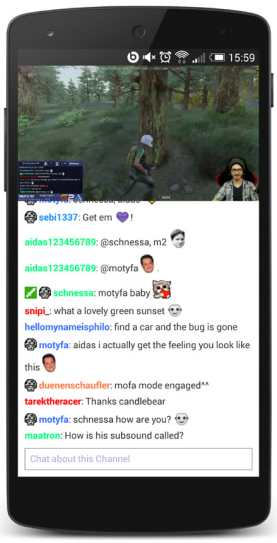


Open Broadcaster Software
Das freie Programm OBS stellt das eigene Sendestudio dar und sorgt für die Kommunikation zwischen Computer und Streaming-Dienst. Hiermit werden die Bewegtbilder übertragen. Je nach individueller Hardware-Konfiguration muss auch OBS genau angepasst und eingestellt werden. Hilfe beim Einrichten gibt's unter obsproject.com oder direkt bei help.twitch.tv.

sondern via Computer, Konsolen oder Tablets, die sich immer weiter verbreiten.

Twitch selbst malt sich daher gute Chancen aus, weiter in der Gunst der jungen Zielgruppe aufzusteigen. Zur Unterhaltungsform Nummer eins zu werden, das ist dem Unternehmen aus San Francisco nach das erklärte Ziel. Und sie sind auf Kurs, das zeigt bereits der enorme Bandbreiten-Hunger: Schon im Februar 2014 stand die Streaming-Plattform laut Forbes auf Platz 4 der größten Bandbreite – Verbraucher in den USA – hinter den Größen Netflix, Google und Apple. Nicht umsonst hat Amazon Mitte 2014 970 Millionen Dollar in die Übernahme von Twitch investiert, man traut der Plattform enormes Wachstum zu – vor allem bei der Zielgruppe der jüngeren Spieler, denen selbst Youtube-Videos zu langweilig und statisch sind. Simon Koschel, Community-Manager für den deutschen Raum bei Twitch erklärt: »Heutzutage wird es immer einfacher, durch Konsolen oder mobile Endgeräte an Video-Inhalte zu kommen, die online verbreitet werden. Wir werden nach und nach zur Primetime-Unterhaltung für eine Generation, die ohnehin immer weniger fernsieht und Serien sowie Filme direkt im Netz statt im Kabelfernsehen anschaut. Das zeigen klar unsere demographischen Werte.« Insgesamt gehen laut Koschel jeden Monat über 1,5 Millionen Broadcaster auf Sendung, über 100 Millionen Zuschauer sehen ihnen dabei zu, das Durchschnittsalter der Besucher liegt bei 21 Jahren.

Dem aufstrebenden Twitch fehlt derzeit allerdings auch ein ernsthafter Konkurrent. In der Branche munkelt man, dass der Höhenflug der Plattform jäh enden könnte, sobald Youtube mit voller Kraft ins Streaming-Geschäft einsteigt. Derzeit experimentiert das Videoportal zwar mit »Live Events«, die aber nicht sonderlich beliebt sind. Auch andere namhafte Unternehmen entdecken das Streaming für sich. Twitter etwa übernahm im März 2015 die Streaming-App Periscope, um künftig eigene Live-Übertragungen anbieten zu können. Und Tech-Blogger feierten Anfang des Jahres die Streaming-App Meerkat, auf der jüngst sogar Madonna ein Musikvideo veröffentlichte. Auch Twitch konzentriert sich nicht mehr rein auf Spiele, sondern überträgt seit Juli 2014 zusätzlich Live-Konzerte, etwa vom nordamerikanischen Ultra Music Festival, bei dem unter anderem Stars wie David Guetta auftreten. Ja, der Streaming-Markt wächst, nicht nur bei den Zuschauerzahlen, sondern auch bei der Themenvielfalt. In Zukunft wird es hier noch harte Konkurrenzkämpfe erleben. Ein Monopol hat Twitch nämlich längst nicht sicher, Amazon-Finanzkraft hin oder her.

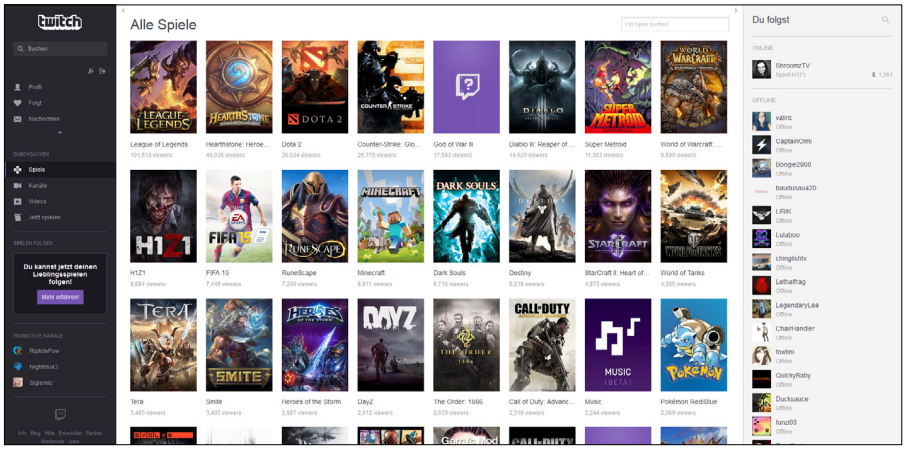


Auch mobil live dabei: Twitch bietet Apps für iOS, Android und Windows an, um auch unterwegs seinen Lieblings-Entertainern zuschauen zu können.

Erfolg und Misserfolg

Doch zurück zum Spielestreaming. Der Löwenanteil der Twitch-Programmmacher hat zwar eher überschaubare Zuschauerzahlen, manch einem Streamer sieht überhaupt niemand zu; andere wiederum ziehen die Massen an, wie etwa Lirik (twitch.tv/lirik), der an einem Abend locker auf über 30.000 Zuschauer gleichzeitig kommt. Was aber macht den feinen Unterschied aus? Wieso haben manche Streamer mehr Erfolg als manch andere? Was ist nötig, um aus einer Handvoll Zuschauern eine Masse zu machen, die ein Fußballstadion füllen könnte? Kommunikationsforscher Christoph Klimmt meint: »Aus dem Let's-Play-Bereich deutet sich an, dass Akteure mit besonders hohem Unterhaltungswert beim Publikum besonders gute Karten haben. Wer witzig, schnell

Das Wort »twitch« entstammt dem protogermanischen »twikkijana«, auf dem auch das deutsche »zwicken« beruht.



Das Twitch-Dashboard zeigt die beliebtesten Spiele nach aktueller Einschaltquote. Hier ganz vorne: League of Legends mit über 101.000 Zuschauern.

GameStar auf Twitch



Natürlich gibt's auch GameStar auf Twitch. Jeden Donnerstagabend veranstaltet André Peschke mit wechselnden Gästen eine Feedback-Show (Bild), in der wir aktuelle Leserfragen beantworten – zur GameStar, zu Spielen und zu allem anderen. Zu wichtigen Spielethemen veranstalten wir überdies regelmäßig eigene Live-Fragerunden, zuletzt etwa zu Dragon Age: Inquisition und The Witcher 3. Reinschauen lohnt sich!

und geistreich ist, hat die Chance auf ein großes und treues Publikum.« Der Erfolg, ein Privileg für Charismatiker mit Talent?

Nicht nur, denn um kontinuierlich eine wachsende Zuschauerzahl zu verzeichnen, ist harte Arbeit notwendig, wie Broadcaster Florian Morsch alias Baudusau420 erklärt: »Ich streame seit mittlerweile über zwei Jahren bis zu mehrere Stunden täglich, überwiegend Diablo 3.« Mehrere Stunden heißt in Florians Fall teilweise elf Stunden am Stück und selten unter sechs. Da wird selbst dem hartgesottenen Veteranen einmal langweilig. »Es gibt durchaus Phasen, in denen ich das Spiel nicht mehr sehen kann. Dann suche ich nach Alternativen. Gute Beispiele dafür sind unter anderem Starcraft 2 und Hearthstone.« Blizzards Monstergehacke ist aber nach wie vor sein Favorit, denn »das Schöne an Diablo 3 ist, dass ich mich nicht immer zu 100 Prozent auf das Spiel konzentrieren muss. Nebenher habe ich daher viel Zeit, mich mit den Zuschauern über Gott und die Welt zu unterhalten oder Geschichten aus meinem Leben zu erzählen. Es geht schon lange nicht mehr nur um Gaming-Themen, sondern gerne auch um Sport und Medien oder gar Politik und Religion.« Denn während der Sendung können Zuschauer im Chat Fragen stellen, die der Streamer sofort aufgreifen und beantworten kann. Diese direkte Interaktion zwischen Kanal und Zuschauer macht einen großen Reiz des Streamings aus – wer ein Youtube-Video kommentiert, muss in der Regel ein Weilchen auf eine Antwort warten. Wenn überhaupt eine kommt. Florian Morschs Community belohnt seine Aufgeschlossenheit, indem sie ihre Gunst mit vereinzelten Spenden honoriert oder kostenpflichtige Abos abschließt. Letzteres kostet 4,99 Euro pro Monat und pro Kanal.

Viele Zuschauer = viel Geld

Das genaue Honorar aus Aboeinnahmen und Spenden wird in einem Vertrag zwischen Broadcaster und Twitch aufgeteilt und sorgt so für eine Belohnung der vielen Stunden an live produzierten Sendungen. Kanäle, die qualitativ hochwertig sind und kontinuierlich rund 500 Zuschauer gleichzeitig unterhalten können, bekommen von Twitch nämlich eine Partnerschaft angeboten. Das ist vergleichbar mit den Verträgen, die Youtube mit Video-Bloggern schließt. Partner von Twitch haben die Möglichkeit, durch ein von ihren Zuschauern bezahltes Abonnement beziehungsweise durch Werbepausen für Nicht-Abonnenten ihre Mühen in bares Geld zu verwandeln. Wenn ein Streamer regelmäßig live für spannende Spielszenen sorgt, seine Videoinhalte eine gute Audio- und Videoqualität aufweisen und er darüber hinaus charmant und witzig ist, sind 1.000 Abonnenten und mehr durchaus möglich – kontinuierliche Präsenz über einen langen Zeitraum vorausgesetzt.

Im Regelfall kann man davon ausgehen, dass der Abo-Beitrag eins zu eins aufgeteilt wird: Nach manchen Angaben gehen von 4,99 Euro Moantsgebühr 2,50 Euro an Twitch und 2,49 Euro an den Broadcaster. Wer rund 1.000 Abonnenten hält, kann also auf ein monatliches Einkommen von über 2.000 Euro kommen. Freiwillige Spenden von großzügigen Zuschauern sowie Einnahmen durch eingeblendete Werbespots wären ein weiteres, nicht zu verachtendes Zubrot. Ein Broadcaster, der namentlich nicht genannt werden möchte, gab an, alleine an einem Tag über 1.300 Euro durch mehr als 350 einzelne Spenden kassiert zu haben. Das sind im Schnitt rund 3,70 Euro pro Zuschauer. Die Strategie: Spendenbeträge können mit einer kurzen Botschaft versehen werden, »Trinkgelder« über zwei Euro werden oft live als Nachricht auf den Bildschirm gezaubert und vom Broadcaster vorgelesen. Häufig werden so auch Tipps zum Spiel übermittelt. Zuschauer und Streamer verschmelzen für einen kurzen Moment zu einem Team. Eine spannende Angelegenheit für die vielen anonymen Spender dieser Kleinstbeträge. Kleinvieh macht hier eben keinen Mist, sondern Programm.

Eine wichtige Einnahmequelle für prominente Streamer ist zudem das Sponsoring: Wer erst mal ein paar Tausend regelmäßige Zuschauer hat, wird auch interessant für Werbepartner. Dann spendiert etwa Nvidia die Rechnerhardware, wenn dafür das Logo des Grafikkarten-Herstellers eingeblendet wird. Auch manche Spielehersteller gehen direkt auf Streamer zu und heuern sie an, damit sie bestimmte Spiele zeigen. Das muss nichts Verwerfliches sein, viele Streamer schwören, dass sie selbst in gesponserten Beiträgen niemals lügen würden. Öffentlich machen müssen sie laut Twitch-Reglement aber nur Sponsorenverträge, die Twitch selbst vermittelt. Wenn Streamer eigene Deals einfädeln, rät ihnen die Plattform nur, sich an die Richtlinien der amerikanischen Handelskomission (Federal Trade Comission, FTC) zu halten, die Schleichwerbung untersagt. Ob sich die Broadcaster danach richten, bleibt aber ihnen überlassen.

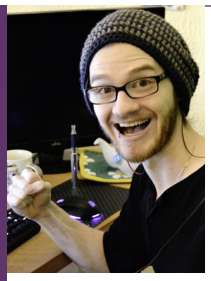
GameStar sucht Partner

allyance NETWORK

Wer einen Twitch-Kanal startet, kann Aufzeichnungen seiner Streams auch auf Youtube veröffentlichen – und dem allyance Network beitreten. Unser Partnernetzwerk ist aus dem Youtube-Kanal der GameStar hervorgegangen und zählt mit über 280 Kanälen (darunter PietSmiet) sowie über 100 Millionen Videoaufrufen bereits zu den größten deutschsprachigen Spiele-Netzwerken auf Youtube. Wir betreuen Kanäle, helfen ihnen bei der Vernetzung und gemeinsamen Projekten, lösen technische Probleme und kümmern uns um die Vermarktung. Weitere Infos gibt's unter www.jointheallyance.de, per Mail an info@jointheallyance.de oder telefonisch unter +49 (0)89 360 86 705.



Das Anschauen der Live-Kanäle ist kostenlos und eine Registrierung nicht zwingend erforderlich.



Interview mit ShroomzTV

Eigentlich studiert ShroomzTV Psychologie an einer deutschen Universität. Eigentlich, denn anstatt für Prüfungen zu büffeln oder in einer Vorlesung zu hocken, hat er ein Urlaubssemester eingelegt. Vor seinem Rechner wird er seitdem zum Entertainer. ShroomzTV, der stets unter seinem Pseudonym auftritt und auch uns gebeten hat, seinen echten Namen nicht zu veröffentlichen, überträgt seine Spiele-Sessions in DayZ, Arma 3 und H1Z1 über Twitch live ins Netz.

GameStar Wieso hast du eigentlich mit dem Streaming angefangen? Wurde dir das Spielen alleine zu langweilig?

ShroomzTV Das erste Mal war vor etwa drei Jahren. Ich habe an einem kleinen Starcraft-2-Turnier teilgenommen und einer meiner Freunde wollte mir dabei zuschauen. Später im Sommer habe ich begonnen, recht unregelmäßig meine Arena-Matches und gewerteten Battleground-Runden in World of Warcraft zu übertragen. Allerdings habe ich nach ein paar Monaten gemerkt, dass das Streaming von World of Warcraft absolut nicht meins ist, da mir die Zeit gefehlt hat, es ernst zu nehmen. Zudem gab der Content von WoW auch nicht wirklich viel her.

▶ Zum Glück kam dann DayZ ...

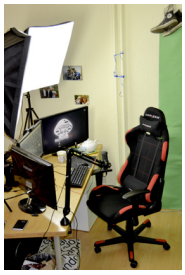
◀ Genau. Am 16. Dezember 2013 kam die Standalone-Version von DayZ raus, und nachdem ich es mir auf Twitch bei diversen Streamern angeschaut hatte, habe ich es mir selbst gekauft und einfach mal ausprobiert. Zu dieser Zeit habe ich viel mit den Leuten von 99Damage [einer Counter-Strike-Community, Anm. d. Red.] im Teamspeak geplaudert und irgendwann fragten die mich, ob ich denn nicht auch mal mein DayZ-Gameplay auf Twitch übertragen könnte. Sie wollten so auch entscheiden können, ob sie sich das Spiel kaufen möchten.

▶ Nun schauen dir mittlerweile täglich knapp über 1.000 Menschen gleichzeitig zu. Wie ist dein Kanal in anderthalb Jahren seit deinem Start so gewachsen?

◀ Wenn man – wie ich auch – großen Wert auf ein kontinuierliches Kanalwachstum legt, sollte man sich Strategien zurechtlegen, um eben dieses Ziel zu erreichen. Eine der größten Hürden dabei war es, den ersten Rang [auf Grundlage der internationalen Zuschauerzahlen, Anm. d. Red] in der Spiele-Kategorie auf Twitch zu erreichen und später auch zu halten. Die Nummer 1 bei einem bestimmten Spiel ist einfach nur magisch.

