



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JULI 07/2015



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

CASEKING.de

3.0

GAMING-PCS NEU DEFINIERT!

Jetzt den neuen Caseking 3.0 Shop besuchen unter www.caseking.de

INDIVIDUELLE KING MOD KONFIGURATOREN FÜR EINZIGARTIGE PERFORMANCE BIS INS KLEINSTE DETAIL

Enthusiast 4K Gaming PC Konfigurator

- Für massive SLI- oder Crossfire Gaming-leistung in Ultra-High-Definition

High-End Gaming PC Konfigurator

- Die Basis für jeden kompromisslosen Gamer

Workstation PC Konfiguration

- Professionelle Grafikkarten und gewaltige Anwendungsleistung in perfekter Symbiose

Mini-Gaming PC Konfigurator

- Platzsparendes Gehäuse im Small-Form-Factor und individueller Komponentenwahl

NEU!



Mit schnellem Intel® Core™ i7-Prozessor

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®



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.

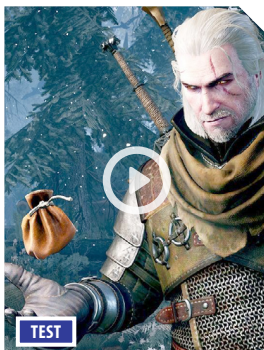
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DVD XL-Inhalt 07/2015

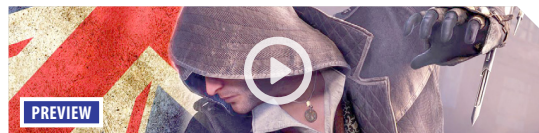


DAS SCHWARZE AUGE: BLACKGUARDS

Mit Blackguards wagt es Daedalic von bekannten Adventure-Pfaden abzuweichen – und das gleich mit großem Erfolg. Der Rollenspiel-Rundentaktik-Mix besticht durch seine riesige Vielfalt. Jedes Gefecht auf den über 200 Schlachtfeldern verläuft anders, jeder Gegnertyp verlangt uns neue Taktiken ab. Spannung pur!



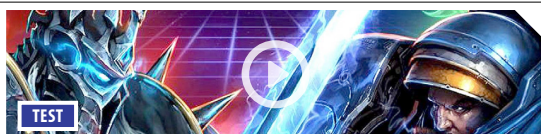
THE WITCHER 3: WILD HUNT
In 20 Minuten (!) informiert Micha Graf umfassend über Hexer Geralt.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
Ubisofts Meuchelreihe kommt in die Moderne. Doch im industriellen London gibt es für Assassinen statt Revolution nur Evolution.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE KONTROLLBESUCH
Zum Release war Counter-Strike: GO einfach nur ein weiteres CS. Doch dank Matchmaking und Operationen mausert es sich zum besten CS aller Zeiten..



HEROES OF THE STORM
Einstiegerfreundlich und doch mit Tiefgang. Blizzards MOBA begeistert nicht nur Genre-Neulinge sondern auch hartgesottene Veteranen.



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
Das Standalone-Addon zum blutigen Retro-Shooter im Test.



CITIES: SKYLINES (KONTROLLBESUCH)
Cities: Skylines wird immer besser.



ANNO 2205 FAZIT
Heiko hat das neue Anno gespielt und zieht ein erstes Fazit.



EURO TRUCK SIMULATOR 2: SCANDINAVIA-ADDON
Trucks und Fjorde – passt das?



INVISIBLE INC.
Klei Entertainment liefert die beste Rundentaktik seit Jahren!



WAS SPIELT IHR? EIN BLICK IN DIE STEAM-STATISTIKEN
Klickspiele? Ist das euer Ernst?



PROJECT CARS
Rast Project Cars mit Highspeed auf den Simulationsthron?



GALACTIC CIVILIZATIONS 3
So schnell versenkt man viel Potenzial im Wurmloch.



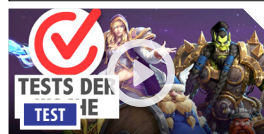
TESTS DER WOCHE #14
Kerbal Space Program und ein dickes Rohr gegen Nazis.



TESTS DER WOCHE #15
Vergesst The Witcher 3: Wild Hunt, es lebe der Bunny Lord!



TESTS DER WOCHE #16
The Witcher 3: Wild Hunt trifft auf anspruchsvolle Rundentaktik.



TESTS DER WOCHE #18
Wir blicken auf die internationalen Stimmen zu Heroes of the Storm.



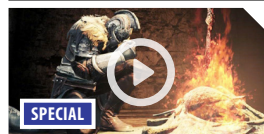
FÜNF GRÜNDE FÜR GRAFIK-DOWNGRADES
Trailer hui, Spiel pfui! Woran liegt das?



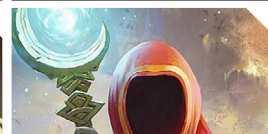
ANNO 2205 INTERVIEW
Im Gespräch mit dem Creative Director Dirk Riegert.



RÜCKBLICK 06/2005
Petra schwelgt in Erinnerungen an das erste Guild Wars.



DIE FÜNF BESTEN DARK-FANTASY-SPIELE
Fantasy muss nicht immer bunt sein.



DIE ZENSUR LEBT
Auch im Jahr 2015 werden Spiele noch kräftig beschnitten.



DIE FÜNF GRÖSSTEN PUBLISHER-RÜCKZIEHER
Volle Kraft zurück!



DIE FÜNF SCHLIMMSTEN GAMING-TRENDS
Von DLC-Flut und anderen Plagen.



DIE STEAM-ANALYSE - MAI 2015
Welche Spiele beherrschen die Steam-Charts?



PC-EXKLUSIV-HITS DER E3
Wir schauen auf die exklusiven PC-Highlights der Spielemesse.



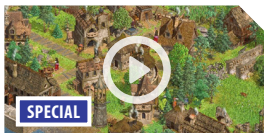
DIE FASZINATION COUNTER-STRIKE: GO
Deshalb ist CS: GO so klasse.



EINGESTELLTE SPIELESERIEN
Wir hätten soo gerne eine Fortsetzung von ...



FRIEDHOF DER STAR-WARS-SPIELE
Mögen sie in Frieden ruhen.



ANNO HISTORIENVIDEO
Echt alt: unser historischer Rückblick auf die Anno-Historie.



DIE FASZINATION COUNTER-STRIKE: GO
Deshalb ist CS: GO so klasse.



DIE FASZINATION COUNTER-STRIKE: GO
Deshalb ist CS: GO so klasse.

3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%
SPAREN**

3x GameStar XL
nach Hause

nur
12,90€

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 12,90€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 69 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name	
Straße / Nr.	
PLZ / Ort	
Telefon / Handy	Geburtsdag
E-Mail	

<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug	<input type="radio"/> Ich erwarte eine Rechnung
Geldinstitut	
IBAN	
BIC	
Datum / Unterschrift des neuen Lesers	

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

GameStar erscheint im Verlag GameStar GmbH, Lyonel-Feiningger-Str. 26, 80807 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

My home is my castle / Wellblechhütte / Anno-Insel

W

ährend ich diese Zeilen schreibe, hat die E3 noch nicht einmal offiziell begonnen. Ein großer, wenn nicht sogar der bestimmende Trend der Spiele-Leitmesse lässt sich aber schon nach den ersten Pressekonferenzen erkennen: User Generated Content.

Das neue Doom wird mit einem umfangreichen Karten-Editor ausgeliefert (S. 50), in nahezu jedem neuen Shooter dürfen wir Waffen und/oder Spielfigur umfassend anpassen, sowohl in Metal Gear Solid 5 (S. 44) als auch Fallout 4 (S. 40) ist das Errichten und die Pflege einer eigenen Basis ein zentrales Spielelement, und mit Bethesda das Endzeitabenteuer erhalten Mods nun sogar auch auf Konsolen Einzug.

Klar, nutzererstellte Inhalte sind alles andere als eine echte Brancheninnovation. Minecraft hat seit 2009 mit dieser Grundidee plattformübergreifend über 60 Millionen Spiele verkauft. Und gerade wir deutschen Gamer kennen und lieben die Faszination selbsterstellter Welten sogar schon seit 1989, als Blue Byte mit Die Siedler quasi das klassische Aufbauspiel erfand.

Neu ist allerdings, wie regelmäßig und konsequent die unterschiedlichsten Bastелеlemente nun auch Einzug in klassische AAA-Titel halten – egal ob selbstbemalte Waffe in einem Ego-Shooter oder Eigenbaufestung in einem Rollenspiel. Gleichzeitig feiert das lange Zeit so stiefmütterlich behandelte Genre der Aufbauspiele aktuell ein ebenso sensationelles wie überfälliges Comeback. Titel wie Banished oder vor allem Cities: Skylines haben bewiesen, wie erfolgreich dieses lange Zeit belächelte Genre auch heute noch sein kann und damit sicherlich auch den Basteltrend im Blockbuster-Segment entscheidend mitbeeinflusst.

Der Stolz aufs Selbstgemachte

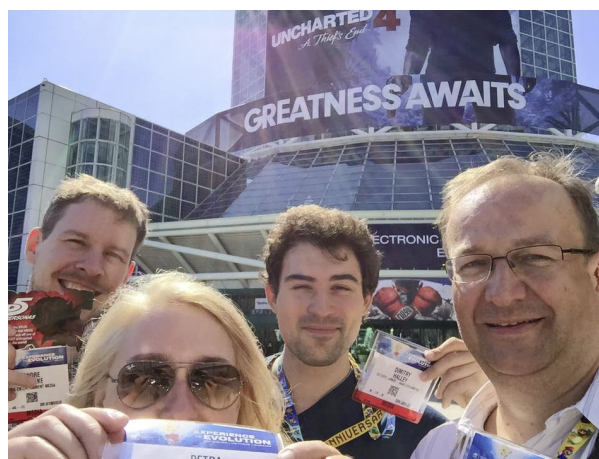
Ich als großer Aufbauspiele-Fan finde das großartig, denn selbst gestaltete Welten motivieren mich tausendmal mehr als jede noch so spektakuläre Zwischensequenz. Das Ableben des Endgegners sieht bei jedem gleich aus, eine mit viel Liebe und Herzblut hochgezogene Rollenspielfestung oder Inselsiedlung gibt's in dieser Form aber nur bei mir – entsprechend stolz bin ich auf das Resultat.