▶ Wieso?

◀ Wann immer sich ein neuer Zuschauer denkt: »Hey, das Spiel will ich mir mal anschauen«, klickt er in der Regel auf den Top-Streamer der jeweiligen Kategorie. Dadurch ist die Fluktuation von Zuschauern und dadurch die Wahrscheinlichkeit, dass mehr Leute auch länger zuschauen, wesentlich größer. Steigt die Zuschauerzahl, steigt auch die Glaubwürdigkeit. Nach dem Motto: »Der Kerl hat viele Zuschauer, der muss ja offensichtlich gut sein.«





Mit Pappmaschee und Rechenpower wird aus einem Zimmer in einer Studenten-WG ein kleines Sendestudio.



Das Online-Survivalspiel DayZ war für ShroomzTV der Durchbruch als »professioneller« Streamer.

▶ An welchem Punkt hast du dich entschieden, dein Studium zu Gunsten des Streamings zu pausieren?

◀ Der Prozess verlief relativ schleichend. Mit mehr Zuschauern und letztlich auch Followern und Abonnenten kam automatisch der Gedanke, dass ich dieses Hobby, welches mir nach wie vor unheimlich Spaß macht, gerne ausbauen möchte. Die Entscheidung für das Urlaubssemester kam aber erst mit der kompletten finanziellen Unabhängigkeit von meinen Eltern. Erst dann fühlte ich mich wirklich frei, diese Entscheidung guten Gewissens zu treffen.

▶ Das Streaming ist also nun dein Job?

◀ Noch ist es definitiv ein Hobby! Es macht unglaublich viel Spaß, die glorreichen Siege, aber auch die vernichtenden Niederlagen und all die »Fails« mit meinem Chat und den Zuschauern zu teilen. Es wird zusammen gelacht, getrauert und man neckt sich gegenseitig. Dazu muss ich aber auch sagen, dass ich lange nicht so viel Zeit und Mühe investieren könnte, wenn der finanzielle Aspekt nicht wäre. So erkläre ich das auch immer meinen Zuschauern. Wenn es ein reines Hobby wäre, könnte ich lange nicht so viel Zeit investieren und müsste wahrscheinlich jobben gehen.

Zuschauerzahlen egal?

Wie viel genau beim Streaming herumkommt, besonders durch die monatlichen Abogebühren, wird meist geheim gehalten. Wer plaudert, riskiert seine Partnerschaft – das lukrative Geschäft wäre dahin. Dennoch stellt der Diablo-3-Streamer Simon Morsch für sich klar: »Da ich nie um Zuschauerzahlen kämpfen musste und wollte, habe ich auch nie großen Wert auf Zahlen und Statistiken gelegt. Wichtiger als all diese Zahlen, war mir immer, dass meine Zuschauer da sind, weil sie mich und meinen Stream mögen.« Geld verdienen muss Morsch dann aber doch irgendwie, zum Beginn hielt er sich noch mit Erspartem über Wasser oder jobbte nebenbei. Er kann daher »nicht abstreiten, dass es wichtig ist, mit zunehmender Professionalität und steigendem Zeitaufwand bestimmte Zuschauerzahlen zu erreichen, da ich sonst logischerweise keinen Sinn mehr im Streaming sehen würde.« Während Florian Morsch die Unterstützung seiner Zuschauer sehr zu schätzen weiß und seine tägliche Motivation daraus zieht, hat es in der Vergangenheit jedoch auch bereits schwarze Schafe gegeben.

So hat der US-amerikanische Broadcaster Angel Hamilton alias ZilianOP unter anderem Spenden für einen neuen Rollstuhl erbeten, nur um wenige Wochen später scheinbar problemlos aus selbigem aufzustehen. Die Investitionskosten für den nicht benötigten Rollstuhl abgezogen, lag sein Gewinn im höheren, vierstelligen Bereich. Es schien offensichtlich, dass er seine angeblich schwere Gehbehinderung, die er sich bei einem Autounfall zugezogen haben soll, als Katalysator für mehr Spendeneinnahmen missbrauchte. Twitch quittierte dieses schändliche Vorgehen mit einem Ausschluss. Der Kanal wurde über Nacht geschlossen – die Einnahmequelle versiegte. Twitch bot den geprellten Zuschauern an, die von Hamilton unter dem Vorwand falscher Tatsachen erbettelten Spenden aus eigener Tasche zurückzuzahlen. Betrüger in Computerspielen nutzen also nicht immer zwangsläufig Wallhacks oder Aimbots.

Zum Glück gibt es auch Vorzeigebeispiele: Awesome Games Done Quick (gamesdonequick.com) ist eine gemeinnützige Aktion von Retro-Enthusiasten, die mindestens einmal jährlich einen Speedrun-Marathon veranstalten. Hier knacken wahre Könner ihre Lieblingsspiele in Rekordzeit – natürlich live zum Zuschauen auf Twitch. Sämtliche Spenden fließen in einen Topf und kommen einer sozialen Einrichtung oder Organisation zugute. Die Beträge, die dabei zusammen kommen, lassen selbst das üppigste Gehalt eines Twitch-Stars wie eine milde Gabe wirken: Über 1,3 Millionen Dollar nahmen die Veranstalter alleine schon in diesem Jahr für die Krebsforschung ein. Der nächste Marathon ist übrigens für den Sommer geplant. Das Geld soll dieses Mal an »Ärzte ohne Grenzen« gehen. Wie auch bei einzelnen Broadcastern kommentierten die Zuschauer im Chat das Spielgeschehen und feierten jede höher angesetzt Spende frenetisch. Vor allen Dingen aber sich selbst.

Foto: Irene Hahn



Christoph Klimmt, Kommunikationswissenschaftler: »Wer selbst spielt, entdeckt Meisterstücke – oder auch Fehler – der Spielenden, die anderen Zuschauern verborgen bleiben«.

Zwischen Kappa und Spam

Der Twitch-Chat ist Monster und Fundgrube für Heiterkeit sowie große Gefühle zugleich. Jeder Kanal hat seinen eigenen Chat, und jeder Broadcaster behandelt seine schreibenden Zuschauer anders. Manche haben offenbar aufgegeben. Jeder Zuschauer darf spammen und texten, wie ihm die Finger gewachsen sind. So kommt natürlich kein anständiges Gespräch zustande. Austausch hingegen sehr wohl: Spielszenen und vor allen Dingen jene, die das Scheitern des Streamers dokumentieren, werden mit ganz eigenen Begrifflichkeiten gehänselt. Das »Kappa« ist wohl die beliebteste davon. In den Chat getippt erzeugt der Begriff ein Emoticon. Zu sehen ist das feixende Konterfei eines ehemaligen Angestellten von Justin.tv namens Josh Kappa. Dies bekundet eine nicht ernst gemeinte Aussage, einen sarkastischen Gag des geschwätzigen Zuschauers. Im Klartext: »Schaut mal, was ich im Grunde Sinnloses zu sagen habe, ganz erst gemeint war das gerade nicht.« Das Kappa-Emoticon ist omnipräsent. Twitch-Chats sind voll davon. Ein Meer von Trollen, das bisweilen bizarre Ausmaße annimmt – oder sogar gefährliche. Beispielsweise stürmte im Februar 2015 ein SWAT-Team die Wohnung des Broadcasters Joshua Peters, während der gerade vor 60.000 Zuschauern live das Online-Rollenspiel Runescape spielte. Schuld am Polizeieinsatz waren Zuschauer, die in Peters' Namen einen falschen Notruf abgesetzt hatten. Dieser ekelhafte Scherz – das sogenannte »Swatting« – war möglich, da Peters private Details aus Versehen im Liveprogramm gezeigt hatte.

Emoticons sind da natürlich harmloser – und beliebter. Broadcaster, die am Partnerprogramm teilnehmen dürfen, können sich eigene Emoticons für ihren Chat erstellen. Das ist unter den Abonnenten der absolute Renner, eine Art Auszeichnung, ja, ein Alleinstellungsmerkmal, denn diese Emoticons können von den Subscribern (das gebräuchlichere Wort für Abonnenten) auch in den Chaträumen anderer Streamer in den Chat getippt werden. Damit wird unterschwellig kundgetan: Sehr her, ich bin ein getreuer Subscriber von Broadcaster So-und-so. Der Kreativität des Streamers sind hier kein Grenzen gesetzt: Ist der Kanal ein Partner von Twitch, kann er seinen Zuschauern weitere Emoticons zur Verfügung stellen. Damit lässt sich das Spielgeschehen noch bildlicher kommentieren. Das wirkt wie in einem Sticker-Album: ein farbenfrohes Sammelsurium. Treiben es die Zuschauer jedoch zu bunt, wird der Chatroom moderiert. In diesem sogenannten Sub-only-Modus können sich dann nur noch Abonnenten unterhalten. Das erleichtert das Lesen ungemein, Fragen können wieder gestellt werden – es entsteht wieder ein konstruktiver Dialog. Für die Broadcaster, die Wert auf einen gepflegten Plausch legen, ist das ein gutes Feature. Diablo-3-Streamer Simon Morsch ist um seinen Chat bemüht: »Generell versuche ich, möglichst alle aufkommenden Fragen im Chat zu beantworten. Je nach Zuschauerzahlen muss ich aber auch ein wenig filtern. Ich möchte meinen Stammzuschauern, die mir jeden Tag bis zu mehreren Stunden zuschauen, tendenziell mehr Aufmerksamkeit zukommen lassen als denen, die nur für eine schnelle Frage in meinen Kanal kommen.«

Auszeit für Härtefälle

Broadcaster können zudem renitenten Störenfriede mit wenigen Klicks eine Auszeit verpassen. Während solche Kicks und Bans von Zuschauern sowie der Totalausschluss von Betrügern wie ZilianOP allseits auf Zustimmung und Verständnis stoßen, sind die Regeln von Twitch nicht ganz so eindeutig. Twitch, wie auch andere Plattformen wie beispielsweise Youtube, setzt klare Richtlinien, welches Material man übertragen darf und welches nicht. So ist es den Anbietern der Streaming-Plattform ein Dorn im Auge, wenn ein Broadcaster zu leicht bekleidet vor die Kamera tritt oder gar Material überträgt, dass pornografische Inhalte zeigt. Allerdings gibt es noch folgende, schwammige Regelung in den Terms of Services, also den Nutzungsbedingugen: »Twitch behält sich das Recht vor, ohne vorherige Ankündigung und nach eigenem Ermessen, Ihre Lizenz zur Nutzung der Twitch-Services zu kündigen, inklusive der Möglichkeit Inhalt zu verfassen und zu broadcasten. Ferner darf Twitch Sie blockieren oder Ihnen künftig den Zugang sowie die Nutzung der Twitch-Services verwehren.« Zwar haben auch andere Dienste eine ähnliche Klausel –



Simon Koschel, Twitch: »Ob Profi oder als Gelegenheitsspieler: Wir möchten allen Community-Mitgliedern zum Erfolg verhelfen.«

da bei Twitch jedoch das Partnerschaftsprogramm bei betreffenden Broadcastern keinen speziellen Schutz garantiert, ist dieses Hintertürchen nicht ohne Brisanz. Besonders, da es für Twitch keinen ernstzunehmenden Konkurrenten gibt. Der letzte – Own3D.tv – ging Anfang 2013 pleite. In der Vergangenheit ist es auch schon zu Missverständnissen gekommen, als Broadcaster für teils mehrere Tage gesperrt wurden. Für jemanden, der eine gewisse Größe erreicht hat und daraus seinen Lebensunterhalt bestreitet, keine ungefährliche Angelegenheit. Mit Ausnahme von schwerwiegenden Verstößen gegen die Nutzungsbedingungen konnten diese Missverständnisse jedoch bisher geklärt werden – soweit diese öffentlich kommuniziert wurden.

Spiele auf Twitch live zu übertragen, bleibt dennoch eine spannende Sache – für Zuschauer und Broadcaster. Ein ernstzunehmender, finanzieller Erfolg stellt sich allerdings nur bei den Wenigsten ein, und noch viel weniger Streamer kassieren durch ihre stundenlangen Darbietungen ein Vermögen. In jedem Falle gilt: Das Teilen von Videospielinhalten zeigt auch im Web verstärkte Anzeichen von einem sozialen Event. Spiele sind längst keine Alleinunterhaltung mehr, sie entwickeln sich zu einem Massenphänomen. Dieser Trend wird zunehmen. Die Zeiten, in denen Spieler als einsame Nerds im Mütterchens Keller galten, sind wohl bald endgültig vorbei. Markus Fasse / GR



Im GameStar-Stream beantworten unsere beiden Michaels Zuschauerfragen zu The Witcher 3.

A Maze 2015 in Berlin

Spiele zum Staunen

Das Festival A Maze versammelt wilde Experimente. Der Besuch im Wahnsinn ist befreiend: Spiele können auch ganz anders aussehen, als wir dachten. Von Jan Bojaryn

Mit glasigen Augen erklimmt Thorsten Wiedemann ein Holzpodest und hält dort, zwischen Couscous-Stand und DJ-Pult, eine Begrüßungsrede in gebrochenem Englisch. Immer wieder verhaspelt der A-Maze-Chef sich, lacht ungläubig. Er hat allen Grund, aufgeregt zu sein. Die Eröffnungsfeier seines Spielefestivals ist heute, und das Urban-Spree-Areal, ein abgerockter Biergarten an der Berliner-S-Bahn-Haltestelle Warschauer Straße, ist gerappelt voll. Wie viele hundert Besucher da sind, kann keiner wirklich sagen. Aber die vierte Ausgabe des Videospiel-Festivals A Maze ist eindeutig die vollste aller Zeiten. Wiedemann lässt jeden Satz vom Publikum beklatschen, holt seine Helfer auf die Bühne und vergisst vor Strahlen fast, was er sagen will. »Unser Sponsor Unity spendiert ein Freibier«, behauptet er zum Schluss und verschwindet flugs in der Menge. Das war ein Witz; jetzt dürfen die Barkeeper dem internationalen Publikum erklären, dass es Gerstensaft doch nur gegen Geld gibt. Wenn man hier draußen vor der Ausstellungshalle in der untergehenden Frühlingssonne steht, sieht die Feier nicht unbedingt aus, als hätte das irgendwas mit Computerspielen zu tun. Leute scharen sich um die Theke, sitzen an Bierbänken zusammen. Elektronische Musik pulsiert leise vor sich hin. Grasgeruch hängt schwer in der Luft.

Die A Maze passt zu Berlin. Sie ist in der großen, alternativen Spieleszene der Stadt zu einer Institution gewachsen. Hier finden internationale Künstler zusammen, nicht einfach nur Spielemacher. Viele Spiele hier könnte man unmöglich verkaufen. Viele passen in kein Genreschema. Man muss sie ausprobieren, um sie wirklich zu verstehen. Einige Titel findet man auch online, ein paar werden gar auf Steam verkauft. Aber wer die Szene um diese Spiele sehen will, der muss diese halbe Aprilwoche in Berlin verbringen. Entdecken kann man hier keine heißen Spieltrends oder Hits von morgen. Aber wie Spiele aussehen könnten, wenn man der Kreativität wirklich freien Lauf lassen würde, das erlebt man hier hautnah.

Hinein in den Wahnsinn

Traut man sich in die schummrig beleuchtete Halle hinein, betritt man ein merkwürdiges Paralleluniversum. Am Eingang fällt der erste Blick auf eine Art Inhaltsverzeichnis der Ausstellung, gebastelt als riesige Platine aus Pappe mit Klebestreifen in Pink und Grün. An den Wänden stehen Monitore auf Europaletten. Frei im Raum sind Aufbauten verteilt, die vielleicht auch ein Spiel sein könnten. Aber man muss erst einmal genauer hinschauen, um sicher zu sein. Da drüben sitzt ein Mann auf dem Boden, angestrahlt von einem Beamer. Sein Kopf leuchtet magentafarben, die Augenbrauen gelb. Ein paar Meter entfernt steht ein Freund und bemalt das Kamerabild des Magentamanns auf einem Tablet; der Beamer projiziert die gemalten Augenbrauen & Co. zurück auf den Mann. Als der Angemalte sich kurz räkeln muss, rutschen ihm die Augenbrauen auf die Stirn. Wenig später sind der Mann und sein Freund verschwunden, zwei kichernde Frauen kritzeln den obligatorischen männlichen Körperteil aufs Tablet. Ein paar Meter weiter fordert die Wario-Ware-Variante Grab Your



Statt genauer Tanzschritte gibt's im Handyballettspiel Bounden nur bunte Richtungsangaben.

Das A-Maze-Programm sieht gut aus, bietet aber keine Orientierung.

Kommen die knuffigen Gang Beasts unter die Räder, siegt Schadenfreude über Mitleid.

Auf den Bildschirmen der A Maze kann alles passieren.

Im Urban-Spree-Biergarten gibt's keine Spiele, sondern Bier

 Die A Maze ist Teil der »International Games Week« in Berlin, einem Marathon aus zwölf Veranstaltungen.

Eyes Spieler auf, Minispiele nur mit den Augen zu steuern. Am Ende der Halle wartet ein Steckerpult vor einer großen Leinwand. Verändert man die Steckverbindungen, verändert sich das abstrakt bunte Bild.

Schlendert man durch die Ausstellung, drängt sich der Eindruck auf, diese Spiele wären alle wahnsinnig. Aber das stimmt nicht ganz. Der Übergang zwischen abwegig und originell ist fließend, neben den experimentell-avantgardistischen Spielstationen stehen auch normalere Fernseher und Bildschirme, auf denen normalere Spiele laufen. Schon bekannt ist etwa Among the Sleep; ein Alptraum aus der Egoperspektive eines zweijährigen Kindes. Das Spiel wirkt in dieser Gesellschaft fast bieder. Auch an das poetische Road-Movie-Adventure Kentucky Route Zero haben wir uns schon gewöhnt. Die erste Episode ist ja bereits Anfang 2013 erschienen.

Fast schon normal

Die A Maze will nicht einfach Spiele unter einem Dach versammeln, sondern »verspielte Medien«. Außer in Berlin gastiert das Festival auch im südafrikanischen Johannesburg. Die A Maze selbst ist nicht mehr nur Ausstellung, sondern bietet auch Workshops und Vorträge – aber hier redet die alternative Szene eher mit sich selbst. Das breite Publikum besucht zum Staunen besser die Ausstellung. Und herkömmliche Spielefans finden hier sogar zwei Trends, die sie schon kennen: lokaler Multiplayer und Virtual Reality.

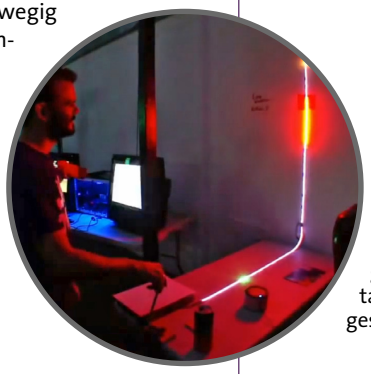
Wer diese Nischenthemen verfolgt, findet hier alte Bekannte. Bounden etwa ist längst erhältlich. Das Spiel bringt Ballett aufs Smartphone und zwar sehr direkt: Beide Tänzer müssen den Daumen aufs Display legen und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, sich umeinander drehen und winden. Nach Fingertanz sieht das allerdings erst aus, wenn man geübt hat. Auch Gang Beasts ist ein alter Bekannter: Die Prügeleien zwischen kleinen Michelin-Männchen in lebensgefährlichen Umgebungen sind bester Slapstick. Um den Fernseher schart sich eine Traube aus Zuschauern. Während man solche Partyhits auch zu Hause spielen kann, sind einige klobige Installationen nur hier zu haben: Magnesia ist ein großer Tisch, abgedeckt von einer Plexiglasscheibe. Unter der Scheibe liegen dicke Flipperkugeln in einem Hindernisparcours, auf der Scheibe stehen Magnete. Zwei Teams müssen nun gegeneinander versuchen, die Metallkugeln mit den Magneten auf bestimmte Plattformen zu ziehen. Das macht einen Heidenspaß – bis ein Team denkt, es wäre am Ziel, aber das Spiel nicht mit dem anerkennenden Blinken reagiert. Auf der Do-It-Yourself-Veranstaltung geht immer mal etwas kaputt, ständig wird irgendwo etwas repariert.

Virtual Reality mag ebenfalls populär sein, lockt aber in aller Regel keine Zuschauer an. Wer mag zusehen, wie sich ein Spieler mit dicker Datenbrille abkapselt? Und sich auf der lauten Ausstellung ein vollgeschwitztes Entwicklermodell der Oculus Rift aufzusetzen, ist auch nicht unbedingt verlockend. Wer die Hemmungen überwindet, kann in Dumpy: Going Elephants als Dickhäuter durch eine bunte Cartoonwelt marschieren, dabei mit dem wippenden Rüssel alles demolieren. Oder sich in den Keller der A Maze trauen und ein Forschungsprojekt über »unangenehme Spielerfahrungen« erleben. In Taphobos setzt sich ein Spieler eine VR-Brille auf, legt sich ernsthaft in einen echten Sarg, und bekommt dann tunlichst keine Panikattacke, wenn der Deckel geschlossen wird. Stattdessen muss man einem rettenden Mitspieler am PC per Sprachverbindung Tipps geben, wo der Sarg stehen könnte. Bewahren beide einen kühlen Kopf, kann der lebendig Begrabene gerettet werden, bevor ihm die virtuelle Luft ausgeht.

Vier Tage dauert der anarchische Spaß auf der A Maze. So etwas wie eine klare programmatische Linie kann man dabei kaum erkennen. Das Spielefestival ist ein buntes Biotop. Viele der Titel hier würden auf dem Markt scheitern, weil sie keiner versteht, weil sie gar keinen Sinn ergeben sollen oder weil sie nicht länger als ein paar Minuten Spaß machen. Aber das ist der Witz: Diese Spiele wurden nicht geschaffen, um Geld zu verdienen. Hier gedeihen sie und begeistern ein großes, staunendes Publikum. Mit einem billigen Bier und offenen Augen durch das Spielelabor zu schlendern, ist ein befreiendes Erlebnis. Wer hat nochmal gesagt, in unserem Medium gäbe es zu wenige Innovationen? Jan Bojaryn

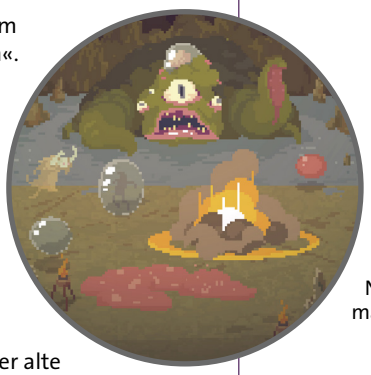
So sehen Sieger aus?

Die A Maze vergibt auch Preise: Für das beste Spiel, für den Publikumsliebling, für Virtual Reality, für den besten lokalen Multiplayer-Modus und für besonders abwegige Ideen. Die Gewinner 2015.



Line Wobbler
Audience Award, WTF Award

Das Publikum jubelt und die Jury wundert sich. Line Wobbler verdient sich gleich zwei Preise. Ein Schuhspanner dient, auf eine Platte montiert, als Joystick. Als Bildschirm gibt es nur einen LED-Streifen. In dem »eindimensionalen Dungeon-Crawler« muss der eigene Lichtpunkt ans Ende des Streifens und zurück gesteuert werden. Feindliche Lichtpunkte werden attackiert, indem man am Spanner schnippt. Muss man gespielt haben, um es zu verstehen.



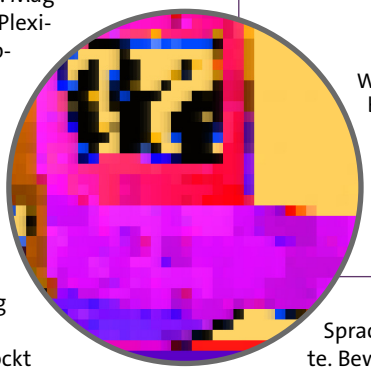
CRAWL
Human Human Machine Award

CRAWL bedient gleich zwei Trends auf einmal. Der Gauntlet-Verschnitt gewinnt den lokalen Multiplayerpreis und setzt dazu wie Evolve und Fable Legends auf »asymmetrischen Multiplayer« – ein Spieler ist der Held, die anderen sind Monster. Mit einem PR-Coup ist das Spiel inzwischen zu bescheidener Berühmtheit gelangt: Valve-Chef Gabe Newell ist ein Endgegner im Spiel. Folgerichtig kann man die Early-Access-Version auf Steam kaufen.



Pixel Ripped
Other Dimensions Award

Diese Spielesammlung in der virtuellen Realität entführt Spieler in verschiedene Zeitepochen. Mal sitzt man im Klassenzimmer und schielt heimlich unter den Tisch, um auf dem »Game Girl«-Handheld weiterzuspielen, mal steht man in Spielhallen oder sitzt vor Spielkonsolen. Der lockere Nostalgie-Trip versteckt jenseits der eigentlichen Spielgeräte viele kleine Gags und Interaktionsmöglichkeiten.



Curtain
Most Amazing Game

Was auf Screenshots nach Pixelschrott aussieht, wirkt beim Spielen deutlich flüssiger. Aus der Egoperspektive erkundet man Räume und bekommt dazu unablässig mitunter gehässige Kommentare zu hören, bis man versteht: Das Spiel handelt von Missbrauch in einer Liebesbeziehung. Das hier ist keine Unterhaltung, sondern ein niederschmetterndes Drama.

Vaporware: Outcast 2

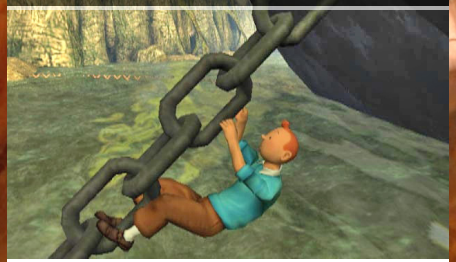
Das verfluchte Paradies

Outcast war der ultimative Geheimtipp, doch sein Name scheint verflucht. Denn nicht nur Outcast 2 fand ein tragisches Ende, sondern auch alle anderen verwandten Spiele. Doch es gibt einen Hoffnungsschimmer. Von Michael Förtsch und Michael Graf

Manchmal ist ein Untertitel so passend gewählt, dass es schmerzt. »The Lost Paradise« sollte der Beiname von Outcast 2 lauten, das verlorene Paradies. Und verlorener könnte dieses Paradies tatsächlich kaum sein, denn Outcast 2 ist nie erschienen, alle Hoffnung darauf begraben. Um zu verstehen, warum dies ein so großer Verlust ist, warum Outcast 2 ein Paradies für Spieler hätte werden können, muss man zunächst die Geschichte des ersten Outcast kennen. Während Eingeweihte bei diesem Namen ihre Augen kaum vom Funkeln abhalten können, zucken die meisten Spieler heutzutage nur noch mit den Schultern. Outcast? Ach, ist das nicht irgendein Rollenspiel? Nein, es ist viel mehr als das. Outcast ist ein Meilenstein, eine Legende. Im Juni 1999 veröffentlicht das kleine Studio Appeal aus dem belgischen Namur nämlich ein PC-Spiel, das man getrost als Vorreiter der modernen, filmischen Action-Adventures à la Uncharted betrachten darf. Schon die Story wirkt hollywoodreif: Der Soldat Cutter Slade wird mit einem Forscherteam durch einen menschengemachten Dimensionsriss auf die Parallelwelt Adelpha geschickt. Dort hat eine irdische Forschungssonde durch einen Energierückstoß ein schwarzes Loch erzeugt, das

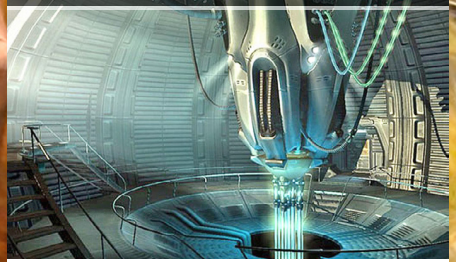
Die tote Verwandtschaft

Tin Tin (2001 – 2002)



Das Studio Appeal hatte auch nach Outcast 2 kein großes Glück. Das Folgeprojekt Tin Tin, also Tim und Struppi, scheiterte ebenfalls. Bis Anfang 2002 entstand zwar ein beeindruckender Prototyp, leider kam es aber nie zum Folgeauftrag für das komplette Spiel.

Project Alpha (unklar – 2006)



Elsewhere Entertainment, das neue Studio von Appeal-Mitgründer Yves Grolet, arbeitete an einem Koop-Shooter und »geistigen Outcast-Vorgänger« für die Xbox. Der hieß zunächst Project Alpha, dann Symbiosis und wurde um 2006 zugunsten von Totems eingestellt.

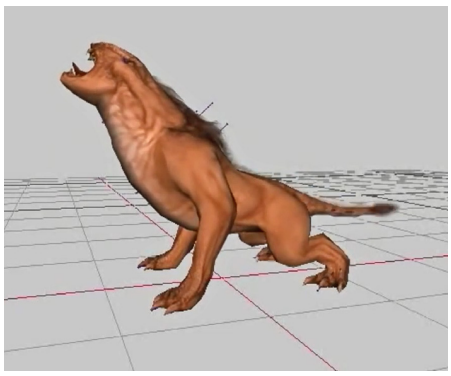




Am Anfang hätte der Spieler Cutter Slades Ruhestandsbude erkundet. Sie war eines der wenigen Areale, die fertig und spielbar waren.



Statt wie in Outcast hauptsächlich im Freien hätte die Action im zweiten Teil auch vielfach in Schiffskorridoren und Häusern stattgefunden.





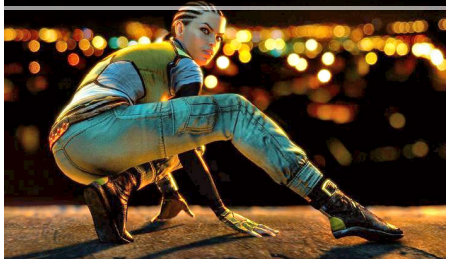
Neben den menschlichen Invasoren sollte es Cutter auch immer wieder mit Adelphas Tierwelt zu tun bekommen. Etwa Alien-Löwen oder Sandwürmern, die aus dem Boden hervorschießen.

die Erde zu verschlingen droht – Cutter & Co. sollen's verhindern. Bei der Ankunft auf der anderen Seite wird die Gruppe jedoch über mehrere Kontinente verstreut. Cutter selbst erwacht in einem arktischen Dorf. Die Alien-Ureinwohner, die religiösen Talaner, eröffnen ihm, dass er ihr Messias Ulukai sei, der den tyrannischen Herrscher Faé Rhân stürzen werde. »Es ist das erste Videospiel, das wirklich versucht, ein interaktiver Film zu sein«, wirbt damals Bruno Bonnell, der Chef des Publishers Infogrames. Okay, das ist vor allem Marketinggewäsch – es fällt aber tatsächlich nicht schwer, sich Outcast auf der großen Leinwand vorzustellen, mit Bruce Willis in der Hauptrolle. Vor allem, weil dessen deutscher Sprecher Manfred Lehmann auch dem Soldaten seine Stimme leiht. Ein vielversprechender Grundstein für ein Universum – das dann aber doch tragisch endet.