Und jetzt verstehen Sie vielleicht auch, warum ich ganz besonders stolz auf diese GameStar-Ausgabe bin. Natürlich, weil sie

– wie immer – mit viel Liebe und Herzblut entstanden ist. Die umfangreichen Vorschauen zu den Blockbustern Fallout 4 und Doom waren etwa nur möglich, weil unser E3-Team trotz Jetlag in LA die Nacht zum Tag gemacht hat, um kurz vor Redaktionsschluss noch alle ergatterten Infos auf Papier zu bringen. Parallel hatte meine Wenigkeit das Vergnügen, als weltweit erster Journalist einen ganzen Tag lang das wohl größte und ambitionierteste Aufbauspiel des Jahres auszuprobieren: Anno 2205. Ab Seite 22 können Sie mitverfolgen, wie sich meine anfängliche Skepsis in Faszination verwandelte. Denn egal ob Rollenspielfestung, Inselsiedlung oder GameStar-Ausgabe: Es gibt kaum ein schöneres Gefühl, als stolz auf etwas Selbstgemachtes zu sein.

Viel Spaß beim Lesen, Gestalten und Spielen!

Heiko Klinge



Noch sehen die Kollegen auf der E3 munter aus, wenig später schlagen sie sich die Nacht um die Ohren, um Sie mit brandheißen Infos zu den Fallout-4-Festungen zu versorgen.

Inhalt



Anno 2205

22 Anno 2205 hat schon jetzt Suchtpotenzial. Beim exklusiven Probespielen hätte Heiko beinahe das Essen vergessen. Was ihn so begeistert hat, lesen Sie in unserer Mega-Preview.



Doom

50 Brutal wie nie kehrt die Dämonenjagd von id Software zurück.



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

44 Offene Welt und Basenbau in einem Schleichspiel? Das funktioniert!

Titelstory

- 22** Anno 2205
- 22** Die neue Inselwelt
- 25** Im Anno-HQ
- 26** Eine Zukunfts-Metropole
- 32** Anno Historie: Ein Strategiespiel baut Geschichte

Magazin

- 88** Krieg und Spiele
- 100** Vaporware: Star Wars: Battlefront 3

Hardware

- 106** Windows 10 im Vorabtest
- 112** Geforce GTX 980 Ti im Test
- 123** Einkaufsführer

Rubriken

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

Aktuell

- 8** Star Wars Battlefront
- 8** The Witcher 3: Wild Hunt
- 8** Mirror's Edge: Catalyst
- 8** Xbox One Controller
- 9** Lego Worlds
- 9** Rails & Riches
- 9** Overkill's The Walking Dead
- 10** The Curious Expedition
- 12** Ark: Survival Evolved
- 13** Umfrage: The Witcher 3
- 14** AMD Radeon Fury X
- 14** Chips aus Holz
- 15** Steam Controller und Steam Link
- 15** Details zum Windows 10 Upgrade
- 16** Feedback
- 18** Kolumne: Für das Steam-Rückgaberecht
- 19** Kolumne: Gegen das Steam-Rückgaberecht



Fallout 4

40 Frisch von der E3 gibt's alle Infos zum neuen Rollenspiel-Kracher.



Krieg und Spiele

75 Längst werden Computerspiele für Propagandazwecke missbraucht.



Windows 10 im Vorabtest

106 Anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version machen wir den Test: Wie praxistauglich ist das neue Windows für Spieler?



Batman: Arkham Knight

58 Der dunkle Ritter kehrt zurück. Wir haben den Abschluss der Arkham-Trilogie im Vorabtest.

Tests

- 54** Das Team
- 56** Genre-Charts
- 57** So werten wir
- 58** Batman: Arkham Knight
- 64** Kontrollbesuch: Elite: Dangerous
- 66** Heroes of the Storm
- 70** Kontrollbesuch: Counter-Strike: Global Offensive
- 74** Invisible Inc.
- 76** Lego Jurassic World
- 78** Galactic Civilizations 3
- 82** Magicka 2
- 84** Kontrollbesuch: Cities: Skylines
- 86** Kholat

Previews

- 20** Termin-Update
- 40** Fallout 4
- 44** Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
- 50** Doom

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 2205.....	Preview	22	Lego Jurassic World.....	Test	76
Ark: Survival Evolved	Angespielt.....	12	Lego Worlds	News	9
Batman: Arkham Knight	Test.....	58	Magicka 2	Test.....	82
Cities: Skylines.....	Test.....	84	Metal Gear Solid 5:		
Counter-Strike:			The Phantom Pain.....	Preview	44
Global Offensive	Test.....	70	Mirror's Edge: Catalyst.....	News	8
Doom	Preview	50	Overkill's The Walking Dead	News	9
Elite: Dangerous	Test.....	64	Rails & Riches	News	9
Fallout 4.....	Preview	40	Star Wars: Battlefront.....	News	8
Galactic Civilizations 3.....	Test.....	78	Star Wars: Battlefront 3.....	Magazin	100
Heroes of the Storm.....	Test.....	66	The Curious Expedition.....	Angespielt.....	10
Invisible Inc.....	Test.....	74	The Witcher 3: Wild Hunt	News	8
Kholat	Test.....	86			

Star Wars: Battlefront

Neue spielbare Rasse

Langsam sickern immer mehr Details zum lang erwarteten Multiplayer-Shooter Star Wars: Battlefront durch. Noch kurz vor der E3 veröffentlichte Electronic Arts ein aufschlussreiches Bild aus dem Spiel. Interessant ist zum Beispiel der aufrecht marschierende Soldat im Hintergrund. Hierbei handelt es sich um einen Vertreter der sogenannten Quarren – eine amphibische Spezies vom Planeten Mon Calamari (auch Dac genannt). Das zeigt nochmals deutlich, dass in Star Wars: Battlefront zumindest auf Seiten der Rebellen mehrere Völker zur Auswahl stehen werden.

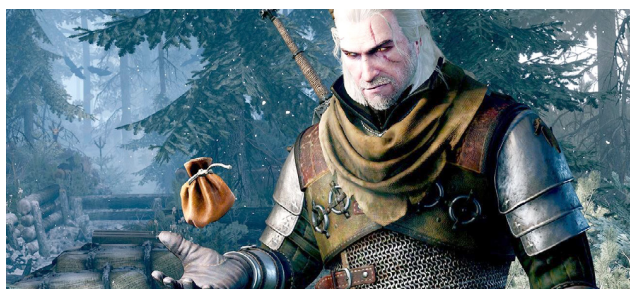


In Star Wars: Battlefront können wir auch einen Quarren spielen.

The Witcher 3

Vier Millionen in zwei Wochen

Marcin Iwinski, der Mitgründer von CD Projekt Red hat mitgeteilt, dass The Witcher 3 in den ersten zwei Wochen vier Millionen Mal verkauft wurde. In einem offenen Brief dankt er den Fans für die grandiose Unterstützung. Seit dem ersten Tag hätten die Spieler das Studio mit wertvollen Informationen versorgt, Fehler gemeldet und Verbesserungsvorschläge gemacht. Dieses Feedback wollen die Entwickler nun aktiv nutzen, um das Spiel mit langanhaltendem Support weiter zu verbessern. Marcin in seiner Mitteilung: »Rittersporn hat einst zu Geralt gesagt, dass sich die Welt verändert, die Sonne sinkt und der Wodka sich leert – läuft, spielt und habt Spaß!«



The Witcher 3 hat sich in zwei Wochen vier Millionen Mal verkauft.

Mirror's Edge Catalyst

Kein echter Teil 2

Entwickler Dice hat bestätigt, dass das ursprünglich als Mirror's Edge 2 gehandelte Spiel nun Mirror's Edge Catalyst heißen wird. Dabei handelt es sich nicht um einen direkten Nachfolger, sondern um eine Neuinterpretation von Teil eins. Sara Jensson, Senior Producer, spricht von einem Reboot der Serie. Man habe sich das Original angesehen und festgestellt, dass man sehr viele Dinge hätte besser machen können. Somit will man mit Catalyst das Spiel liefern, das Mirror's Edge hätte sein sollen. Die Entwickler wollen tiefer in Faiths Hintergrundgeschichte eintauchen und neue Spielmechaniken integrieren, um ein Spiel schaffen, das laut Jensson: »die Grenzen der First-Person-Bewegung noch weiter verschiebt.« Ob sich hinter diesen blumigen Worten mehr als ein weiteres HD-Remake verbirgt, wird sich zeigen.



Mirror's Edge Catalyst soll mehr über Faiths Hintergrund erzählen.

Xbox One Controller

Adapter für Windows 10



Der Controller der Xbox One gehört nach Meinung vieler Spielern zu den besten seines Fachs – bald auch auf dem PC.

Viele PC-Spieler warten schon lange auf den Wireless-Adapter, um ihren Xbox-One-Controller drahtlos mit dem PC verbinden zu können. Microsoft hat diesen nun offiziell angekündigt und gleichzeitig bestätigt, dass das Gerät exklusiv für Windows 10 kommen wird. Der Adapter wandert in den USB-Port (egal ob 2.0 oder 3.0) des PCs und verbindet so den Controller mit dem Rechner. Von der Konsole ver-

traute Features wie der Headset-Anschluss werden funktionieren. Von einer Kompatibilität des Pads mit Windows 7 oder 8 bzw. 8.1 ist in dem Post nicht die Rede. Dafür wurden aber direkt die Preise genannt, zu denen der Wireless Adapter zu kaufen sein wird. So kostet er in der Einzelversion 24,99 Dollar, wohingegen für das Bundle mit dem Xbox-One-Controller 79,95 Dollar auf den Tisch gelegt werden müssen.

Minecraft mit Lego

Auf Steam ist ohne große Vorankündigung das Sandbox-Spiel Lego Worlds im Early Access erschienen. Im Minecraft-ähnlichen Titel geht es um die Erkundung und Gestaltung von Lego-Welten. Lego Worlds kombiniert dabei Gameplay-Mechaniken von Minecraft und Godus. So können Spieler mit ihren Legofiguren die Welt erkunden und Schätze finden, ein großflächiges Gestalten der Spielwelt ist aber ebenso möglich. Bei den Blöcken und Bauteilen haben Baumeister Zugriff auf unterschiedliche Lego-Baukästen, von klassischen Vier-Knopf-Blöcken bis hin zu aktuellen Themenreihen mit komplexen Elementen. Während der Early-Access-Phase sollen natürlich noch weitere Klötzchensets folgen, auch komplexere Elemente wie eine nachvollziehbare Simulation von Wasser und prozedural generierte Höhlen fehlen noch. Ebenso ist der Mehrspielermodus noch nicht integriert.