Ungewollte Revolution

Auch spielerisch ist Outcast seiner Zeit voraus. In insgesamt sechs großen Eis-, Wald-, Sumpf-, Wüsten- und Stadtarealen können wir uns frei bewegen. Innerhalb der Gebiete macht ein Reittier, das Twon-ha, das Vorankommen einfacher. Und untereinander sind die Minikontinente mit Stargate-ähnlichen Daoka-Toren verknüpft. Nichtspielercharaktere erteilen Kann- und Muss-Aufgaben und plaudern ausgiebig über Hintergründe und Figuren des Universums. Adelpha ist eben keine schablonenhafte Ballerkulisse, sondern eine glaubwürdige Welt, die lebt und atmet, mit eigener Kultur und fremdartigen, gern mal verwirrenden Namen. Outcast lädt zum Erkunden ein, zum Mehr-wissen-Wollen. Okay, und natürlich trotzdem auch zum Ballern. In den Third-Person-Schießereien wird mit Pistole, Granat- oder gar Flammenwerfer gefeuert, wobei die mit Pistolen und Sprenggranaten ausgerüsteten KI-Heerscharen des Tyrannen aktiv Deckungen nutzen. Ein großer Erfolg ist Outcast dennoch nicht beschieden. Ein Grund dafür: Appeal setzt auf Voxel- statt Polygongrafik, also voluminöse Grafikbausteine statt der kleinen Dreiecke. So formen die Entwickler zwar herrlich organische Landschaften, die aber einen äußerst kräftigen Prozessor verlangen. Die modernen 3D-Beschleuniger, die während der Entwicklung den Siegeszug antreten, bringen Outcast-Spielern leider nichts, weil sie keine Voxel unterstützen. »Wären wir etwas schneller gewesen, wäre alles anders gelaufen«, vermutet Franck Sauer im Gespräch mit uns. Sauer hat Appeal zusammen mit seinen belgischen Landsleuten Yann Robert und Yves Grolet gegründet und als Art Director an Outcast gearbeitet. Auch die frisch zugekaufte US-Abteilung von Infogrames sei nicht ganz

Totems (2006 – 2008)



Im Jahr 2005 wurde Elsewhere aufgekauft und arbeitete als 10tacle Studios Belgium an Totems, einem Action-Abenteuer, das durch die aztekische Mythologie inspiriert war. Wegen Finanzproblemen wurde Totems Mitte 2008 abgebrochen. Ende 2008 schloss das Studio.

Urban Race (2008 – 2008)



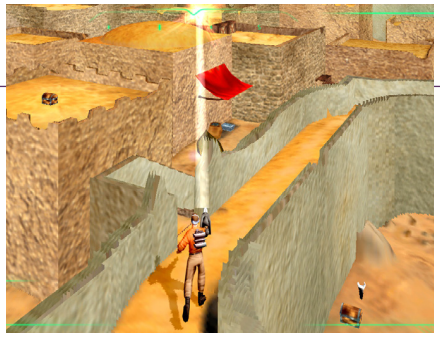
Kurz vor dem Aus von 10tacle Studios Belgium konzipierte es Urban Race, das die für Totems entwickelte, an Mirror's Edge erinnernde Renn- und Klettertechnik nutzte. Die Entwickler hofften, das Team hiermit retten zu können. Der Versuch schlug jedoch fehl.

Outcast HD Reboot (2014 – 2014)



Anfang 2014 fand sich das Kernteam hinter Outcast abermals zusammen – eine Neuauflage des ersten Outcast war das Ziel. Via Kickstarter sollte das Projekt finanziert werden, erreichte aber leider nicht das Spendenziel von 600.000 Euro.

Der Held von Outcast sollte ursprünglich Stan Blaskowitz heißen. Laut Franck Sauer hatte das nichts mit Wolfenstein zu tun.









Die Outcast-Zukunft

Die Outcast-Serie scheint nicht gerade vom Glück verfolgt. Outcast 2: The Lost Paradise scheiterte, das geistige Prequel Project Alpha von Appeal-Mitgründer Yves Grolet wurde eingestellt. Und nachdem das einstige Kernteam – Franck Sauer, Yves Grolet und Yann Robert – die Rechte an Outcast vom Infogrames-Erben Atari zurückgekauft hatte, stockte auch noch die Kickstarter-Kampagne für ein Remake des Originals auf halber Strecke. Nur 268.964 statt der angesetzten 600.000 Euro spendeten die Fans zwischen April und Mai 2014. Dennoch, so Franck Sauer, sei Outcast alles andere als tot. Im Dezember veröffentlichte das Team stattdessen eine verbesserte Fassung des Originalspiels auf Steam und GOG.com: Outcast 1.1. »Die ist auch vorerst unser Fokus«, sagt Franck Sauer. »Es gibt viel, was wir dort in Hinsicht auf Spielbarkeit, Optik, Animationen und Performance noch tun können.« Was danach kommt, könne das Team noch nicht sagen. »Das werden wir sehen, wenn wir damit fertig sind«, überlegt der Belgier, der jedoch immer noch davon träumt, Cutters Geschichte fortzuführen. »Ich würde gern irgendwann eine vollwertige Fortsetzung sehen. Die Story wäre dann jedoch eine andere als im ›alten‹ Outcast 2.«

unschuldig, grummelt er. Sie habe gegen die europäischen Eigner rebelliert, weshalb es in den USA quasi keine Werbung zu Outcast gab. Das Resultat: Nur 400.000 Mal verkauft sich das Spiel.

PlayStation 2 statt PC

Appeal wissen, dass sie mit Outcast trotzdem etwas Besonderes geschaffen haben. »Ich glaube, jeder stimmte zu, dass es großes Potenzial hatte, eine starke Marke zu werden«, blickt Franck Sauer zurück. Gleich nach dem Outcast-Startschuss Mitte 1999 versuchen die Appeal-Gründer, Infogrames zu überzeugen, einen Nachfolger zu finanzieren. Zunächst ist das französische Unternehmen ob der schleppenden Verkäufe zurückhaltend, doch dann zeigen die lobenden Kritiken Wirkung: Den Bitten der Entwickler wird stattgegeben, die Vorproduktion von Outcast 2 kann beginnen. Infogrames genehmigt sieben Millionen US-Dollar Budget, jedoch mit einer Auflage. »Aufgrund der dürren PC-Verkaufszahlen von Outcast forderten sie, dass wir uns erst auf die beliebte PlayStation 2 konzentrieren und dann den PC bedienen«, erinnert sich Sauer. Eine Ansage, die den meisten Designern genehm ist, denn mit der großen PlayStation-Zielgruppe könnte ein internationaler Hit gelingen. Nur dem Programmierer Yves Grolet stößt das auf, er will lieber auf der PC-ähnlichen Xbox arbeiten. Nicht erneut auf Voxelgrafik zu setzen, ist hingegen keine Frage, Polygone haben sich inzwischen als Standard etabliert. »Für uns war es unausweichlich, einen neuen Grafikmotor zu konstruieren«, analysiert Franck Sauer. »Dazu ließen sich mit Polygonen Grafiken realisieren, die zu Zeiten von Outcast unmöglich gewesen wären.« Wie andere Entwickler quälen sich die Belgier aber erst mal monatelang mit der Einarbeitung in die komplexe Architektur der PlayStation 2. Nach und nach gelingt es ihnen, eine beeindruckende Engine zusammenzusetzen, Codename »Himalaya«. Das neue Grundgerüst erlaubt Areale mit Wiesen und Bäumen für die Waldlandschaft Ganzaar sowie hohe Felsen, titanische Gebäude und umherwirbelnden Staub für die Wüste Saar und die Höhlenstadt Kizaar. Aber auch wuchtige Explosionen, sanfte Animationen und detaillierte Gesichter sind möglich. »Wir konnten 300.000 Polygone auf den Schirm hieven und dabei stabile 60 Bilder pro Sekunde halten«, lobt Franck Sauer heute noch die Arbeit des Teams.

Der böse Mensch

Während ein Teil von Appeal an der Grafikpracht von Outcast 2 feilt, beginnt der Rest



Luftfahrt im Paradies: Auf Flugsauriern hätte Cutter reiten können, außerdem waren Senkrechtstarter (unten) geplant.





Das ist das Team hinter Outcast 2: The Lost Paradise. Verglichen mit heutigen Projekten ähnlicher Größe eine sehr kleine Truppe. Erste Reihe Mitte: unser Gesprächspartner Franck Sauer.



Stolz waren die Appeal-Entwickler auf die wunderschönen Atmosphäre-Effekte. Dazu zählen Nebel, Dunst, Hitzeflirren und Staubwölkchen.



Im Laufe der Entwicklung hatte Appeal Cutter Slade drei verschiedene Gesichter spendiert. Dieses hier wäre wohl das finale geworden.

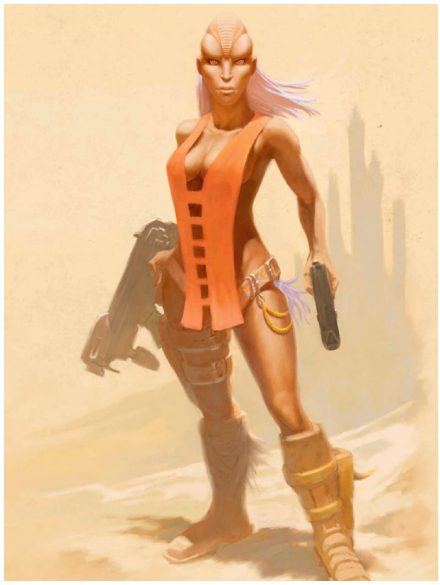
über Story und Spielfluss zu brüten. Schließlich soll das Abenteuer den Gewohnheiten der Konsolenspieler gerecht werden und eine Geschichte erzählen, die ohne allzu viel Vorwissen funktioniert. In Outcast rettet Cutter Slade natürlich die Erde, stoppt das Treiben des despotischen Herrschers Faé Rhân und motiviert die treudoofen Talaner, ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen. Danach, so die geplante Fortsetzung, setzt sich Cutter in einer Hütte irgendwo in den Bergen zur Ruhe. Doch dann drohen Adelpha erneut Tyrannei und Unterdrückung. Der Planet wird urplötzlich von »Hightech-Aliens« überfallen, die mit Raumschiffen und Kriegern anlanden. »Wer würde so etwas wohl tun?«, fragt Sauer augenzwinkernd. »Die Menschen natürlich! Sie sind gekommen, um die Ressourcen Adelphas auszubeuten. Ein Talaner kontaktiert Cutter, den Ulukai, und ruft ihn zu Hilfe.« Allein haben die gutmütigen Ureinwohner den schwer bewaffneten Soldaten und Roboterkriegern der World Federation Army wenig entgegenzusetzen. »Und das war's auch schon«, bestätigt der Appeal-Veteran den stringenten Revolutionsplot, durch den mehr als nur ein Hauch von Avatar weht: Ein menschlicher Held rettet ein außerirdisches Volk vor menschlichen Besatzern, kennt man ja. »Es war alles natürlich noch etwas ausgefeilter, aber grundsätzlich ist das die Story.«

Vierrad statt Zweibein

Doch nicht nur an der Geschichte, auch an der Spielmechanik wird geschraubt. Appeal möchte Konsolenspielern entgegenkommen, ohne dem Vorgänger komplett untreu zu werden. Beispielsweise sollen langatmige Laufpassagen gestrichen, das sinnlose Schleichsystem überdacht und Durststrecken zwischen den Gefechten verkürzt werden. »Der Fokus sollte stärker auf der Action liegen«, erklärt Sauer die Prämisse. »Im fertigen Spiel hätte es aber trotzdem noch viel zu erforschen und zu entdecken gegeben.« Diese Ausrichtung zeigen auch einige Videoschnipsel, die kurz vor dem Ende des Projektes entstehen. Cutter stapft da etwa durch ein idyllisches Tal inmitten schroffer Berge, zwischen denen Dunstwolken schweben. Ein Transportschiff surrt heran und landet auf federnden Metallbeinen. Cutter geht in die Hocke, beobachtet die aussteigenden Soldaten. Er wird entdeckt, ein Feuergefecht bricht los. Der Held sprintet zwischen Baumstämmen hindurch, Schüsse und die Strahlen der Laserzielhilfen huschen durch die Luft. Gut, was geschmeidig klingt, wirkt mit heutigen Augen betrachtet etwas steif. Für die damalige Zeit jedoch sieht Outcast 2 äußerst beeindruckend aus. Zudem sollen alternative Fortbewegungsmittel eine größere Rolle spielen, beispielsweise darf man einen Geländewagen steuern, einen Flugsaurier satteln und ein Raumschiff der World Army kapern. Letzteres dient jedoch nur dazu, in Filmsequenzen automatisch in neue Areale zu fliegen. Zu den Schauplätzen soll neben sakralen Tempelanlagen, Dörfern und Sumpflandschaften auch ein Hunderte Meter langes Trägerschiff gehören, das die Ausbeutung von Adelpha überwacht.

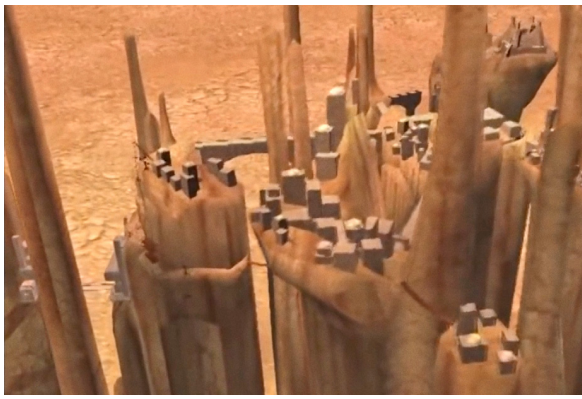
Der Anfang vom Ende

Nach fast einem Jahr geht die Entwicklung von Outcast 2 gut voran. Die Himalaya-En-



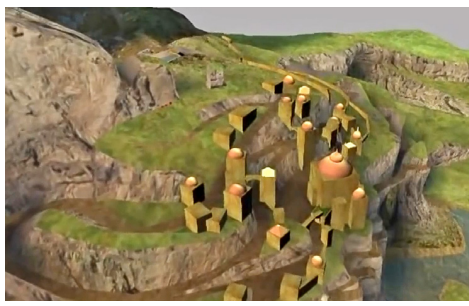
Im ersten Outcast gab es keine weiblichen Talaner, im Nachfolger hätte sich das ändern sollen. Sogar Kriegerinnen waren geplant.





Vor allem optisch sollte Outcast 2 atemberaubend ausfallen. Dazu sollten spektakuläre Kulissen wie hoch gelegene Tempel oder eine Stadt innerhalb einer Höhle beitragen.





Statt seiner coolen Visor-Brille sollte Cutter eigentlich einen Helm tragen, dessen Visier einem Vogelschnabel glich.



Wie Adelpha heute ausschauen würde, das zeigten die ehemaligen Outcast-Entwickler 2014. Für den gescheiterten Reboot Outcast HD modellierten sie einige Areale in der Fresh-3D-Engine nach.

gine läuft weitgehend stabil, die Story ist ausgearbeitet und das zwischen 20 und 30 Mann starke Team gestaltet erste Modelle und Figuren, arbeitet an Animationen, Umgebungen, Texturen und Levels. »Dann begannen die Probleme«, erläutert Franck Sauer. »Plötzlich ging es Schlag auf Schlag.« Yves Grolet, Designer, Programmierer und Co-Gründer des Studios, verlässt die Firma im Juli 2000 mit einigen Kollegen. Er ist mit der Action-Ausrichtung von Outcast 2 und dem Gebaren von Infogrames nicht einverstanden und gründet Ende 2001 ein neues Studio, Elsewhere Entertainment. Einen Ersatz für Yves zu finden, ist schwierig. »Wir hatten dann jemanden«, führt Sauer an. »Es stellte sich aber heraus, dass er die Entwicklung in eine Sackgasse zu führen drohte. Hilfreich war das nicht.« Nur wenig später gerät dann der Studio-Anteilseigner und Geldgeber Infogrames durch den Druck von Konkurrenten wie Electronic Arts und Ubisoft sowie Turbulenzen auf dem Aktienmarkt in Finanznöte. Prompt wird das Budget von sieben auf fünf Millionen US-Dollar gekürzt. Das ist für einige Angestellte schon das Sirenenheulen, das das Ende ankündigt. Nach und nach verlassen weitere Mitarbeiter das Studio. Und dann, erneut nur Monate später, kommt der Todesstoß für Outcast 2 und Appeal. »Nachdem wir drei Millionen ausgegeben hatten, drehte uns Infogrames den Geldhahn komplett zu«, resümiert Sauer. Die Franzosen wollen überhaupt keine Mittel für externe Studios mehr freimachen. Appeal steht am Abgrund.

Stilles Ableben

Zu diesem Zeitpunkt existiert von Outcast 2: The Lost Paradise kaum mehr als ein Grundgerüst. »Wir hatten zwei oder drei Levels in Arbeit, die allmählich mit Leben gefüllt wurden«, weiß Sauer noch. »Das Spiel war weit davon entfernt, fertig zu sein. Es war nur ein ›Vertical Slice‹, eine Vorführdemo.« Im letzten Quartal 2001 blicken die Belgier damit dem Bankrott entgegen. Die Studioleitung unternimmt einen gewagten Rettungsversuch. Sie schließen mit Infogrames einen Vertrag über den Prototyp eines Tim-und-Struppi-Spiels. Statt Geld will Infogrames hierfür seine Anteile an Appeal an die Gründer zurückgeben und damit seine Verpflichtungen dem Studio gegenüber loswerden. Appeal hingegen wäre frei, nach Tim und Struppi mit einem anderen Publisher zusammenzuarbeiten. Jedoch muss Outcast 2 zugunsten des Lizenzspiels zunächst einmal zurückstecken. Die Arbeit an Outcast 2: The Lost Paradise kommt noch vor dem Jahreswechsel zum Erliegen. Eine Nachricht, die die Fans erst im April 2002 erreichen wird, knapp ein halbes Jahr später. Im Hintergrund wird derweil kräftig an Tim und Struppi gearbeitet. »Dann hatten wir den Prototyp fertig«, sagt Sauer, »doch danach passierte nichts.« Der Folgeauftrag für das komplette Tim-und-Struppi-Spiel, der das Studio finanziell wiederbelebt hätte, kommt nicht. »Wir haben nie wirklich erfahren, wieso«, gräbt Sauer in seinen Erinnerungen. Aber allen ist klar, was das bedeutet: kein Auftrag, keine Zukunft. »Im August 2002 mussten wir Insolvenz anmelden.« Es ist schlicht kein Geld mehr da. Statt mit einem großen Knall wird Appeal in aller Stille abgewickelt. Ein trauriges Ende für eines der ambitioniertesten europäischen Studios und ein großartiges Projekt. »Kein Zweifel, Outcast 2 hatte enormes Potenzial«, trauert der Appeal-Mitgründer Franck Sauer noch heute. »Es hätte etwas Fantastisches werden können.« Michael Förtsch / GR



Das Appeal-Team mag Outcast 2 vorerst aufgegeben haben, die Fans jedoch nicht. Seit Jahren arbeiten sie langsam, aber stetig an einem eigenen Nachfolger: Outcast: Legacy of the Yods, ehemals Open Outcast.

 Als »Outcast« bezeichnete man im mittelalterlichen England einen Ausgestoßenen oder Herumtreiber.

JETZT AM KIOSK UND IM SHOP

Komplettlösung mit Goldmedaillen-Guide
Überfall-Planer • Zufallsmissionen gezielt auslösen & gewinnen • Geld scheffeln



Oder direkt bestellen GAMESTAR.DE/GTA5





EVGAs Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0+ 4GB besitzt nicht nur besonders viel Videospeicher, die Karte gehört auch zu den ab Werk am stärksten übertakteten GTX-960-Modellen.

Übertaktete GTX 960 mit 4,0 GByte Speicher

EVGA verlangt für seine Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0+ 4GB stolze 270 Euro. Dafür punktet die Karte aber auch mit hohem Takt, umfangreicher Ausstattung und 4,0 statt 2,0 GByte Videospeicher. Was bringt der zusätzliche VRAM? Von Jan Purrucker

Die EVGA Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0 4GB besitzt anders als die zunächst veröffentlichten (und dafür häufig kritisierten) Varianten der GTX 960 4,0 statt 2,0 GByte Videospeicher. Mittlerweile haben die Hersteller von Nvidia die Erlaubnis bekommen, ihre Karten auch mit der doppelten Speichermenge anzubieten. Damit verfügt die aktuelle Maxwell-Mittelklasse über genauso viel VRAM wie die Top-Modelle GTX 970 und GTX 980 und soll sich dadurch besser für das Spielen in hohen Auflösungen eignen. Da die Berechnung von mehr als 1920x1080 Pixel der Grafikkarte jedoch einiges abverlangt, dreht EVGA ordentlich an der Taktschraube und lässt den GM206-Grafikkern mit 1.279 Standard- und 1.342 MHz Boost-Takt rechnen. Im Vergleich zu den Referenzangaben der Geforce GTX 960 (1.127 MHz / 1.178 MHz) verfügt die EVGA Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0 4GB also bereits ab Werk über eine Übertaktung von soliden 14 Prozent.



Titel wie The Witcher 3 fordern der Grafikkarte mit ihren hochauflösenden Texturen und der riesigen Spielwelt einiges ab. In höheren Auflösungen sind mehr als 2,0 GByte Videospeicher damit prinzipiell sinnvoll, der GTX 960 geht dann aber unabhängig vom VRAM oftmals die Puste aus.

Das Kürzel ACX2.0 weißt auf das von EVGA verwendete Kühlsystem hin, das der Karte besonders viel Spielraum und Komfort für weitere Übertaktungsversuche bieten soll. Dafür sorgen zwei leise rotierende und dank Doppelkugellager besonders langlebige Lüfter in Kombination mit einem extra großen Kühlkörper, einer Backplate und drei 8-mm-Heatpipes. Außerdem passt EVGA auch die Stromversorgung der GPU und der Speicherchips an, um so ein höheres Powertarget und damit auch höhere Taktfrequenzen zu ermöglichen.

In der Praxis schneidet das ACX-Kühlsystem der GTX 960 SuperSC sehr gut ab. Ge-



Zum großen Ausstattungspaket der GTX 960 SSC gehören neben der besonders langen Garantie auch ein BIOS-Schalter und als optischer Bonus eine schicke Backplate.

nau wie bei den Modellen von MSI und Zotac schalten sich auch bei der EVGA Geforce GTX 960 SSC im Leerlauf die Lüfter ab und drehen sich erst, wenn die Chiptemperatur über 60 Grad steigt. Dadurch bleibt die EVGA-Karte beim Arbeiten unter Windows und in weniger anspruchsvollen Spielen komplett geräuschlos. Selbst unter Last liegt der maximale Geräuschpegel im Test bei nur 0,7 Sone, was bei geschlossenem Gehäuse ebenfalls praktisch unhörbar ist. Wie die übrigen Geforce-Karten auf Basis der Maxwell-Architektur eignet sich die EVGA Geforce GTX 960 SSC somit trotz ihrer starken Übertaktung bestens für Silent-PCs.

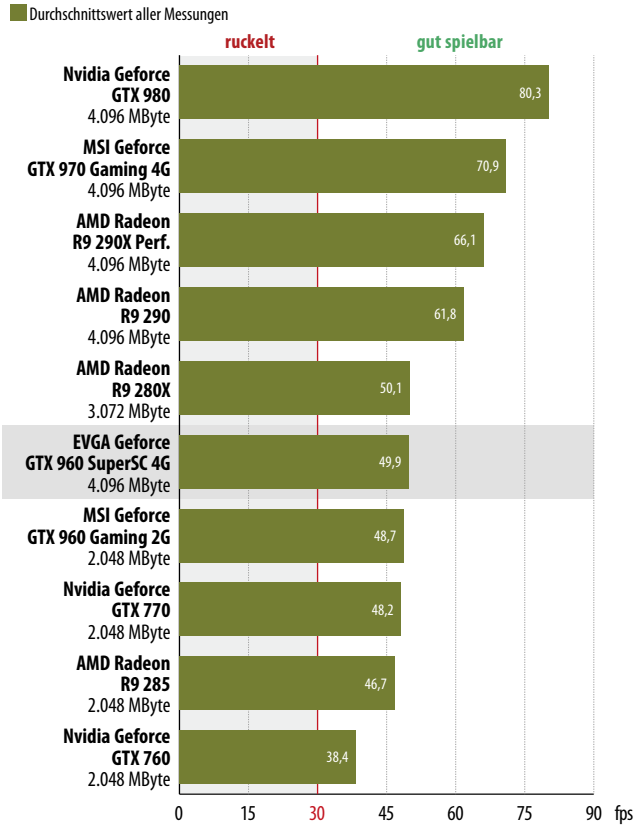
Leise und Sparsam

Beim Stromverbrauch erwartet uns eine Überraschung, denn trotz ihrer höheren Taktraten verbraucht die EVGA-Karte zusammen mit dem Testsystem unter Last nur 225 Watt und damit sogar minimal weniger als die Gaming 2G von MSI (227 Watt). Hervorragend schneidet die GTX 960 SSC auch bei den Temperaturen ab und setzt sich an die Spitze der Übersicht. 60 Grad unter Last und 35 Grad im Leerlauf (bei stehenden Lüftern!) sind sehr gute Werte und unterstrei-

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

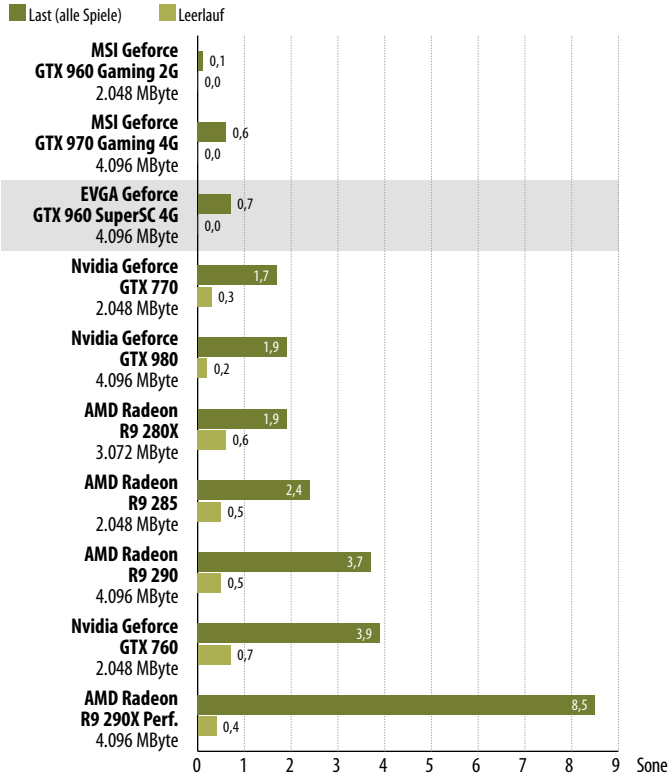
Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



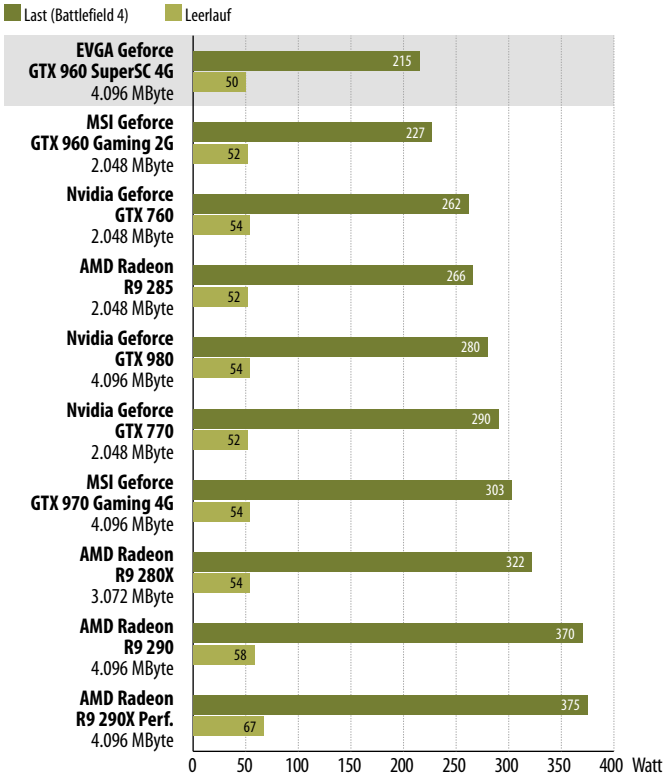
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Benchmarks

Lautstärke



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem



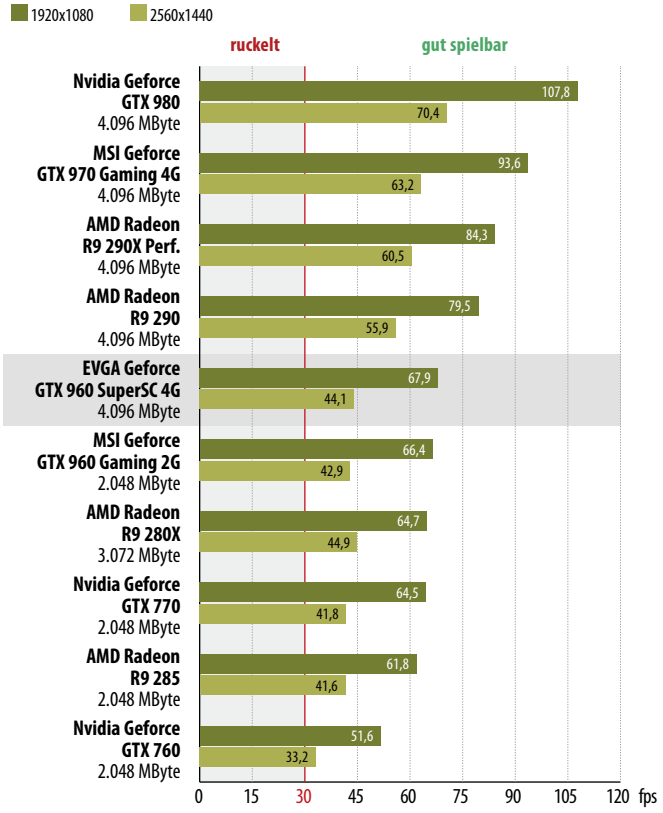
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Mit 12,0 GByte besitzt die Geforce GTX Titan X den größten Videospeicher. Die GTX 980 Ti verfügt wahrscheinlich über 6,0 GByte.

Spiele-Benchmarks

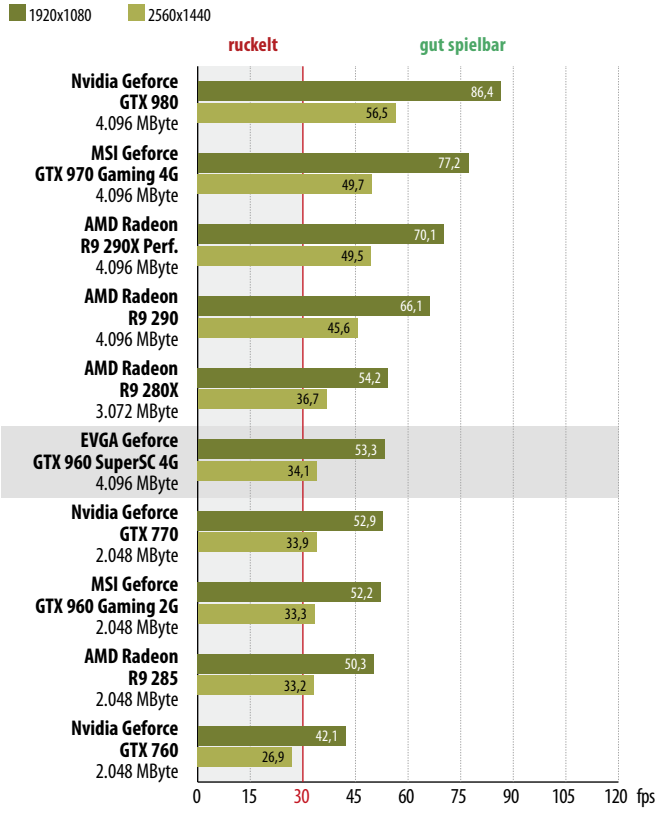
Performance Rating 1x AA / 1x AF

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

chen EVGAs Anspruch einer hochwertigen Grafikkarte für Übertakter. Schließlich bietet die EVGA Geforce GTX 960 SSC durch die niedrigen Temperaturen noch jede Menge Spielraum für deutlich höhere Taktraten, und dank des BIOS-Schalters können Sie sich auch relativ gefahrlos an den Maximalwert herantasten. Sollten Sie die Taktraten nämlich doch einmal zu hoch wählen, bietet die EVGA-Geforce sogar ein zweites BIOS, auf das Sie mit Hilfe dieses Schalters einfach wechseln können. Um das umfangreiche Ausstattungspaket abzurunden, gibt EVGA standardmäßig drei Jahre Garantie auf die GTX 960 SuperSC und bietet die Möglichkeit, diese gegen einen Aufpreis auf fünf (12 Euro) oder zehn Jahre (25 Euro) zu erweitern.