Mit Lego Worlds springt Lego auf den Minecraft-Zug auf.

Nachfolger für Railroad-Tycoon



Rails & Riches: Dank ehrgeiziger Finanzierungspläne soll aus Konzeptbildern wie diesem bald ein richtiges Spiel werden.

Combine Games haben die Kickstarter-Kampagne für Rails & Riches gestartet. Das junge Studio möchte damit den geistigen Nachfolger von Railroad Tycoon erschaffen. Nach eigenen Angaben will man dabei von Anfang an mit der Community zusammenarbeiten. Wenn bis zum 11. Juli 2015 stolze 800.000 Euro zusammenkommen, kann mit einem Release des fertigen Spiels im Juni 2016 gerechnet werden. Das fertige Produkt soll dann sowohl kleine detaillierte als auch enorm große Welten bieten, die die Spieler mit ihrem Eisenbahnimperium füllen können. Außerdem versprechen die Entwickler Tunnel, moderne Grafik, spielergenerierte und kostenlos downloadbare Zusatzinhalte. Offenbar geht man von einem sehr großen Finanzierungswillen der Fans aus. Denn Combine hat bereits Stretch-Goals bis 2,8 Millionen Dollar gesetzt.



Overkill's The Walking Dead: Bislang gibt es nur das Logo des Spiels zu sehen, das ist noch nicht sonderlich brutal.

Overkill's The Walking Dead

Ein Spiel für Erwachsene

Wie überraschend: Die kommende Videospiel-Umsetzung der Comic-Marke The Walking Dead, die derzeit bei Overkill Software und Starbreeze Studios entsteht, soll ein Spiel für Erwachsene werden. Das hat der zuständige Global Brand Director Almir Listo verraten. Man habe einen solchen Ansatz bereits bei

Payday gewählt. Und man wolle das auch bei Overkill's The Walking Dead so handhaben: »Man kann definitiv etwas erwarten, das sich auf Augenhöhe mit den Comics befindet. Es herrscht derselbe Grad an Verstörung, wenn man so will.« Wir sind schon mal gespannt, wie verstört die USK von dem Spiel sein wird.

Das große Sonderheft: The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

Für (Wieder)Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis:

148 Seiten plus **exklusives Riesen-Poster** mit detaillierten Karten, Guides, Taktiken und Tabellen rund um das epische MMO im Skyrim-Universum!

- **Klassen-Guides auf 58 Seiten:** Detaillierte Skill-Tipps für alle Klassen – fürs Solo- und Gruppenspiel, für PvP und alle Veteranenränge inklusive Championpunkte-Strategien.
- **Doppelseitiges Riesen-Poster:** * Weltkarte mit allen Städten, Gruppen-Dungeons und den wichtigen Set-Werkstätten für maßgeschneiderte Equip-Sets. Plus: Die Startgebiete mit allen Locations!
- **Dungeon-Führer:** So schaffen Sie alle 16 Gruppen-Dungeons und 96 Bosse!
- **Crafting-Guide:** In TESOTU hat Handwerk wirklich goldenen Boden – bauen Sie sich die besten Waffen, Rüstungen, Glyphen und Tränke, bis hin zu den mächtigen Equip-Sets.

- **Die besten Addons:** Individuell und schnell installiert – diese Helfer wollen Sie bald nicht mehr missen.
- **Starthilfe für Einsteiger:** Die besten Tipps und Taktiken für die ersten Spieltage.
- **Werwolf und Vampir:** So profitieren Sie von fetten Boni und coolen Möglichkeiten – und meiden die gefährlichen Nachteile.
- **Was ist neu?** Was Wiedereinsteiger unbedingt wissen müssen.

Sofort unter gamestar.de/TESO bestellen und sofort downloaden oder ab dem 16. Juni an jedem guten Kiosk kaufen!

*Poster nur in der Print-Ausgabe



In 80 Tagen ins Herz der Finsternis

The Curious Expedition lässt Nikola Tesla gegen einen T-Rex kämpfen, Charles Darwin gegen Gorillas und schickt Marie Curie in den Dschungel. Wir begleiten mutige Forscher des Viktorianischen Zeitalters durch die Early-Access-Version. Von Dennis Kogel

Genre: **Roguelike** Termin: **2015** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 15 Euro**

C64-Veteranen erinnert The Curious Expedition an gute alte Zeiten. Nein, nicht wegen der Optik, sondern weil es ein ähnliches Spielprinzip bereits in den Klassikern Seven Cities of Gold oder Das Herz von Afrika gab. Im neuen Indie-Projekt aus Berlin wird diese Mischung aus Erkunden und Handeln gekonnt neu aufgelegt. Aber lassen wir doch den Expeditionsleiter selber erzählen:

Ohne mich gäbe es keine Plasmafernscher, Elektromotoren auch nicht. Gut, ich geb's zu, am Todesstrahl bin ich gescheitert, aber meine größte Unternehmung, die ist jetzt dran: Ich werde der bekannteste Entdecker, der mächtigste Forscher der Geschichte. Gestatten, Nikola Tesla!

Tag 5

Wir sind im Dschungel, auf der Suche nach einer Pyramide aus Gold. Bei mir mein treuer Koch Etienne, Anupam, ein Händler, und eine Eselstute fürs Gepäck. Ich habe sie Missy Kneebone genannt. Das Inventar: Feuerwerk (das schreckt Tiere ab), Schaufeln (für vergrabene Schätze), Scotch (für die Moral),

mein Todesstrahlen-Prototyp und Dynamit. Anupam tauscht ein paar Schaufeln gegen eine wunderschön gearbeitete Flöte. Der Dorfälteste scheint dankbar und markiert auf der Karte den Standort eines Tempels. Unser nächstes Ziel!

Tag 42

Heute sind wir knapp dem Tod entronnen. Die Stimmung ist angespannt. Je länger wir unterwegs sind, desto stärker fällt die geistige Gesundheit meiner Mannschaft. Etienne hat eine irrationale Angst vor Schmetterlingen entwickelt. Anupam hat sich zu sehr an den Alkohol gewöhnt, aber der Scotch ist alle. Am Morgen erreichen wir dann endlich den Tempel. Im Inneren: ein goldener Götze! Die Museen werden sich um diesen Fund reißen. Ich greife nach der Figur und der Boden unter uns bricht auf. Wasserströme verschlingen den Tempel und den dichten Urwald. Wir rennen um unser Leben und entkommen gerade noch. Nachts scheint es jedoch, als würden wir beobachtet werden. Anupam sagt, wir hätten die Warnungen an den Tempelmauern nicht ignorieren dürfen. Humbug! Ich bin ein Mann der Wissenschaft!

Tag 89

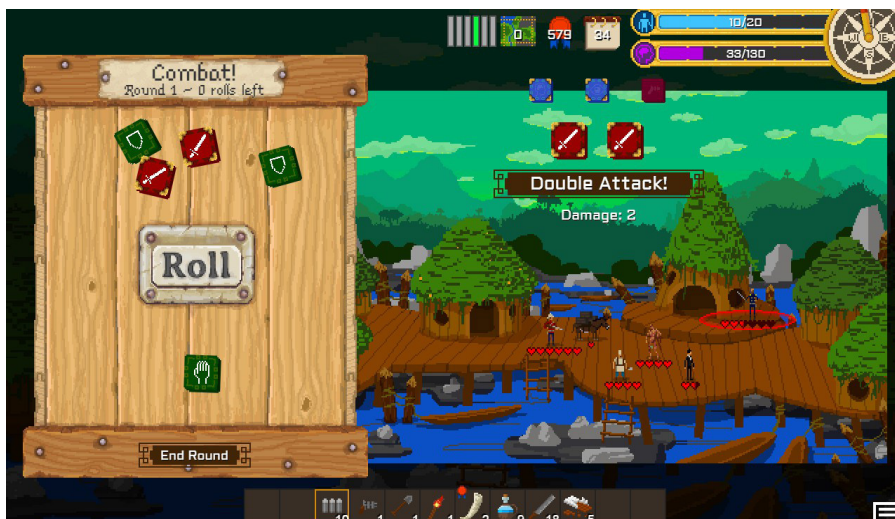
Geschafft! Wir haben die goldene Pyramide gefunden und sind wieder zurück im Londoner Forscherclub, wo alle Expeditionen starten. Aber knapp war es! Als wir wieder am Dorf der Ureinwohner vorbeikamen, erwarteten sie uns mit Speeren. Sie schienen wütend zu sein. Könnte es daran liegen, dass wir den goldenen Götzen gefunden haben? Oder daran, dass wir uns einfach an den Opfergaben-Mangos bedient haben, die in einem Steinzirkel lagen?

In London werden wir bejubelt. Ich darf aus drei Medaillen auswählen, die mir besondere Fähigkeiten geben. Ich entscheide mich für das »Sprachtalent«. Jetzt sollte ich mit den Ureinwohnern kommunizieren können. Fabelhaft! Und nun: Beute loswerden. Den Götzen spende ich ans Museum. Das gibt Ruhm. Die Flöte verkaufe ich ans Auktionshaus, das gibt Geld und das ist für weitere Expeditionen wichtig. Denn wir brauchen Schnaps (für Anupam), Seile, Fackeln, Schaufeln. Am Pier spricht uns ein Veteran an, sein Colonel ist desertiert und im Dschungel verschwunden. Wir müssen ihn finden. Eine Aufgabe für Nikola Tesla!

Tag 165

Alles ist furchtbar. Die Suche nach dem Deserteur hat sich als riesiger Fehlschlag herausgestellt. Zuerst wurden wir von einem Tiger angefallen. Wir konnten ihn gerade so zurückschlagen. Zum Glück ist der Kampf kein chaotisches Rumpfuchteln mit Waffen, sondern ein Würfelspiel! Anupam, Etienne, ich und der Todesstrahl, wir steuern Würfel bei. Bestimmte Würfelkombinationen (etwa ein grüner Schild und ein rotes Schwert) ergeben Schadenspunkte, die wir auf den Tiger verteilen, oder Verteidigungspunkte, die uns vor seinen Klauen schützen. Am Ende ist der Tiger tot, und Etienne macht Steaks.