In unseren Benchmarks stellen wir der EVGA Geforce GTX 960 SSC neben den üblichen Referenzkarten auch ein weiteres Herstellermodell der Geforce GTX 960 gegenüber. Im Vergleich verfügt die MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G zwar ebenfalls über erhöhte Taktraten, muss jedoch nur mit 2,0 statt 4,0 GByte Videospeicher auskommen. Beim Blick auf die Durchschnittswerte zeigt sich, dass der verdoppelte VRAM zumindest in unserem Benchmark-Parcours für die EVGA GTX 960 kaum Vorteile bringt.

Zwar arbeitet die EVGA-Karte durchweg minimal schneller als die Variante von MSI, allerdings lässt sich das schon durch den etwas höheren Takt erklären. Damit erreicht die EVGA Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0 4GB insgesamt 49,9 fps und somit nur zwei Prozent mehr Performance als die 50 Euro günstigere MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G (48,7 fps). Mit der Radeon R9 280X (220 Euro) liegt die EVGA-960 auf einem Niveau und reiht sich 42 Prozent hinter der deutlich teureren Geforce GTX 970 (70,9 fps) ein.



Das ausgeklügelte Kühlsystem der EVGA Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0+ 4GB soll besonders Übertakter ansprechen. Daher gibt es auch einen 8- statt 6-Pol-Stromanschluss und einen BIOS-Schalter am hinteren Ende der Platine.



Rockstars Grand Theft Auto 5 macht die automatischen Grafikeinstellungen unter anderem von dem verfügbaren Grafikspeicher abhängig. Diese Sperre lässt sich auf Wunsch aber deaktivieren.

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

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

Alle Systeme versandkostenfrei![1)]
PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMX Gaming Computer Core i7-4790K

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
- 4096 MB NVIDIA® Geforce® GTX 980
- 240 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
- High End Wasserkühlung
- 600 Watt Cooler Master B600 V2/ Coolermaster Storm Trooper
- Gigabyte Z97-HD3

ÜBERTAKTET!



NVIDIA GEFORCE GTX

- 1x DVI-D
- 1x VGA
- HDMI
- 6x USB 3.0
- 8x USB 2.0

1799.99 €

z.B. 149,99 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2)]

Art. Nr. 50253

XMX Gaming Notebook K73-5N



- Intel® i3-4160 bis i7-4790K Prozessor
- Intel® Haswell DESKTOP CPU i3/i5/i7 Prozessoren
- Bis 32 GB DDR3L Speicher
- Bis 4000 GB Festplatte + 2x mSATA M.2
- 4096 MB NVIDIA GeForce GTX 965M
- oder 6144 MB NVIDIA GeForce GTX 970M
- oder 8192 MB NVIDIA GeForce GTX 980M

- 1x Bluetooth
- DisplayPort
- HDMI
- 4x USB 3.0

1249.99 €

z.B. 104,17 € mtl., Laufzeit: 12 Monate [2)]

Art. Nr. 50283

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands oder Österreichs. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

0180 6 994041
(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens



An den DVI, den HDMI und die drei Displayport-Anschlüsse können Sie insgesamt bis zu fünf Monitore anschließen, gleichzeitig betreiben lassen sich jedoch nur vier.

Mit diesen Werten bewältigt die EVGA-Geforce zwar alle aktuellen Spiele in Full HD und maximalen Einstellungen mit flüssigen Frameraten. Aber im Vergleich zu den deutlich günstigeren GTX-960-Modellen mit 2,0 GByte Videospeicher macht sich die Verdoppelung des VRAMs in unseren Benchmark-Parcours kaum bemerkbar. Beim zusätzlichen Test mit GTA 5 in 4k und mit 2560x1440 Pixel ist der Unterschied zwischen 2,0 GByte VRAM und 4,0 GByte VRAM etwas größer, zumindest in sehr hohen Details. Mit 3860x2160 Pixel lässt sich das Spiel auf einer Geforce GTX 960 mit 2,0 GByte Videospeicher gar nicht erst starten. Mit der 4,0-GByte-Variante von EVGA können wir den Benchmark zumindest durchführen, wir erreichen allerdings nur magere 10 Bilder pro Sekunde. In 1440p liegt die Geforce GTX 960 mit 4,0 GByte in sehr hohen Details fast 30 Prozent vor dem Modell mit 2,0 GByte, aber auch in diesem Fall kommen mit keiner der beiden Karten wirklich spielbare fps zustande. In niedrigen Details und in Full HD messen wir deutlich geringere Unterschiede, hier hilft mehr VRAM also kaum oder die CPU limitiert die Bildwiederholrate. Für anspruchsvolle Titel in 4K oder 1440p fehlt es der Geforce GTX 960 somit sowohl mit 2,0 als auch mit 4,0 GByte Videospeicher an Puste. Und zum Spielen in Full HD brauchen Sie momentan keine 4,0-GByte-Variante der Geforce GTX 960.

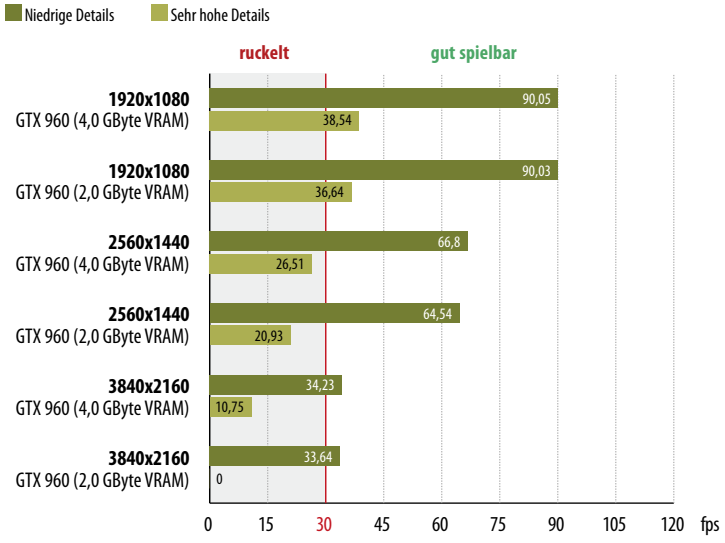
Für die Zukunft gerüstet?

Allerdings gibt es bereits jetzt Titel wie Mittelerde: Mordors Schatten, das auch in Full HD mit seinen großen Texturen viel Videospeicher belegt. Dieser Trend wird sich auch in künftigen Spielen fortsetzen und dann bieten Karten wie die EVGA SSC mit 4,0 GByte Grafikspeicher zumindest theoretisch die bessere Zukunftssicherheit.

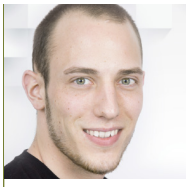
Dadurch geht der Aufpreis von rund 50 Euro gegenüber den Standard-960-Karten insgesamt halbwegs in Ordnung, allerdings bietet nicht nur EVGA eine 4,0-GByte-Variante an, und ähnliche Modelle kosten bei anderen Herstellern nur rund 250 Euro, also 20 Euro weniger, als die EVGA-960-SSC. Diesen Preisunterschied rechtfertigt EVGA durch den umfangreichen Support und die zahlreichen Zusatzfunktionen. Beim Kauf der EVGA Geforce GTX 960 SuperSC ACX2.0 4GB gibt es nämlich außer der erweiterten Garantie auch das 90 Tage StepUp-Programm, bei dem registrierte Kunden innerhalb von drei Monaten nach dem Kauf neue Hardware im (relativ teuren) EVGA-Shop erwerben können und dann nur die Differenz zwischen den beiden Produkten zahlen müssen. Im Vergleich zur gleich schnellen, aber deutlich günstigeren Radeon R9 280X (190 Euro) bietet die EVGA-Karte zudem die bei weitem bessere Energieeffizienz und arbeitet fast geräuschlos. Wenn Sie die vielen (Übertatker-)Features aber nicht benötigen, können Sie auch zu günstigeren 4,0-GByte-Varianten anderer Hersteller greifen. JP

GTA 5 in 4K und 1440p

Performance-Vergleich zwischen 2,0 und 4,0 GByte VRAM



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 40 fps nicht mehr optimal spielbar.



Teure Extras

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Das Übertakten der CPU im heimischen Rechner macht mir zwar noch immer Spaß und gehört aus Gewohnheit eben dazu. Aus Spielersicht sollte man dann aber auch das Ausreizen der GPU nicht vergessen. Schließlich limitiert aktuell in kaum einen Titel der Prozessor die Framerate, sondern die Grafikkarte. Mit ihrem effizienten Kühlsystem und dem praktischen BIOS-Schalter bringt die EVGA-Geforce alles mit, was das Übertakter-Herz begehrt. Allerdings hat das auch seinen Preis und angesichts der starken Konkurrenz dürfte die Käuferschaft überschaubar bleiben.

GEFORCE GTX 960 SUPER SC
GRAFIKKARTE

HERSTELLER / PREIS	Evga / 265 Euro
GRAFIKCHIP	Geforce GTX 960 (GM206)
GPU-/SHADER-/SPEICHER-TAKT	1.279 / 7.008 MHz
VIDEOSPEICHER	4,0 GByte GDDR5
SPEICHERANBINDUNG	128 Bit
STROMANSCHLÜSSE	1x8-Pol

SPIELELEISTUNG 49/60

+ stark übertaktet + ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details + oft auch in 1440p noch flüssig + im Vergleich zukunftssicherer dank 4,0 GByte VRAM – in 2560x1440 mit Kantenglättung überfordert

BILDQUALITÄT 10/10

+ beste Kantenglättung + Supersampling auch in DirectX 10 und 11
+ bis zu 32-fache Kantenglättung
+ sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 10/10

+ sehr gute Energieeffizienz
+ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen

KÜHLSYSTEM 10/10

+ selbst unter Last unhörbar
+ sehr niedrige Temperaturen
+ viel Übertaktungspotenzial

AUSSTATTUNG 9/10

+ 3D Vision + G-Sync + DSR + PhysX + SLI + 1x DVI
+ 3x Displayport + 1x HDMI 2.0 + Backplate
+ erweiterbare Garantie

FAZIT

EVGAs Geforce GTX 960 SSC mit 4 GByte gehört zu den teuersten, aber auch schnellsten Modellen der aktuellen Geforce-Mittelklasse.



 Im Vergleich zu DDR5-Speicher arbeitet HBM deutlich schneller und verbraucht weniger Strom.

CaseKing.de

präsentiert

Der Spaß am Selberschrauben



8-TEILIGES DIY-BUNDLE

NUR MARKENPRODUKTE

King Kit DIY Bundle
Aegis Core i5-4460 + GTX 960

Das King Mod Team von Caseking hat ein komplettes Do-it-yourself Gaming-System aus perfekt aufeinander abgestimmten Einzelkomponenten kreiert.

Kit besteht aus:

Prozessor:
Intel Core i5-4460 Prozessor mit 3,2 GHz

CPU-Kühler:
Alpenföhn Ben Nevis

Mainboard:
Gigabyte Z97M-D3H, Intel Z97

Grafikkarte:
MSI GeForce GTX 960 2GD5T OC, 2048 MB GDDR5

Arbeitsspeicher:
Team Group Elite Plus Series, DDR3-1600 8 GB

Festplatte:
Western Digital Blue - 1 TB

Gehäuse:
BitFenix Aegis Core

Netzteil:
Super Flower Golden Green HX 80 Plus Gold - 550 Watt

Entdecken Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

intel inside™ CORE™ i5

Jetzt nur **799,90 €**

NVIDIA GEFORCE GTX

KING KITS

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.

Acer XG270HU im Test

FreeSync und jede Menge Pixel



Der XG270HU muss im Test zeigen, ob er mit FreeSync, hoher 1440p-Auflösung und 144 Hertz genug bietet, um den Preis von 500 Euro zu rechtfertigen. Von Nils Raettig

Viel hilft viel – in Maßen auch bei Bildschirmauflösungen. Je mehr Pixel Ihr Monitor darstellt, desto schärfer wird das Bild und besonders Spielegrafik wirkt im Vergleich zu niedrigeren Auflösungen wie mit hochwertiger Kantenglättung berechnet. Während die meisten unserer Leser in 1920x1080 Pixel spielen, wartet Acers XG270HU FreeSync-Monitor im Test mit deutlich schärferen 2560x1440 Pixel auf, außerdem kann er 144 Bilder pro Sekunde darstellen und unterstützt FreeSync von AMD für eine besonders flüssige Bildwiedergabe.

Klar, in 3840x2160 Pixeln (4K-/UHD-Auflösung) sehen Spiele noch feiner aus, Rockstar wirbt schließlich nicht umsonst mit 4K-Screenshots für GTA 5. Die Anforderungen an den PC (vor allem an die Grafikkarte) steigen dann allerdings derart an, dass heute praktisch keine Grafikkarte anspruchsvollere Titel mit hohen Details in 4K flüssig auf den Monitor zaubern kann. Außerdem sind momentan noch nicht mehr als 60 Bilder pro Sekunde in 4K darstellbar.

Eine Auflösung von 2560x1440 Pixel bewältigen moderne 3D-Beschleuniger der gehobenen Mittelklasse dagegen problemlos mit maximalen Details, und 1440p sieht im Vergleich zu Full HD deutlich detaillierter, schärfer und knackiger aus – selbst ohne Kantenglättung. Unserer Meinung nach sind 2560x1440 Pixel mit einer Bildwiederholrate jenseits der 60 fps daher momentan die optimale Spiele-Auflösung. Wenn dann noch AMDs FreeSync wie beim Acer XG270HU dazukommt, ergibt das potenziell die beste TFT-Kombination für Spieler.

Spiele-Test

In der Praxis entfaltet sich dieses Potenzial tatsächlich, das Spielen macht mit dem XG270HU ein gutes Stück mehr Spaß als auf einem Full-HD-Monitor ohne FreeSync. Die Technik von AMD sorgt genau wie das Gegenstück G-Sync von Nvidia dafür, dass sich die Bildwiederholrate des Monitors dynamisch an die Bilder pro Sekunde anpasst, die Ihr PC im jeweiligen Spiel grade tatsächlich liefern kann. Vereinfacht ausgedrückt wird dadurch immer genau das auf dem Monitor dargestellt, was Sie in dem Spiel grade tun, sodass ein unerreicht direktes und flüssiges Spielgefühl entsteht, Bildfehler verhindert FreeSync ebenfalls.

Bei Monitoren ohne dynamische Bildwiederholrate sind dagegen (je nach momentaner fps-Leistung) entweder bereits vergangene Spielszenen zu lange zu sehen oder schon berechnete Bilder verfallen. Aus Spielersicht bieten FreeSync/G-Sync-TFTs deshalb klare Vorteile im Vergleich zu herkömmlichen Monitoren. So können wir beispielsweise in GTA 5 zwar auch ohne FreeSync durchaus flüssige Verfolgungsjagden auf dem Highway erleben, weil unser Testsystem mit einer Radeon R9 290X und einem Core i5 2500K in hohen Details immerhin 50 bis 60 fps erreicht. Aktivieren wir allerdings FreeSync, fühlt sich das Spiel eindeutig geschmeidiger und die Steuerung direkter an. Das merken wir sowohl beim Verändern der Kameraposition mit der Maus als auch beim ständigen Ausweichen vor anderen Autos über die Tastatur, mit aktiviertem FreeSync geht das merklich direkter und (gefühlt) konstanter von der Hand.



Viele Einstellungen bietet das Monitormenü des FreeSync-Monitors nicht, dafür bleibt die Menüstruktur übersichtlich.



Alle wichtigen Anschlüsse von HDMI über DVI bis hin zu DisplayPort sind vorhanden und auch ein Headset lässt sich anschließen.

 Wenn Ihnen gute Ausstattung wichtig ist, können Sie auch zum XL2730Z von Benq greifen, der ein identisches TN-Panel verwendet.



Die Bedienung des Menüs erfolgt über diese Tasten auf der Unterseite des XG270HU, die einen guten Druckpunkt aufweisen.