Keine Wasserfälle zum Ausruhen, das Gelände ist schwierig, wir kommen nur langsam voran. Dann kommt der Horror: Nachts wache ich auf und sehe Anupam auf Etienne sitzen. Er wühlt in seinen Eingeweiden! In der nächsten Nacht läuft Anupam in



Der Kampf funktioniert als eine Art taktisches Würfelspiel im Kniffelstil.



So verbringen wir die meiste Zeit im Spiel: Auf Entdeckungsreise durch schwieriges Dschungelterrain.

der Dunkelheit davon, fiebrig von der Wunde. Jetzt ist nur noch Missy Kneebones bei mir. Sie flüstert, dass alles gut wird.

Tag 167

Die »Entdecker« der Londoner Forschergesellschaft sind Stümper. Darwin mit seinen Schmetterlingen und seiner Lust daran, seltene Tiere zu verspeisen. Tesla mit seinem »Todesstrahl« (funktioniert das Ding überhaupt?). Mein Name ist Mary Kingsley, und ich bin eine der wichtigsten Entdeckerinnen der Moderne – Ethnographie ist mein Ding! Dank meines Übersetzers spreche ich mit den Ureinwohnern über ihre Kultur und fertige Studien an. Meine Zeichnerin macht Portraits von Stammeskriegern und malt diese unglaublichen Landschaften. Waffen? Pah! Mir reicht eine Staffelei und genug Leinwand. Jedenfalls habe ich eine Entdeckung gemacht, die alles verändern könnte:

den Schädel einer gewaltigen Echse. Eine genaue Analyse hat uns in ein Land vor unserer Zeit geführt. Im Süden, sehe ich eine Herde Saurier. Ich nehme an, sie sind friedlich. Was das für Bilder geben wird!

Tag 250

Nikola Tesla ist verschollen, Mary Kingsley auch. Umso besser für mich, Aleister Crowley, den Antichristen! Die anderen Entdecker jagen Tiere, sammeln Schmetterlinge, sprechen mit den Ureinwohnern. Ich bin an etwas anderem interessiert: an Magie, am Okkulten. In den unerforschten Ecken dieser Welt finden sich magische Schriften. Einige davon habe ich schon entdeckt: Ich kann den Dschungel im Feuer aufgehen lassen! Wie viel Macht, wie viel Magie sich wohl noch finden lässt? Gestern erkundeten wir einen Tempel. Den Götzen nahmen wir mit, aber einer meiner Gefolgsleute wurde von

einem kleinen Käfer gebissen. Heute wurde er zu etwas Besserem. Eine gewaltige Monstrosität: stark, schnell, aber dumm und hungrig. Nichts wird gegen das Monster ankommen, nichts gegen meine Magie. Die goldene Pyramide wird von einem Gorilla bewacht. Meine Chancen stehen gut! Und wenn ich es wirklich nicht überleben sollte, dann muss halt ein anderer Entdecker aus dem Forscherclub ran. Dennis Kogel



Von Gier und Entdeckungen

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Curious Expedition gilt zu Recht als eine der interessantesten Indie-Titel, die derzeit in Entwicklung sind. Es ist ein Roguelike, das nicht nur neue spannende Elemente ins Genre einführt, sondern sich wirklich nach Entdeckungsreise anfühlt: Jeder der prominenten Helden bringt einen eigenen Spielstil mit: Großwildjäger, Kulturforscher, Schatzsucher. Es gibt unterschiedliche Wege, die Expeditionen zu absolvieren. Die bleiben dabei immer kurzweilig. Eine Reise ins pixelige Herz der Finsternis dauert keine Viertelstunde, eignet sich also auch perfekt für zwischendurch. Super ist auch das Charakterdesign, das es nebenbei schafft, Figuren näher zu bringen, die im Geschichtsunterricht zu kurz kommen. Noch ist The Curious Expedition nicht fertig und das merkt man auch: Nicht jede Illustration sieht gut aus, an der Balance (vor allem was friedliche Taktiken angeht) muss gearbeitet werden. Aber die Early-Access-Phase läuft vorbildlich: Seit dem Start der Alpha-Version gibt es regelmäßig Updates, viele Änderungen, gute Kommunikation mit Spielern.



Viele der Zufallsereignisse sind sehr atmosphärisch illustriert.

Vier Gründe für das Dino-Abenteuer

In unserer Angespield-Preview zur Early-Access-Version von Ark: Survival Evolved liefern wir Ihnen vier Gründe, weshalb Sie das Dino-Survivalspiel unbedingt im Auge behalten sollten - und einen Grund, mit dem Kauf noch zu warten. Von Johannes Rohe

Genre: Action Termin: Juni 2016 Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

Steams Early-Access-Programm quillt mittlerweile nahezu über mit halbfertigen Survivalspielen. Mit Ark: Survival Evolved gesellt sich jetzt noch ein weiterer Überlebenssimulator hinzu, der auf den ersten Blick so gar nichts anders macht als die Konkurrenz: Gemeinsam mit bis zu 100 anderen Spielern versuchen wir, uns als Überlebender durchzuschlagen, Werkzeuge und einfache Hütten zu craften und der widrigen Natur letztlich unseren Willen aufzuzwingen. Doch Ark liefert uns einige gute Gründe, nochmal genauer hinzuschauen.

Grund eins: Ark hat Dinos

Statt fauliger Zombies bevölkern Dinos die Inselwelt von Ark. Und Ark bietet gleich jede Menge davon. Vom kleinen Dilophosaurus über den T-Rex bis zum gigantischen Brontosaurus – 15 Dino-Arten sind bislang angekündigt oder im Spiel. Das Beste ist aber, dass wir die Urzeitwesen nicht nur jagen und ausweiden, sondern sie sogar zähmen und reiten dürfen.

Grund zwei: Ark sieht fantastisch aus
Dank Unreal Engine 4 gehört Ark zum Schönsten, was wir aktuell im Genre zu sehen bekommen. Besonders die Lichteffekte des dynamischen Tag- und Nachtwechsels

sind eine Klasse für sich. Die hervorragende Grafik geht aktuell aber zu Lasten unverhältnismäßig hoher Hardwareanforderungen. Selbst absolute Top-Hardware, die The Witcher 3 locker stemmt, geht aufgrund der miserablen Optimierung in die Knie.

Grund drei: Wir werden nicht sofort umgebracht

Um zu überleben und große Ziele erreichen zu können, sollten sich die Spieler in Ark zusammenschließen und einander unterstützen. Häufig boten uns andere Überlebende Hilfe an oder nahmen uns gleich in ihren Stamm auf. Das geht mit dem praktischen Kreismenü kinderleicht und unterstreicht, dass Ark seinen Fokus wirklich auf Spieler-gemeinschaften statt auf einsame Wölfe legt. Der genretypische Einsteigerfrust hält sich so in engen Grenzen.

Grund vier: Ark motiviert

Nahrung suchen, Werkzeuge basteln, Häuser bauen. Wir sagten es schon, am Survival-Grundrezept ändert Ark wenig. Doch hier bringt uns nahezu jede Handlung Erfahrungspunkte ein, durch die unsere Spielfigur wie in einem Rollenspiel im Level aufsteigt. So schalten wir nach und nach neue Craftingrezepte frei. Arbeiten wir zu Beginn

noch auf eine einfache Steinaxt hin, erforschen wir später Bauteile für Häuser und sogar Schusswaffen. Sollten wir im Kampf gegen Dinos, Menschen oder die Natur mal den Kürzeren ziehen, verlieren wir zwar unsere Ausrüstung, unser Levelfortschritt bleibt aber erhalten. Das motiviert!

Zukunftspläne

Die Entwicklung von Ark: Survival Evolved wird sich nach den Plänen der Entwickler noch bis zum Juni 2016 hinziehen. Bis dahin wollen die Entwickler ihr Spiel bis zu dreimal wöchentlich updaten und so unter anderem prozedural generierte Welten, über 70 Kreaturen inklusive einiger Bossmonster, Fahrzeuge, Unterwasser-Basen, verschiedene Ökozonen (Wüste, Schnee, Sumpf), zahllose neue Gegenstände und Support für die VR-Brille Oculus Rift einbauen. **JO**



Noch etwas warten
Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de



Die Dinos sehen nicht nur beeindruckend aus. Mit unserem lächerlichen Holzspeer sollten wir diesen Triceratops lieber nicht pieksen. Der piekst zurück!

Ark hat mich doppelt positiv überrascht. Zum einen fühlt es sich mit seinem Levelsystem schon runder an als viele Konkurrenten. Es gibt mir klarere Ziele an die Hand und macht mir persönlich deshalb deutlich mehr Spaß. Die größte Überraschung war aber die nette Community. In Survivalspielen gilt im Normalfall das Recht des Stärkeren. Noobs werden oft ohne zu fragen über den Haufen geschossen, um ihre klägliche Habe zu plündern. In Ark habe ich dagegen echte Teamarbeit und nur wenige aggressive Spieler erlebt. Und dann gibt es auch noch Dinos! Also eigentlich alles perfekt, oder?

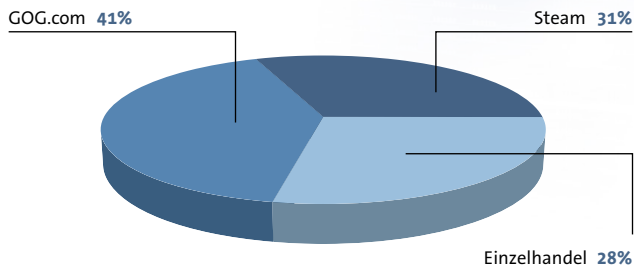
Nein, leider nicht. Aktuell ist die Performance noch zu schlecht, als dass wirklich Spielspaß aufkommen will. Die Kämpfe gegen die staksig animierten Dinos sind ebenfalls noch mehr Arbeit als Vergnügen. Deshalb würde ich mit dem Kauf warten. Wenn die Entwickler weiter Updates in dem Affentempo rausbauen, das sie aktuell an den Tag legen, dürfte Ark schon bald ein richtig rundes Ding geworden sein.

Verhexte Statistik!

Vier Millionen verkaufte Exemplare in zwei Wochen - da kann man schon mal von einem Erfolg sprechen. Wir wollten von unseren Lesern wissen, was sie vom Rollenspiel-Brocken The Witcher 3 halten, und haben rund 14.000 Antworten bekommen.

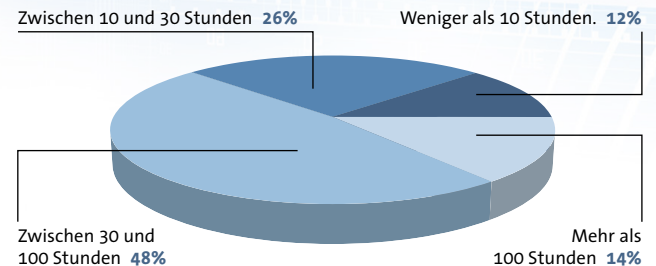


Wo haben Sie The Witcher 3 gekauft?



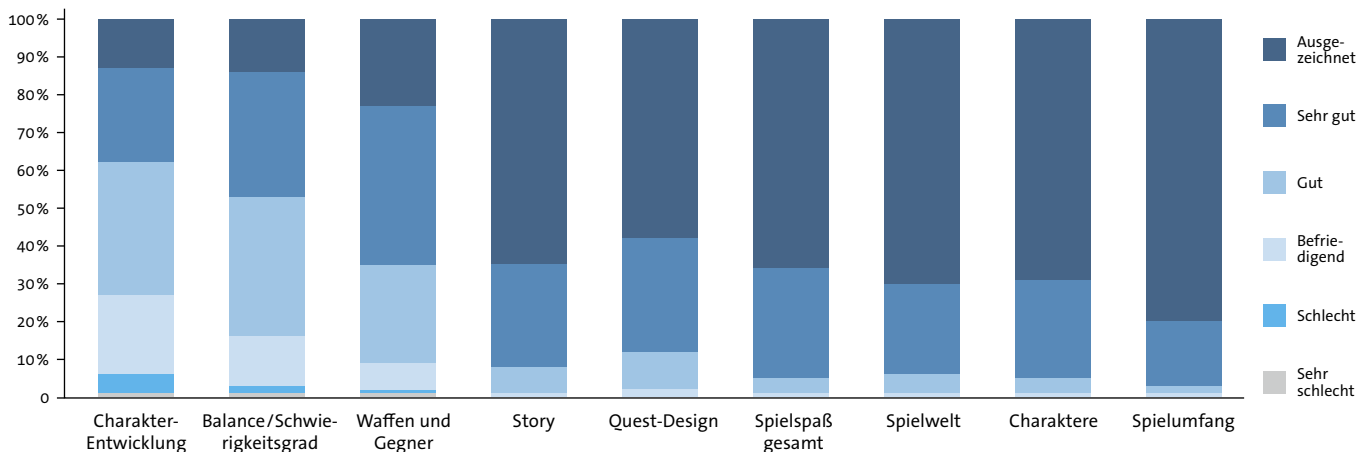
Die Umfrageteilnehmer kaufen am liebsten digital, und zwar bei GOG.com. Offenbar ist die DRM-Freiheit auf dieser Plattform vielen Spielern wichtig.

Wie viel Zeit haben Sie bisher im Spiel verbracht?

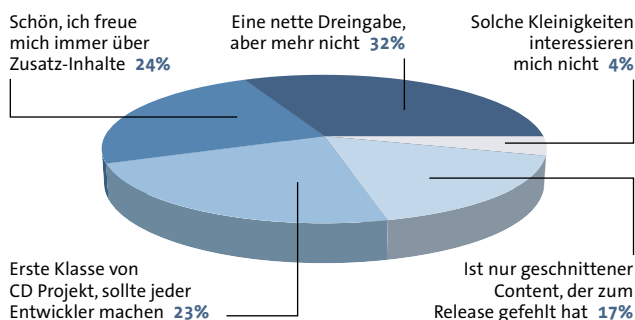


The Witcher 3 ist ein großes, ja sehr großes Spiel. Kein Wunder, dass über 60 Prozent der Teilnehmer schon mehr als 30 Stunden drin versenkt haben. Diese Zahl dürfte in ein paar Wochen noch deutlich höher ausfallen.

Wie würden Sie die folgenden Aspekte von The Witcher 3 bewerten?

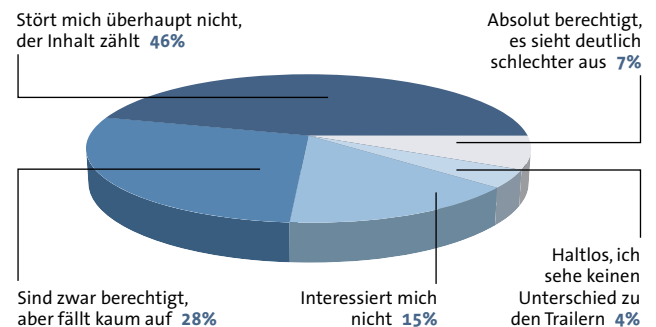


Was halten Sie von den 16 Gratis-DLCs für The Witcher 3?



Geschenkt ist immer gut, so die fast einhellige Meinung. Nur 17 Prozent der Teilnehmer finden, dass die DLCs eigentlich schon im Hauptspiel hätten sein können.

Was halten Sie von den Downgrade-Vorwürfen?



Eindeutiges Urteil: Entscheidend ist, was hinten raus kommt, und das ist ein großartiges Spiel. Nur 7 Prozent der Teilnehmer stören sich daran.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 14.000 Teilnehmern

Mit 4,0 oder 8,0 GByte HBM und 4.096 Shadern

AMD Radeon Fury X



Dieses vermeintliche Bild einer Radeon Fury twitterte Johan Andersson, Technical Director für die Frostbite-Engine bei Dice.

Glaubhaften Gerüchten zufolge soll die neue Grafikkartengeneration von AMD unter der Bezeichnung »Radeon Fury X« auf den Markt kommen, während einige bekannte Modelle wie die R9 290X im alten Namensschema etwas aufgebohrt als R9 390X erscheinen. Die Fury X soll dagegen in vier verschiedenen Varianten erhältlich sein. Den Anfang machen angeblich zwei Versionen mit den Codenamen Fiji Pro/4G und Fiji XT/4G. Der üblichen Vorgehensweise von AMD nach handelt es sich bei der Fiji-XT-Version um den Vollausbau des Grafikchips, während die Pro-Version etwas beschnitten ist. Beide dieser neuen Modelle sind allerdings nur mit 4,0 GByte High Bandwidth Memory ausgestattet und sollen zuerst auf den Markt kommen. Danach sollen eine Version mit 8,0 GByte HBM und eine Dual-GPU-Version mit 16,0 GByte HBM folgen. Die Radeon Fury X mit Fiji-Pro-Grafikchip soll rund 600 US-Dollar kosten, die XT-Version mit 4,0 GByte kommt auf 750 US-Dollar. Die für August 2015 geplante Variante mit 8,0 GByte HBM soll dann für 850 US-Dollar zu haben sein, während das später erscheinende Flaggschiff mit 16,0 GByte und zwei Grafikchips zwischen 1.400 und 1.500 US-Dollar

kosten soll. Alle Modelle sollen einen HDMI-2.0-Ausgang sowie drei DisplayPorts für die Bildausgabe besitzen.

Außerdem soll der Vollausbau des Fiji-XT-Grafikchips über 4.096 Shadereinheiten verfügen und damit über 45 Prozent mehr Shader als beispielsweise eine Radeon R9 290X. Die Taktrate des Grafikchips liegt mit angeblich 1,05 GHz ebenfalls knapp über dem 1,0 GHz schnellen Hawaii-Grafikchip der Radeon R9 290X. Der Fiji-XT-Grafikchip müsste demnach zumindest in der Theorie und ohne Berücksichtigung eventueller interner Verbesserungen beinahe 50 Prozent schneller sein. Das ergibt sich auch aus der geschätzten rohen Rechenleistung, bei der der Fiji-XT-Grafikchip enorme 8,5 TFLOPS erreichen soll, während die Hawaii-XT-GPU nur 5,6 TFLOPS schafft. Zusammen mit der hohen Speicherbandbreite des HBM von 512 GByte pro Sekunde wäre die neue Radeon-Grafikkarte wohl in der Lage, in vielen Spielen auch einer GeForce GTX Titan X Paroli zu bieten, sofern diese Daten korrekt sind – eventuell wissen wir bei Erscheinen dieses Heftes bereits mehr, denn die neue Radeon-Generation könnte am 16. Juni auf der E3-Messe detailliert vorgestellt werden.



Als Radeon R9 390X bringt AMD vermutlich nur eine minimal modifizierte R9 290X mit 8,0 GByte GDDR5-Videospeicher.

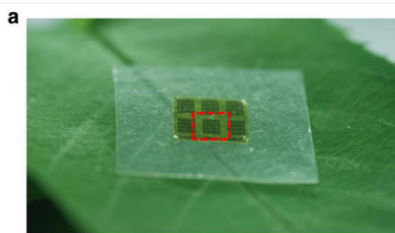
Fast komplett biologisch abbaubar

Chips aus Holz

Eine Gruppe von 17 Forschern aus den USA und China hat ein Substrat für Computerchips entwickelt, das biologisch abbaubar ist und aus Holz gewonnen wird. Aus der Zellulose des Holzes wird ein transparentes und stabiles Material namens »Cellulose Nanofibril« (CNF) gewonnen, das als Substrat für Chips verwendet werden kann. Dazu wird das CNF mit Epoxidharz bestrichen, um eine feste Oberfläche zu bieten und ein Ausdehnen bei Wärme zu verhindern. Das Substrat liefert in Chips die Basis, auf der dann die eigentlichen aktiven Halbleiter-Schichten aufgebracht werden. Herkömmliche Chips verwenden für die aktiven Schichten und das Substrat die gleichen Materialien, die größtenteils aus giftigen oder umweltschädigenden Substanzen bestehen. Die neuen Chips benötigen diese Substanzen nur noch in der aktiven Schicht. Auf die Leistung soll sich das laut den Forschern nicht auswirken. Dazu soll das CNF-

Substrat nicht nur biologisch abbaubar, sondern auch günstiger sein. Den Forschern ist es auch gelungen, darauf Schaltkreise aus Gallium-Arsenid aufzubringen, wie sie aktuell in den meisten Mobilgeräten zum Einsatz kommen. Laut den Forschern sind solche Chips für Hochleistungselektronik geeignet, die mit aktueller Hardware vergleichbar ist. Insgesamt würden beim kom-

merziellen Einsatz von Cellulose Nanofibril rund 99,9 Prozent des bisher verwendeten Halbleitermaterials eingespart. Veraltete oder beschädigte Chips könnten in einem einfachen Prozess unter Zuhilfenahme von Wasser und Pilzkulturen bis auf den geringen Halbleiteranteil innerhalb von Wochen biologisch abgebaut und wieder in die Natur ausgebracht werden.