Einen Haken gibt es allerdings doch: Stellen wir von hohen auf maximale Details um und landen so im Bereich zwischen 30 und 40 fps, dann ist das Spielgefühl ohne FreeSync besser, weil FreeSync beim Acer XG270HU erst ab 40 Bildern pro Sekunde überhaupt funktioniert und wir dann den häufigen Wechsel zwischen Hertz-Zahlen im FreeSync-Bereich und Hertz-Zahlen außerhalb davon unangenehm zu spüren bekommen. Das ist aber kein inhärentes FreeSync-Problem, sondern Acers Entscheidung, da die Monitorhersteller den fps-Bereich selbst zwischen 9 und 240 fps festlegen können. Wir hätten uns ein Einsetzen von FreeSync zumindest ab 30 fps gewünscht, allerdings gehen auch 40 fps in der Praxis meistens in Ordnung, da kaum ein PC-Spieler weniger als 40 fps wirklich als flüssig empfindet. Besonders in flotteren Spielen reduzieren wohl die meisten lieber die Details.

Neben FreeSync bietet auch die hohe Auflösung des XG270HU klare Vorteile, indem sie für ein herrlich scharfes und auch ohne Kantenglättung fast flimmerfreies Bild sorgt, was es uns spürbar erleichtert, in der Spielwelt zu versinken. Unterm Strich macht Spielen auf Acers XG270HU deshalb im Vergleich zu herkömmlichen Full-HD-Monitoren ohne FreeSync spürbar mehr Spaß, zumal das TN-Panel schnelle 144 Bilder pro Sekunde darstellen kann und auch bei den von uns ermittelten Reaktionszeiten glänzt. Ohne aktivierten Overdrive messen wir eine Reaktionszeit von 11,6 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz), schon in dieser Einstellung treten keine Schlieren auf. Aktivieren wir schließlich Overdrive, messen wir in der Stufe »Normal« sehr schnelle 5,9 Millisekunden, die Einstellung »Extrem« legt mit 5,4 Millisekunden ohne sichtbare Überschwinger nochmal einen dezent besseren Wert oben drauf.



Das Ziel knapp verfehlt

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Der Test des Acer XG270HU macht für mich einmal mehr klar, dass mein nächster Monitor auf jeden Fall FreeSync oder G-Sync unterstützen muss. So subtil die Verbesserung des Spielgefühls in manchen Fällen auch sein mag, ich möchte sie nicht mehr missen. Direkter sticht die hohe Auflösung von 2560x1440 ins Auge, die Spiele mit einem ausreichend schnellen Rechner noch schöner aussehen lässt und auch im sonstigen PC-Alltag für ein angenehm scharfes Bild sorgt. Ob mein nächster Monitor aber der XG270HU sein wird, da bin ich mir noch nicht so sicher. Das liegt primär am insgesamt guten, aber im Vergleich zu einem IPS-Panel doch unterlegenen TN-Panel und an dem angesichts der eher mageren Ausstattung hohen Preis von 500 Euro. Wenn ich schon so viel Geld für einen Monitor ausgebe, dann wünsche ich mir auch ein IPS-Panel und zumindest eine Höhenverstellung.

TN-Panel

So gut Auflösung, Bildwiederholrate und FreeSync für Spieler sind, durch das beim Acer XG270HU verwendete TN-Panel bleiben gewisse Abstriche bei der Bildqualität und den Blickwinkeln nicht aus, was sich im Test zumindest teilweise bestätigt. Das Bild wirkt minimal gelbstichig und die Farben etwas zu knallig, durch die Optionen zur Farbdarstellung lässt sich das nur bedingt gerade biegen. IPS-Panels bieten hier meist die natürlichere Farbdarstellung, den besseren Kontrast und außerdem weitere Blickwinkel. Durch die Sitzposition direkt vor dem Monitor gehen die engeren Blickwinkel des TN-Panels aber in Ordnung.

Die maximale Helligkeit des XG270HU liegt bei 349 cd/m² – ein sehr guter Wert. Der Schwarzwert (0,40 cd/m²) könnte allerdings gerne niedriger sein, dafür erreicht die Ausleuchtung des Displays mit einer Homogenität von 87 Prozent für ein TN-Panel wiederum ein hohes Niveau. Das Gleiche gilt für den ordentlichen Kontrastwert von 882 zu 1 und auch die Darstellung niedrigerer Auflösungen als der nativen 2560x1440 Pixel gelingt dem Acer-TFT gut. Sollten Sie also in einem Spiel mit Ihrem PC nur in Full HD ausreichend hohe fps erreichen, um in möglichst vollem Maße von den 144 Hertz profitieren zu können, leidet die Bildqualität darunter nur geringfügig.

Ausstattung

Der Standfuß des XG270HU löst keine Jubelschreie bei uns aus, weil er seinem Namen allzu treu bleibt und praktisch keinerlei Ergonomie-Optionen bietet. Wir können den Bildschirm lediglich leicht nach hinten und nach vorne neigen, eine Höhenverstellung hat der Acer-Monitor ebenso wenig zu bieten wie eine Pivot-Funktion, um das Bild im Hochformat um 90 Grad gedreht anzuzeigen. Immerhin können wir so eine von viel zu vielen alten Mainboard-Verpackungen aus unseren Schränken holen und doch noch sinnvoll nutzen, um den Monitor auf eine angenehme Höhe zu hieven, die Pivot-Funktion vermissen wir in Spielen nicht.

Anschlüsse hat der Monitor in ausreichender Menge und Vielfalt zu bieten, neben DVI, HDMI und dem für FreeSync benötigten DisplayPort sind auch ein Audio-Eingang für die integrierten Lautsprecher sowie ein Audio-Ausgang für den Anschluss eines Headsets vorhanden. Durch ihre niedrige Klangqualität eignen sich die integrierten Lautsprecher allerdings kaum für das Spielen oder das Schauen von Filmen.

In Sachen Design bietet der XG270HU Licht und Schatten: Während sich wohl die meisten Spieler über den angenehm schmalen Rahmen mit einer Breite von knapp sieben Millimetern freuen dürften, ist das Orange im Standfuß und dem 2,5 Zentimeter breiten Rahmen im unteren Monitorbereich nicht unbedingt jedermanns Sache. Bleibt zu guter Letzt noch die Bedienung, die über kleine Tasten in der rechten, unteren Ecke des Monitors erfolgt. Während die Druckpunkte und das Feedback in Ordnung gehen, stört das Wackeln des Monitors bei der Betätigung etwas, außerdem müssten die Tasten ein kleines Stück weiter rechts angebracht sein, um genau zu den Menüpunkten auf dem On-Screen-Display des Monitors zu passen. Das Menü selbst ist ordentlich strukturiert, hat aber abseits üblicher Funktionen wie der Regelung der Helligkeit oder des Farbraums nicht sehr viel zu bieten. Das ändert aber nichts daran, dass sich der XG270HU vor allem dank FreeSync, 144 Hertz und 1440p-Auflösung sehr gut für das Spielen eignet. NR

XG270HU
MONITOR

HERSTELLER / CA. PREIS	Acer / 500 Euro
GRÖSSE / AUFLÖSUNG	27 Zoll / 2560x1440 (144 Hz)
PANEL / REAKTIONSZEIT	TN (entspiegelt) / 5,4 ms
HÖHENVERSTELLUNG	nein
NEIGBAR / SWIVEL / PIVOT	ja / nein / nein
HELLIGKEIT / KONTRAST	277,83 / 830:1
STROMVERBRAUCH / GEWICHT	48 Watt / 3,86 kg
ANSCHLÜSSE	HDMI, DisplayPort, DVI, Kopfhörer
EXTRAS	FreeSync, Lautsprecher, Audio-Eingang

BILDQUALITÄT 34/40
+ sehr hohe maximale Helligkeit + guter Kontrast
+ sehr gleichmäßige Ausleuchtung − Schwarzwert mittelmäßig
− leichter Gelbstich − Farben etwas zu knallig

SPIELELEISTUNG 19/20
+ FreeSync + 144 Hertz + extrem kurze Reaktionszeit
+ sehr gute Interpolation
− FreeSync erst ab 40 fps

TECHNIK 18/20
+ entspiegelt + 2560x1440 Pixel + niedriger Verbrauch
+ schmaler Rahmen − wenige Extra-Funktionen
− Standfuß wackelt bei Bedienung leicht

AUSSTATTUNG 8/10
+ HDMI + DisplayPort + DVI
+ Lautsprecher + Kopfhörer-Ausgang
− kein USB-Hub

BEDIENUNG 8/10
+ übersichtliche Menü-Struktur + deutschsprachig
− keine Bediensoftware
− keine Fernbedienung

FAZIT

Acers XG270HU ist für Spieler eine sehr gute Wahl, kleine Abzüge gibt es hauptsächlich für die magere Ausstattung und die Bildqualität.



Für Extras wie eine Höhenverstellung zahlen Sie beim XL2730Z allerdings einen recht happigen Aufpreis von etwa 150 Euro.

Logitech G303 Daedalus Apex im Test

Metall-federn und 12.000 dpi



92
GameStar
Platin-Award

Logitechs G303 Daedalus Apex kombiniert den optischen Sensor der G502 mit den Metallfeder-Feuertasten und dem kompakten Gehäuse der G302. Eine Mischung, die überzeugt. Von Jan Purrucker

Mit der momentan rund 65 Euro teuren Logitech G303 Daedalus Apex reiht sich ein weiteres speziell für Spieler gedachtes Modell in das Portfolio des Schweizer Spezialisten für Eingabegeräte ein. Die G303 ist dabei ein Hybrid aus bereits länger erhältlichen Logitech-G-Modellen und soll durch die Kombination ihrer jeweils besten Eigenschaften sowohl den Ansprüchen der Spielergemeinde als auch denen von Pro-Gamern gerecht werden. Dazu mischt die G303 den optischen 12.000-dpi-Sensor der G502 Proteus Core mit dem (fast) symmetrischen Design und den extrem schnell klickbaren Feuertasten der G302 Daedalus Prime. An der Form hat sich im Vergleich zur G302 daher nichts geändert und Logitech setzt weiterhin auf ein sehr kompaktes Design, das Spieler durch die kleine Auflagefläche fast schon zum zum Claw- oder Fingertip-Grip zwingt.

Während die Handfläche beim Palm-Grip (Handteller-Griff) größtenteils auf dem Gehäuse der Maus aufliegt, berühren beim Claw-Grip nur die Fingerspitzen und der Handballen die Maus (was optisch an eine Klaue erinnert, daher die englische Bezeichnung »Claw«). Beim Fingertip-Grip (Fingerspitzen-Griff) führen Sie die Maus dagegen nur mit Hilfe der Fingerspitzen, der Rest der Hand berührt das Gehäuse nicht. Der Palm-Grip ist bei der G303 durch das kurze Gehäuse nur mit kleinen Händen gut anzuwenden, im Test haben wir deshalb bevorzugt den Claw-Grip verwendet.

Ergonomie

Mit ihrem kurzen Gehäuse und dem bulligen Heck erinnert die G303 an die ehemals sehr beliebte Logitech G9X, auch wenn sich die Form deutlich unterscheidet. Das Gefühl, wenn man die Maus in der Hand hält, ist aber ähnlich, die G303 eignet sich entsprechend eher für kleine Hände. Führen Sie die Maus mit dem Claw-Grip, schmiegt sich das Gehäuse regelrecht an den Handballen an, durch diese Unterstützung verkrampft sich der Unterarm auch bei langem Spielen nicht.

Um zu verhindern, dass die G303 während schweißtreibender Gefechte aus den Finger(-Spitzen) rutscht, sind die Seitenteile gummiert, was seinen Zweck wie gewünscht erfüllt. Das geringe Gewicht von 87 Gramm macht es außerdem sehr einfach, die Maus schnell und dennoch präzise über das Mauspad gleiten zu lassen. Im Vergleich zur G302 stattet Logitech die G303 mit zwei zusätzlichen, seitlichen Gleitpads an der Unterseite aus, um die Stabilität zu erhöhen, außerdem ist das 2,2 Meter lange Kabel jetzt mit einem Textilmantel versehen.

Durch die Ummantelung dürfte die Strippe der G303 strapazierfähiger sein (auch wenn der tatsächliche Nutzen umstritten ist), dennoch büßt das Kabel kaum an Flexibilität ein. Es zerrt also nicht an der G303, was gerade bei einer so leichten Maus (und ohne zusätzliche Kabelhalterung) ein wichtiger Faktor ist.



Die G303 ist zwar prinzipiell symmetrisch geformt, Daumentasten finden sich aber nur auf der linken Seite, die rechte Seite muss ohne sie auskommen.



Durch das eher kurze Gehäuse bevorzugen wir im Test den Claw-Grip, bei dem die Hand ähnlich wie eine Klaue geformt auf der Maus aufliegt.



Der größte Unterschied zur G302 besteht im neuen Sensor der G303. Sie nutzt den optischen Sensor der G502, der maximal 12.000 dpi erreicht.

Sensor und Feuertasten

Die G303 besitzt den aus der G502 bekannten PMW 3366-Sensor, der optisch arbeitet und mit bis zu 12.000 dpi auflöst. Logitech nennt ihn »Delta Zero«-Sensor, was die unverfälschte Wiedergabe der Mausbewegungen beschreiben soll. In der Praxis bedeutet das, dass keinerlei Algorithmen zur Mauskorrektur (wie etwa Angle Snapping oder Mausbeschleunigung) zum Einsatz kommen, was wir in der Praxis bestätigen können: Alle Bewegungen werden direkt und präzise umgesetzt, und der Sensor überzeugt uns auf ganzer Linie.

Ebenso begeistern uns die von Metallfedern auf Spannung gehaltenen Feuertasten, die schon der G302 im Test Pluspunkte beschert haben. Sie lösen durch die Vorspannung sehr schnell und direkt aus. Zudem liefern sie ein deutlich spürbares Feedback, vor allem bei rasend schnellen Klickorgien wie in League of Legends oder in Titeln bei denen es auf die Reaktionsgeschwindigkeit ankommt, sind sie damit einen Tick schneller als mit den von anderen High-End-Mäusen gewohnten Schaltern. Allerdings ist der Klick der G303 durch die Metallfedern auch etwas lauter als gewohnt, er erreicht aber lange nicht das Niveau der blauen Cherry-MX-Schalter bei mechanischen Tastaturen. Unterm Strich bietet die Logitech G303 damit im Test ein extrem präzises und stets direktes Spielgefühl, ohne je nervös oder zittrig zu wirken.



Sie können die Farbe, in der das Logo und die Seitenteile der G303 leuchten sollen, über den Treiber weitgehend frei selbst bestimmen und Effekte wie ein Pulsieren der Beleuchtung aktivieren.

RGB-Beleuchtung und Ausstattung

Zur optischen Aufwertung verfügt die G303 anders als die nur blau beleuchtete G302 über eine RGB-Beleuchtung, die es uns erlaubt, sowohl das Logo als auch die Seitenteile der Maus in beinahe beliebigen Farben erstrahlen zu lassen. Zusätzliche Effekte wie Farbwechsel oder pulsierendes Licht stellen wir im übersichtlichen Treibermenü ein, durch die großzügigen Lichtdurchlässe an der Seite kommt die Beleuchtung stets gut zur Geltung.

In der gewohnt übersichtlichen Logitech Gaming Software (die auch von anderen G-



Gamestar 01/2015

»Der Gamers Dream Revision 6.1 Air ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieg für Hardware4u!«

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2400
- MSI Z97S SLI Krait Edition
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 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)]



CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

G-Dream Revision 6.3 Air

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

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]



PC Welt 03/2015

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

G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

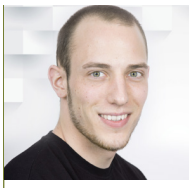
ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 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



Neuer Griff, neues Glück

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Der Test der Logitech G303 hat mir wieder einmal gezeigt, dass man stets offen für Neues sein sollte. Bislang habe ich praktisch ausschließlich im Palm-Grip gespielt und dementsprechend relativ große Mäuse wie die Razer Deathadder Chroma oder die Zowie EC eVo genutzt. Durch ihre kompakte Form zwingt mich die G303 aber zum Claw- beziehungsweise Fingertip-Grip und belohnt das schon nach kurzer Umgewöhnungszeit mit sehr präzisem Zielen und entsprechend höheren Abschussraten in Counter-Strike: Global Offensive und Quake Live – zumindest in meinem Fall. Mittlerweile möchte ich beim Spielen deshalb nicht mehr auf die extrem leichte und hochpräzise G303 verzichten, was auch am sehr reaktionsfreudigen und satten Klick der mit Metallfedern unterstützten Feuertasten liegt. Der Preis von derzeit 65 Euro ist allerdings in Anbetracht der Ausstattung für meinen Geschmack etwas zu hoch angesetzt.