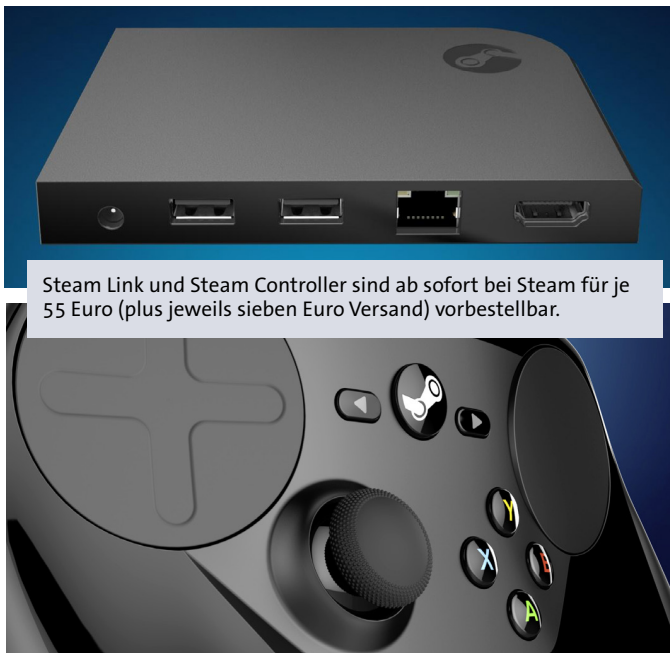
Forscher aus den USA und China haben eine Möglichkeit gefunden, Computerchips herzustellen, die fast komplett biologisch abbaubar sind und die noch dazu preiswerter sein sollen.

Preise bekannt, Vorbestellung möglich

Steam Controller & Steam Link

Auf der Steam-Webseite oder im Steam-Client können Sie ab sofort den Steam Controller und die Steam Link-Box vorbestellen. Der Steam Controller kostet 55 Euro (plus sieben Euro Versand) und soll einerseits wie ein herkömmliches Gamepad funktionieren, durch die beiden Trackpads aber auch für Titel geeignet sein, die eigentlich für Maus- und Tastatur-Steuerung ausgelegt sind. Die Tasten und Trackpads des Steam Controllers sind frei konfigurierbar und es lassen sich auch vorgefertigte Profile für diverse Titel herunterladen und tauschen, die dann je nach gerade gestartetem Spiel automatisch aktiviert werden.

Steam Link ist ebenfalls für 55 Euro (plus sieben Euro Versand) erhältlich. Über die kleine Box können Spiele über das eigene Heimnetzwerk von einem leistungsfähigen Spiele-PC auf einen Fernseher mit HDMI-Eingang gestreamt werden. Steam Link bietet einen LAN-Anschluss mit 100 Mbit/s und WLAN nach 801.11ac und MIMO-Unterstützung. Steam Controller können drahtlos angeschlossen werden. Käufer, die jetzt einen Steam Controller oder Steam Link vorbestellen, haben eine Chance, diese beiden Geräte noch im Oktober 2015 zu erhalten. Laut Valve wird am 16. Oktober 2015 nämlich eine begrenzte Anzahl vorbestellter Geräte versendet. Der eigentliche Launch-Termin ist der 10. November.



Steam Link und Steam Controller sind ab sofort bei Steam für je 55 Euro (plus jeweils sieben Euro Versand) vorbestellbar.

Neuinstallation auch mit kostenloser Version möglich

Details zum Win-10-Upgrade



Am 29. Juli erscheint Windows 10 und das Upgrade ist für Besitzer von Windows 7 oder 8 ein Jahr lang kostenlos möglich. Danach soll die Vollversion von Windows 10 je nach Variante in etwa das Gleiche wie bei Windows 7 und 8 kosten.

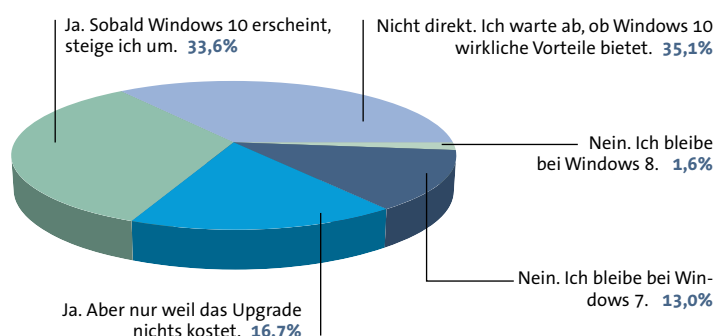
Seit Anfang Juni dürften sich einige Nutzer von Windows 7 oder 8.1 über ein zusätzliches Symbol in der Taskleiste wundern. Die Schaltfläche gehört zu einer automatisch installierten App, mit der Sie Ihren PC auf Kompatibilität zu Windows 10 testen und sich Ihr kostenloses Upgrade reservieren können. Diese Reservierung ist für jeden einzelnen Rechner notwendig, auf dem die älteren Betriebssysteme laufen und der auf Windows 10 umgestellt werden soll. Die App lädt dann bis zur Veröffentlichung schon die Windows-10-Daten per Preload herunter, um den eigentlichen Upgrade-Vorgang am 29. Juli 2015 zu beschleunigen. Sie können aber auch später noch kostenlos umsteigen.

Besitzer von Windows 7, 8.1 Starter, 8.1 Home Basic oder Home Premium erhalten Windows 10 Home. Windows 10 Pro gibt es für Nutzer von Windows 7 Professional und Ultimate sowie von 8.1 Pro. Auch mit der Upgrade-Version können Sie das Betriebssystem komplett neu installieren. Das erfolgt entweder über die interne Windows-10-Funktion oder mit Hilfe einer herunterladbaren ISO-Datei. Trotzdem bleiben weitere Fragen offen, beispielsweise wie Windows 10 auf einen Hardwarewechsel reagiert und woran genau die gültige Lizenz für das Betriebssystem letztendlich gebunden ist – an die Hardware des ursprünglichen PCs oder möglicherweise an die in der Reservierungs-App angegebene E-Mail-Adresse.

Umfrage

Werden Sie auf Windows 10 umsteigen?

Trotz Microsofts Upgrade-Kampagne stehen über ein Drittel unserer Leser dem kommenden, anfangs für viele kostenlosen Windows 10 noch skeptisch gegenüber. 35,1 Prozent wollen erst umsteigen, wenn klar ist, dass Windows 10 wirkliche Vorteile bietet. Für 33,6 Prozent steht hingegen jetzt schon fest, dass sie direkt auf das neue Betriebssystem wechseln. Das Angebot, kostenlos auf Windows 10 umzu-
steigen, ist für 16,7 Prozent Grund genug für den Wechsel. Ganze 13 Prozent kann das jedoch nicht überzeugen, sie wollen beim beliebten Windows 7 bleiben. Das aktuelle Windows 8 hat im Vergleich deutlich weniger (treue) Nutzer und nur 1,6 Prozent wollen nicht wechseln.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 744 Teilnehmer

Feedback



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



The Witcher 3

WWW

Ich muss mal die GameStar loben. Der Test ist wirklich lesenswert, und man merkt auch die Begeisterung. Trotzdem habt ihr negative Punkte angesprochen und nachvollziehbar dargelegt. Wirklich gelungen fand ich die Fazit-Kästen, die mich sehr angesprochen haben. Ich denke, ich hab jetzt ein gutes Bild vom Spiel, mit vielen Stärken, aber auch Schwächen. Das verleiht dem Test doch eine gewisse Glaubwürdigkeit. **Walter ODim**

WWW

Das nenne ich mal einen umfangreichen Test. Was ich am Wertungssystem nur nach wie vor etwas problematisch finde: Würde das Spiel nun so aussehen wie in den ursprünglichen Trailern, also nochmal eine ganze Ecke besser (ich will ja nicht sagen, dass es jetzt schlecht aussieht), dann hätte das keinerlei Einfluss auf die Bewertung des Spiels gehabt, da »Präsentation«, wie es nun heißt, bereits die Maximalpunktzahl erhalten hat. **Kehool**

mosphäre/Story-Kategorie vergleichsweise mies abschneidet, kann trotzdem noch eine hohe Wertung kassieren, weil andere Aspekte wichtiger sind (siehe Kontrollbesuch zu Counter-Strike: Global Offensive in dieser Ausgabe). Zurück zum Witcher: Sowohl Optik als auch Akustik gehören für uns schlicht zum Besten, was das Rollenspielgenre momentan zu bieten hat. Entsprechend wäre alles andere als die Höchstwertung inkonsequent gewesen. **Heiko Klinge**

WWW

Ein Rollenspiel-Koloss mit im selben Atemzug erwähnten Schwächen bei Balance und Charakterentwicklung – das passt einfach nicht. Gerade die Charakterentwicklung müsste für ein Rollenspiel so essentiell sein, dass nach der 100er Skala der 80-89er Bereich herauskommen müsste. Zugänglichkeit und Spielspaß mögen überragend und auch für Genre-Fremde ein Kaufgrund sein, aber das Genre wird eben nur nahezu perfekt ausgereizt. **CmdrBansh**

öffentlich hat. An dieser Stelle möchte ich auch einmal ein Lob an die Redaktion aussprechen, die wirklich hart an diesen Sachen arbeitet. Alleine dieser Test ist extrem lang! Wer selbst Artikel oder Blog-Einträge schreibt, weiß, dass da immens viel Arbeit dahinter steckt. Deswegen möchte ich mich für die vielen tollen Infos zum Spiel bedanken. Dadurch habe ich wirklich viel mehr über das Spiel erfahren. **Gisty 13**

WWW

Ich finde die Berichterstattung um The Witcher 3 herum sehr gelungen und die Herangehensweise der GameStar großartig. 92 Punkte freuen mich für das Spiel und sind im absoluten Mittel der internationalen Wertungen, von denen auch berichtet wurde. Die eigentliche Leistung scheint mir hier bei der Redaktion zu liegen, so offen, spoilerfrei, ehrlich, leidenschaftlich, mit eigener Meinung, dabei transparent, vorab und auch im Nachhinein zu berichten, finde ich wirklich großartig. Ein dickes Lob. **Froschenig**

Die Einzelkategorien haben in der Tat keinen errechenbaren Einfluss aufs abschließende Urteil. Ein Spiel, das beispielsweise in der At-

WWW

Ich habe mich sehr viel mit The Witcher 3 beschäftigt und habe so ziemlich alle Artikel gelesen und alle Videos gesehen, die GameStar ver-

Mangelnde Vielfalt

WWW

Ich persönlich frage mich irgendwie langsam, wohin die Vielfalt der Berichte und Video-Reviews abhandengekommen ist. Ich habe manchmal den Eindruck, dass der Fokus vermehrt auf ein Spiel gesetzt wird, wenn es gerade Nachrichtenwert hat (sei es zu Release oder Ankündigung). Und man dann gefühlt eine Woche lang fast ausschließlich Berichte und News zu besagten Spiel ausschaltet. Das wäre ja durchaus legitim für ein Magazin, wenn hier noch im gewissen Maße die Verhältnismäßigkeit gegeben wäre. Früher hat man noch die Zeitschrift rausgeholt und konnte sich meist im ausgewogenen Maße über eine Vielfalt an Spielen informieren. Auch über Spiele, welche gerade in der Pipeline stecken. Was für mich persönlich derzeit eher verschüttgeht. Ich erinnere nur daran, dass gefühlt ein bis zwei Wochen konstant fast nur noch über Star Wars: Battlefront berichtet wurde, die zehnte News



The Witcher 3: »Ich finde die Berichterstattung sehr gelungen.«

oder der fünfte Bericht über das, was nicht in dem Spiel sein wird. Zum anderen jetzt The Witcher: Seit Wochen Berichte und Videoreportagen, inwieweit die Grafik heruntergeschraubt wurde. Liebe GameStar, das war damals auf der Heft DVD anders. Ich finde es ja okay, wenn über ein Spiel berichtet wird, das neu erschienen ist. Aber kann man statt drei Videos zu einem banalen Thema wie dem »Grafik-Downgrade« nicht vielleicht eher Videos zu anderen Spielen produzieren?

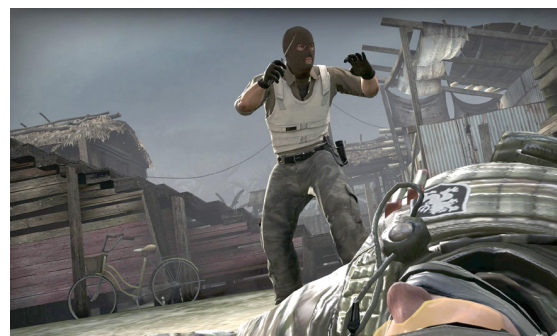
Tamasuke

Du sprichst hier ein ebenso schwieriges wie komplexes Thema an, das auch bei uns in der Redaktion täglich für Diskussionen sorgt, nämlich den Konflikt zwischen Vielfalt und Relevanz. Fakt ist: Unsere Websites leben von Klicks. Unsere Hefte davon, dass genügend Leute sie kaufen. Und Fakt ist (leider?) eben auch, dass ein weiteres Witcher-Feature im Schnitt rund zehnmal mehr Leute interessiert als jedes noch so aufwändige Feature über ein weniger großes Spiel. Und ja, diese Frage muss ich mir stellen, wenn ich entscheide, ob ich einen Redakteur für zwei Tage auf einen Event schicke, der ihn danach noch mindestens weitere zwei Tage für die Aufbereitung (Artikel, Interview, Video) kostet. Also insgesamt vier Tage, während der er zum Beispiel auch locker vier bis sechs Features zu The Witcher 3 machen könnte. Wir wollen geiles Zeug machen, euch informieren und unterhalten, auf der anderen Seite

benötigen wir aber auch Reichweite, die letzten Endes unsere Brötchen bezahlt. Aber natürlich wollen wir euch auch weiterhin auf Geheimtipps aufmerksam machen und spannende Geschichten erzählen. Manchmal müssen wir dafür Kompromisse schließen, zum Beispiel Formate nutzen, die etwas weniger Aufwand verursachen wie unsere »Was ist...«-Videos. Ich denke im Gegensatz zu dir allerdings schon, dass wir diesen Spagat aktuell sehr gut hinkriegen. In der aktuellen GameStar-Ausgabe gibt's zum Beispiel Vorschauen zu Geheimtipps wie Ark oder The Curious Expedition, zu aktuellen Indie-Titeln wie Magicka 2 und Invisible Inc. oder dem Spezialistenthema Galactic Civilizations 3 findest du bei uns sowohl einen umfangreichen Test als auch ein Testvideo. Hinzu kommen unsere Hintergrundreportagen und -specials wie aktuell etwa das 10-Seiten-Monster über die Zusammenhänge zwischen Spielen und Propaganda, wo meines Erachtens niemand im deutschsprachigen Raum solch eine große Vielfalt und – ja – auch Qualität erreicht.

Heiko Klinge

Die Vielfalt sehe ich in gewissen Grade schon gegeben, was nicht bedeutet, dass GameStar das nicht weiter ausbauen könnte, da sehe ich z.B. auf PC Gamer oder Rockpapershotgun öfters kleinere Titel, die nicht bei GameStar auftauchen. Andererseits gibt's für ausgemachten Indie-Perlen schon den gebühren-



Counter-Strike: Global Offensive: »Man merkt, dass ihr mittlerweile auch auf Trends im E-Sport achtet.«

den Platz, so mein Eindruck. Und The Witcher 3 ist einfach offenbar so ein Jahrzehntspiel, bei dem die Menge an Berichterstattung angemessen scheint.

Schokino

Das Phänomen Counter-Strike: Global Offensive

Ich spiele zwar kein CS:GO, aber man merkt, dass ihr mittlerweile mehr mit der Zeit geht und auch auf Trends im E-Sport achtet und darüber berichtet. Das ist gut! Berichte über große Turniere wären da der nächste logische Schritt, allerdings eher in Maßen. Sprich gegebenenfalls am Anfang des Turniers und am Ende eine gute Zusammenfassung, vielleicht auch Interviews mit den jeweiligen Teams. Guter Artikel!

jasslo2k

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.«

0,5 Sone Idle
0,6 Sone Last

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.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

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 Test-Sieger März 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.«

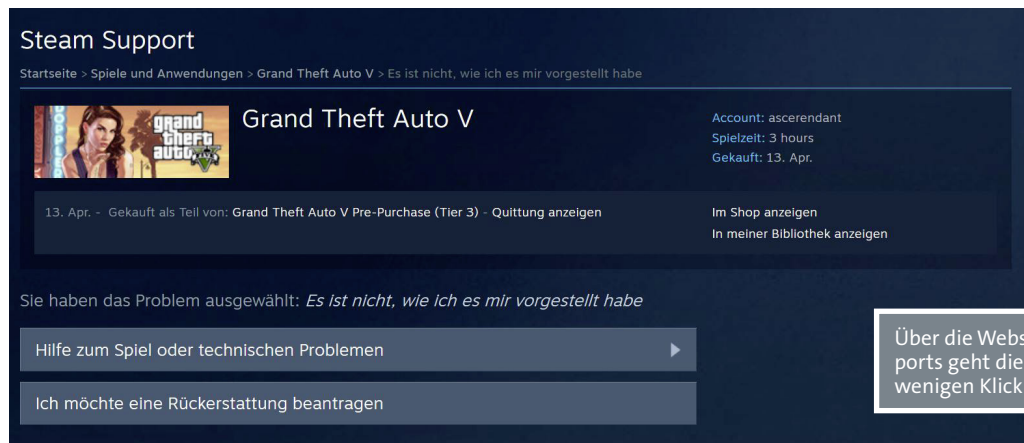
0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

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 **€ 1149,-**
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾



Für das Steam-Rückgaberecht

Wir haben die Verantwortung

Johannes Rohe findet das Steam-Rückgaberecht richtig und wichtig. Die Spieler dürfen das System jedoch auf keinen Fall ausnutzen, sonst schießen sie sich selbst ins Bein.



Der Autor

Johannes Rohe liebt Indie-Spiele und versteht die Angst kleiner Entwickler vor einem Missbrauch des Rückgaberechts. Trotzdem ist es für ihn unverzichtbar, um Kunden vor Abzocke und verbuggten Spielen zu schützen.

Endlich gibt's wieder Spiele-Demos! Dank Steams neuem Rückgaberecht kann ich jedes Spiel zwei Stunden lang ohne Einschränkungen testen, und wenn's mir nicht gefällt, gebe ich es einfach wieder zurück. Ist doch herrlich! Wer so denkt, darf seinen Hut nehmen und gehen. Mit ihm möchte ich mein liebstes Hobby nicht teilen.

Valve gibt uns mit dem Rückgaberecht für Spieledownloads eine scharfe Waffe in die Hand. Wenn die Early-Access-Version des hochgepriesenen Indie-Titels auf unserem Rechner nach 30 Sekunden das Zeitliche segnet oder Ubisoft mal wieder ein Assassin's Creed auf den Markt wirft, dessen Bilder langsamer über den Bildschirm stottern als die Urlaubsdias unserer Großeltern, dann sind Steamkunden zukünftig nicht mehr auf die Kulanz des Verkäufers angewiesen. Stattdessen können wir das fehlerhafte Spiel zurückgeben und erhalten unser Geld zurück. Ganz unbürokratisch, ganz einfach. So sollte es sein. Sogar außerhalb der von Valve vorgegebenen Bedingungen (Rückgabe innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf, nicht mehr als zwei Stunden Spielzeit), können wir eine Rückgabe beantragen. Dann jedoch schaut der Kundendienst genau hin.

Auch wenn Johannes Roth das in seiner Kolumne rechts anders sieht, ich bin überzeugt davon, dass ein Rückgaberecht auch für Downloadspiele ein unverzichtbares Instrument ist, um den Kunden vor Abzocke oder technischen Mängeln zu schützen – egal wie viele Let's Plays oder Reviews er sich vor dem Kauf hätte ansehen können.

Deshalb ist es für mich auch keine Lösung, dem Entwickler die Entscheidung darüber zu überlassen, ob sein Spiel umgetauscht werden kann. Sie haben es schließlich selbst in der Hand, dafür zu sorgen, dass die Käufer mit ihrem Produkt zufrieden sind.

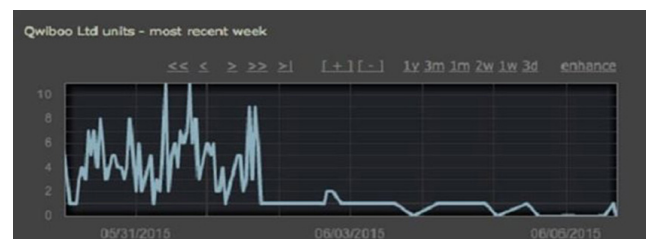
Die Versuchung ist groß

Trotzdem sind die Sorgen von Johannes Roth für mich vollkommen verständlich. Einige Indie-Spiele wie Dear Esther oder Gone Home lassen sich in zwei Stunden locker durchspielen – danach ist ihr Reiz verflogen. Klar liegt da die Versuchung nahe, sich seine hart verdienten Euros auf direktem Weg zurückzuholen. Oder wir kaufen uns wie eingangs beschrieben ein Spiel, zocken Probe und fordern bei Nichtgefallen unser Geld zurück. Dass den Entwicklern damit plötzlich ihre Einnahmen wegbrechen – uns doch egal. Die ersten Zahlen zeigen, dass viele Spieler schon fleißig dabei sind, genau das zu tun.

Doch diesem Impuls dürfen wir nicht nachgeben. Denn wie soll ein neues Kleinod wie Dear Esther entstehen, wenn die Entwickler ihre Einnahmen wieder zurückzahlen müssen? Gerade die kleinen Entwickler, die den Spielmarkt oft mit kurzen, aber unfassbar kreativen Spielen bereichern, haben zu Recht Angst, ausgebeutet zu werden. Große Entwickler wie Rockstar oder Ubisoft, deren Spiele weit über 50 Stunden Spielzeit bieten, müssen sich hingegen kaum Sorgen machen, dass jemand nach zwei Stunden schon alles gesehen hat und das Spiel zurückgibt.

Und sollten die Rückgabebeträge weiterhin ansteigen, sodass ein systematischer Missbrauch offenkundig ist, wird Valve über kurz oder lang die Notbremse ziehen und das System wieder abschaffen – das Recht dazu hätten sie.

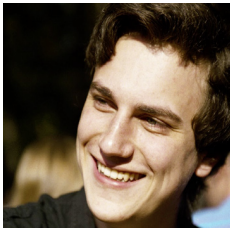
Valve hat uns eine scharfe Waffe in die Hand gegeben, aber die Verantwortung sorgsam mit ihr umzugehen, liegt bei uns. Wenn wir sie missbrauchen, schießen wir uns letzten Endes damit selbst ins Bein.



Von 18 Verkäufen des Indie-Spiels Beyond Gravity wurden 13 zurückgegeben, beklagt der Entwickler Qwiboo.

Valve muss etwas ändern

Spielenentwickler Johannes Roth sieht das neue Rückgaberecht auf Steam kritisch. Missbrauch könnte gerade kleinen Entwicklern die Lebensgrundlage entziehen. Ohnehin sei ein Rückgaberecht bei Spielen eigentlich überflüssig.



Der Autor

Johannes Roth ist Mitbegründer und CEO des Münchner Entwicklerstudios Mimimi Productions, das neben diversen iOS-Spielen auch das hübsche Action-Adventure The Last Tinker: City of Colors produziert hat.

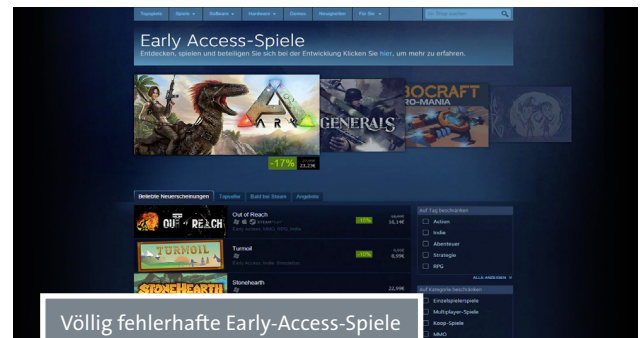
Für viele Entwickler ist das neue Rückgaberecht auf Steam beängstigend. Durch den »Zwang«, an Steam-Sales teilzunehmen, verdient man pro Verkauf ohnehin nur noch geringe Cent-Beträge, vielleicht ein paar Euro. Plötzlich besteht die Gefahr, dass die hart verdienten Erlöse durch Rückläufer noch weiter geschmälert werden.

Wie viele Spieler werden das System ausnutzen? Ich persönlich spiele die wenigsten Titel länger als zwei Stunden – die Regelung bedeutet für mich in der Theorie eine All-Inclusive Flatrate. Was ist mit kurzen Spielen, die man in unter zwei Stunden durchspielen kann – deren Erfahrung das Geld aber allemal wert wäre? Was passiert eigentlich, wenn man als Entwickler schon Geld ausgezahlt bekommen hat und bei Valve auf einmal im Minus steht?

Das Rückgaberecht ist überflüssig

Braucht man überhaupt ein Rückgaberecht für Spiele in einer Welt, in der physikalische Datenträger nach Benutzung auch nicht zurückgegeben werden können? In einer Welt, in der jedes Minigame zig Let's Plays und Blog-Reviews abbekommt und es einfacher denn je ist, sich über den Inhalt eines Spiels vorab zu informieren? Wieso bekommt man eigentlich kein Geld für den letzten Kinofilm zurück?

Und warum sehen wir als Entwickler eigentlich nicht, warum genau unsere Spiele zurückgegeben werden? Die Ergebnisse der Rückgabe-Umfrage stecken aktuell in einer Blackbox. Es häufen sich Berichte, in denen Spiele, die vor bis zu sechs Monaten gekauft wurden, zurückgegeben werden können – ohne



Völlig fehlerhafte Early-Access-Spiele können wir problemlos zurückgeben. So lässt es sich entspannt shoppen.

Angabe von sinnvollen Gründen oder Prüfung durch Steam. Wie soll man das als Entwickler plötzlich abfedern?

Hand aufs Herz: Niemand kann momentan absehen, wie sich die Situation entwickelt und ob das Rückgabesystem tatsächlich exzessiv ausgenutzt wird. Der Summer Sale wird es vermutlich zeigen. Es gibt auch positive Rückgabegründe, zum Beispiel wenn das Game auf der eigenen Hardware tatsächlich nicht läuft.

Aber viele Indie-Entwickler nagen eben schon am Hungertuch, und da kann so eine plötzliche Änderung mit vielen offenen Fragen vor allem eins: ganz schön Angst machen. Ich finde, Entwickler sollten selbst wählen dürfen, ob ihre Titel zurückgegeben werden können – klar ersichtlich für die Spieler. Und Valve hätte einige Sorgen durch bessere Kommunikation im Voraus mit uns Entwicklern deutlich mindern können. Aber dass Valve es mit Vorab-Ankündigungen manchmal nicht ganz so genau nimmt, hat man zuletzt ja schon bei den Bezahlmods für Skyrim gesehen, bei denen der Steam-Betreiber ebenfalls wieder zurückrudern musste. Mal sehen, ob das diesmal auch wieder geschieht.

Das Action-Adventure The Last Tinker: City of Colors ist viel umfangreicher als ein kurzes Indie-Spiel. Trotzdem macht sich Entwickler Johannes Roth Sorgen um einen Missbrauch des Rückgaberechts.



Kurze, storygetriebene Spiele wie Gone Home oder Dear Esther sind vom Rückgabe-Missbrauch besonders gefährdet.



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	3. Quartal 2015
NEU	Anno 2205	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	07/15	3. November 2015
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Nordic Games	11/14	2015
NEU	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15	Juni 2016*
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2015
	Assassin's Creed Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/15	November 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	2015
UPDATE	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	2. Halbjahr 2015*
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Treyarch	06/15	6. November 2015
UPDATE	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
	Darkest Dungeon	Rundenstrategie	Red Hook Studios	03/15	2015*
NEU	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	From Software	–	2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	2016
	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
	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
UPDATE	F1 2015	Rennspiel	Codemasters	–	10. Juli 2015
NEU	Fallout 4	Action-Rollenspiel	Bethesda Game Studios	07/15	2015
NEU	FIFA 16	Sportspiel	EA Sports	–	September 2015
NEU	Fortnite	Action	Epic Games	–	2015
	Freitag der 13.	Action	–	–	Oktober 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	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2016
	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 Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
	Life is Feudal	Online-Rollenspiel	Bitbox Ltd.	–	3. Quartal 2015*
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	3. September 2015
UPDATE	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	2016
	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 Catalyst	Action	Digital Illusions CE	–	1. Quartal 2016
NEU	Need for Speed	Rennspiel	Ghost Games	–	4. Quartal 2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	2015
NEU	Pro Evolution Soccer 2016	Sportspiel	Konami	–	2015
UPDATE	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 05/15	13. Oktober 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
UPDATE	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	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
UPDATE	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	2016
	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
NEU	Street Fighter 5	Kampfspiel	Capcom	07/15	1. Quartal 2016
UPDATE	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13, 04/15	1. Quartal 2016
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2015
	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.

SOMMER-SPECIAL

Jetzt informieren und Vorteile sichern!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE DEUTSCHEN
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET*

9,99 ~~14,99~~
€/Monat*
Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat



Bei Mitnahme Ihrer Rufnummer
erhalten Sie 25,- € Wechsler-