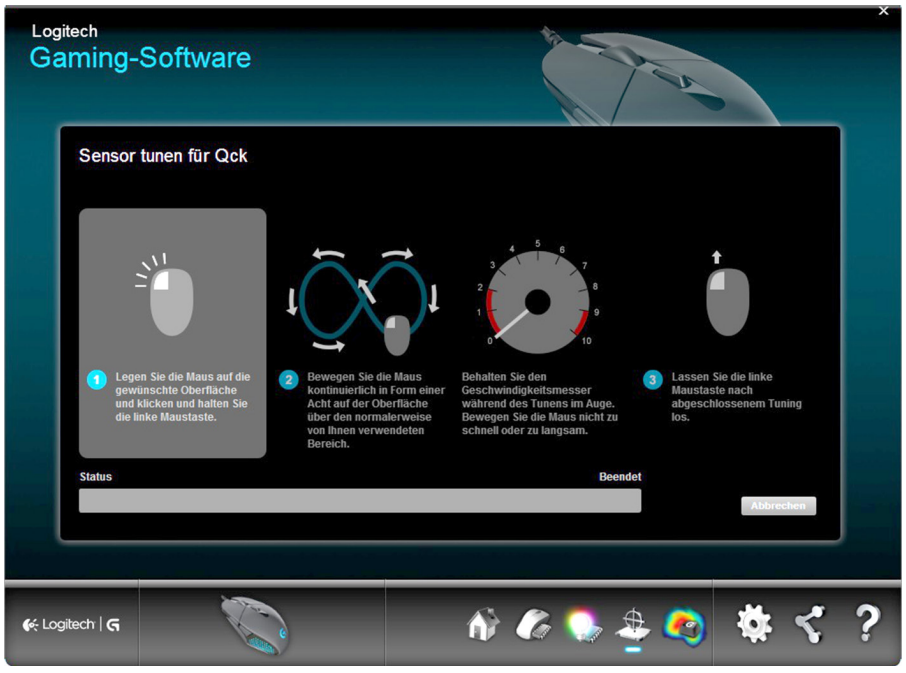


Im Vergleich mit der eher klassischen Form der G400s (rechts) und der G502 (Mitte) fällt die Logitech G303 Daedalus Apex kürzer und flacher aus.

Serie-Geräten genutzt wird) finden sich auch die Optionen für den dpi-Wert, der sich in 50er-Schritten verändern und in maximal fünf verschiedenen Stufen auf bis zu 12.000 dpi festlegen lässt. Gerade auf einem Full-HD-Bildschirm bewegt sich der Mauszeiger mit derart hohen dpi-Zahlen allerdings viel zu schnell, praxistauglich sind solche Werte also beim Spielen nicht. Für den Wechsel der dpi-Stufen ist die einzelne Taste unter dem Mausrad gedacht, auf Wunsch können Sie der Taste aber auch eine andere Funktion zuweisen.

Im Treiber kümmern wir uns nicht nur um die dpi-Zahl und die Tastenbelegung, sondern auch um die USB-Abfragerate, die sich auf maximal 1.000 Hertz festlegen lässt. Außerdem ist es möglich, eine Kalibrierung vorzunehmen, um den Sensor an Ihr Mauspad anzupassen. Dafür wählen Sie im entsprechenden Menüpunkt entweder zwischen den voreingestellten Pads (Stoff, Plastik, etc.) oder Sie legen ein neues Profil an. Danach kalibrieren Sie die G303, indem Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste in flotten Achterbewegungen einige Sekunden über das Pad ziehen. Bei manchen Pads ist das auch nötig, da das Kalibrieren teils erst dafür sorgt, dass der Zeiger sich überhaupt bewegt. Auf anderen Pads klappt das zwar auch ohne, aber die Maus fühlt sich danach tatsächlich noch etwas präziser an. Das Kalibrieren ist damit unserer Einschätzung nach kein reiner Marketing-Kniff.

In Sachen Ausstattung überzeugt die G303 nicht vollkommen, da sich das Gehäuse weder in der Form noch beim Gewicht anpassen lässt, Seitentasten finden sich außerdem nur links am Gehäuse. Dadurch ist die G303 trotz ihrer symmetrischen Form nicht optimal für die Bedienung mit der linken Hand geeignet, weil die Seitentasten dann kaum sinnvoll nutzbar sind. Insgesamt weiß die G303 im Test allerdings zu überzeugen, da sie sich in den Kerndisziplinen Präzision und Technik keine Patzer erlaubt. Wenn Sie kein Problem mit dem eher kompakten und eigenwillig geformten Gehäuse haben, dann erhalten Sie mit der G303 eine hochpräzise Spielermaus und einen bislang unerreicht satten sowie präzisen Klick. JP



Um eine möglichst hohe Präzision zu erreichen, bietet der Treiber auch die Möglichkeit, den Maussensor per Kalibrierung für Ihr spezifisches Mauspad zu optimieren.

G303 DAEDALUS APEX
MAUS

HERSTELLER / CA. PREIS	Logitech / 65 Euro
ABTASTRATE	12.000 dpi
SENSORART	optisch
GEWICHT MIT / OHNE KABEL	127 Gramm / 87 Gramm
INTERNER SPEICHER / MAKROS	ja / ja
TASTEN INSGESAMT	sechs
EXTRAS	einstellbare Beleuchtung

PRÄZISION 39/40
+ extrem präziser Sensor + sehr knackige Tasten-Druckpunkte
− Mausrad etwas rutschig

TECHNIK 20/20
+ IR-Sensor mit bis zu 12.000 dpi + funktioniert auf allen Unterlagen
+ bis zu 1.000 Hz Abfragerate + niedrige Lift-Off-Distanz
− 12.000 dpi nicht praxistauglich − nur 2-Wege-Mausrad

AUSSTATTUNG 17/20
+ sechs frei programmierbare Tasten + anpassbare RGB-Beleuchtung
+ Profil- und Makro-Funktionen − kein anpassbares Gehäuse
− kein Gewichtssystem − keine Ersatzfüße

ERGONOMIE 7/10
+ sehr gut für Claw- und Finger Tip-Griff + geringes Gewicht, dennoch stabil − für große Hände schlechter geeignet
− rechts keine Daumentasten

VERARBEITUNG 9/10
+ hochwertige Tasten und Oberflächenbeschichtung
+ stabiles Gehäuse + ummanteltes Kabel

FAZIT
Ihr extrem genauer Sensor und die präzise klickenden Maustasten machen die Logitech G303 zu einer hervorragenden Spielermaus.



 Apex ist lateinisch und bedeutet »Spitze«, in Anbetracht der Form der G303 ein durchaus passender Name für die Spielermaus.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

BRING FARBE IN DEIN LEBEN!





MIT DEN NEUEN ONE COLOR EDITION PC SYSTEMEN

ONE.DE/COLOREDITION



rapoo V100 Tastatur

- Gaming-Tastatur & Optical Gaming Maus mit bis zu 3000 DPI
- programmierbare-Tasten
- 16 Mio. Farben einstellbar
- Onboard memory

49.99 3) €

Art-Nr. 16849



LG Electronics 24MP55HQ-P 60,45 cm / 24 Zoll TFT

- AH-IPS Panel-Display / 16:9 Format
- Eingangsbuchse: HDMI, D-Sub
- maximale Auflösung: 1.920 x 1.080
- Kontrastverhältnis: 5.000.000:1

Versandkostenfrei!

139.99 3) €

Art-Nr. 15035

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!

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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

one.de

your system.
your choice.



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 4 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD® Radeon™ R5 230
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 21817

379.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,60 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, ASROCK 960GM-VGS3 FX, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 300W / Enermax Vostok Advanced Tower

„Noch nie war Individualität einfacher. Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC."

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



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

499.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,22 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT-USB3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Cooler Master K280 Tower

Art-Nr. 22869



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

599.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT-USB3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower

Art-Nr. 22868



Intel® Core™ i5-4590 Prozessor mit 4 x 3.30 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 740
- 500 GB SATA III, 7200 U/Min.

619.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,84 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte B85M-D3H, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Enermax iVektor.Q Tower

Art-Nr. 22632



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

729.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,65 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition

Art-Nr. 22694

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Intel® Core™ i5-4690K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22638

1049.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W Corsair VS550 / Raidmax Blackstorm Tower

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



Intel® Core™ i5-4690K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

839.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte B85M-D3H, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W Corsair VS450 / IN WIN GT1 Tower

Art-Nr. 22633



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W Corsair V650 / Aerocool Syclone II Tower

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1499.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 600W Cooler Master B600 V2 / Raidmax Blackstorm Tower

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher
- 12 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN X
- 240 GB SATA III PNY CS1111 SSD 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2399.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 44,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, 7.1 HD Audio, Killer Netzwerkkarte, 750W Corsair CX750 - 80+ / Corsair Vengeance Series C70 Tower

Art-Nr. 23175

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

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

one.de

NVIDIA GEFORCE GTX

ONE Gaming Notebook K73-5F — 43,94cm/17,3"

- Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- Bis 16 GB DDR3 Speicher
  Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23147



ab 879.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,47 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

43,94cm/17,3" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, 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

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb

ONE Gaming Notebook K73-50 — 43,94cm/17,3"



- Intel® i5-4210H oder i7-4720HQ Prozessor
- 43,94cm/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 Laufwerk
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 999.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23144

ONE Gaming Notebook K73-5N — 43,94cm/17,3"



- Intel® Haswell Desktop CPU
- Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 32 GB DDR3L Speicher
- Bis 4000 GB Festplatte + 2x mSATA M.2
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader

ab 1149.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23126

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



- Intel® i7-4720HQ Prozessor
- 43,94cm/17,3" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- Bis 32 GB DDR3 Speicher
- Bis 2000 GB Festplatte + 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

ab 1199.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23107

ONE Gaming Notebook K73-5N SET — 43,94cm/17,3"



- Intel® i7-4790K Prozessor
- 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- 8 GB DDR3L Speicher
- 2000 GB Festplatte
- 240 GB SSD
- 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader
- inkl. 27" Monitor BenQ GW2760 HE und Razer Naga Epic Chroma Gaming Maus

2399.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 44,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23247

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt.Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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

Einkaufsführer

Aufgrund der anhaltenden leichten Preissteigerungen bei PC-Komponenten verzichten wir bei unserem Selbstbau-Vorschlag für 1.000 Euro nun auf eine separate Soundkarte und investieren das frei werdende Budget stattdessen in eine schnellere Grafikkarte in Form der Radeon R9 290. Wer aufgrund des unbestritten besseren Klangs und der hochwertigen Surround-Simulation trotzdem eine Soundkarte will, dem empfehlen wir Creatives Soundblaster Z für 75 Euro.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	100 €
Prozessorkühler UPDATE	
Arctic Cooling Freezer A11	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
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 UPDATE	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**580 €**
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	
Intel Core i5 4590 Boxed	200 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	
Sapphire R9 280 Dual-X Boost 3,0 GB	190 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD UPDATE	
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	50 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	**800 €**
Bessere Soundkarte	**+55 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	**+50 €**
LG BH16NS40	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4690K	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 NEU	
Powercolor R9 290 TDuo OC 4,0 GB	275 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
Crucial MX100 SSD 256 GByte	100 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse UPDATE	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	75 €
GESAMTPREIS	**1.020 €**
Schnellere Grafikkarte	**+95€ €**
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
▸ 245 € ▸ 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

Zotac GTX 960 AMP! 4 GByte UPDATE
▸ 240 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1wyzYap
sehr schnell, leise / Geforce GTX 960 / 4,0 GByte

Club 3D Radeon R9 280 royalKing
▸ 190 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+
▸ 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
▸ 350 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X UPDATE
▸ 370 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X UPDATE
▸ 320 € ▸ 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
▸ 260 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 4690K
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

Intel Core i5 4590 UPDATE
▸ 195 € ▸ – ▸ bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300
▸ 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
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. B
▸ 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 UPDATE
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13cs0vq
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
▸ 35 € ▸ 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
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core UPDATE
▸ 55 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIla
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
▸ 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
▸ 90 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70
▸ 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

Sharkoon Skiller Pro
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

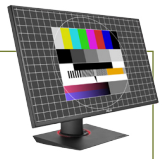
Kingston HyperX Cloud
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 85 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Sennheiser PC320 UPDATE
▸ 65 € ▸ 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
▸ 670 € ▸ online ▸ bit.ly/1slHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B UPDATE
▸ 245 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434
▸ 290 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu UPDATE
▸ 260 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 265 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 185 € ▸ – ▸ 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
▸ 100 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD 2,5 128 GByte UPDATE
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVGwJ
SATA 3 / 128 GB / 3 Jahre Garantie

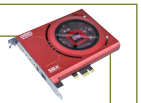


GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless
▸ 40 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

Creative SB Recon 3D Bulk
▸ 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
▸ 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
HARDWARE LUXX

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.

GameStar PLUS

GameStar digital lesen bei GameStar Plus

Mit dem »Heftpaket« für GameStar Plus lesen Sie die neuste Ausgabe online noch vor dem Kiosktermin und haben Zugriff auf unser komplettes Archiv seit 1997.



GAMESTAR PLUS MIT ZUSATZOPTION »HEFTPAKET«

BIS ZU 57% SPAREN BEIM 12-MONATS-PAKET

Whispered World von Gamesrocket gratis

Nur noch bis Ende Mai gibt's bei GameStar Plus das hochkarätige Adventure Whispered World von Gamesrocket gratis - jetzt Plus-Mitglied werden.

GAMES ROCKET

Spiele digital kaufen, ohne DRM oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen mit Käuferschutz.



10% auf PC-Spiele bei Gamesrocket

Mitglieder von GameStar Plus sparen beim Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket noch einmal 10% auf den ohnehin schon oft deutlich reduzierten Preis.

GameStar TV exklusiv

Zweimal pro Woche berichten wir nur bei GameStar Plus über aktuelle Blockbuster, diskutieren die neuesten Trends und interviewen Entwickler.

Einfach mehr bekommen

Außerdem gibt's exklusive Hintergrundreportagen, bevorzugten Zugang zu Betatests, besondere Rabatte bei Musterbrand und vieles mehr.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

The Knipser

The Witcher 3 wurde verschoben und nochmals verschoben. Das lag natürlich an den zu dummen Charakteren. Von Michael Graf und Petra Schmitz

























SATIRE

Schicken Sie lustige Bilder aus Spielen an vorletzte@gamestar.de!

Die GameStar-Ausgabe 07/2015 erscheint am 24.6.2015









1 E3 2015 Preview
Wir fahren auf die wichtigste Spielemesse der Welt und bringen haufenweise spannende Infos mit.

2 Heroes of the Storm Test
Kann sich Heroes of the Storm im heiß umkämpften Moba-Genre behaupten? Wir finden es heraus.

3 Batman: Arkham Knight Test
Die Bat-Familie wird so groß wie nie. Wir testen, wie sich Batman, Batgirl, Nightwing und Robin schlagen.

4 Wie gut spielt sich Windows 10? Hardware
Wir knöpfen uns die Vorab-Version von Windows 10 vor und klären, was Spieler davon erwarten können.

 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, 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, Jan Bojaryn, Michael Förtsch, Jonas Gössling, Jürgen Stöffel, Christian Weigel
Leitung CRM und Marketing: Matthias Weber (-154)
Fotos: Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement: Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise: XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage: MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern: DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar: Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner: Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Laura Zwanziger (-691) Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise: Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten: Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Online-Reichweite (IVW 06/2014): 81.382.793 Page Impressions, 16.930.864 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.
Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android
Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar BLACK Edition
making games www.makinggames.de
Sims www.sims-magazin.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
TECCHANNEL IT IM MITTELSTAND www.tecchannel.de
PCWELT www.pcwelt.de
ANDROID WELT www.androidwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de

msi®

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









WORLD OF TANKS

ROLL OUT

SPIEL KOSTENLOS AUF

WOTDE.NET

PC DIGITAL | Downloaden im Windows Store | Laden im App Store | JETZT BEI Google play

USK ab 12 freigegeben

© 2015 Wargaming.net. Alle Rechte vorbehalten. Apple und das Apple Logo sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Android ist eine Marke der Google Inc. Google Play ist eine Marke der Google Inc. Xbox Live Gold Mitgliedschaft (separat erhältlich) benötigt. Zusätzliche Spielinhalte sind verfügbar und separat erhältlich.

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE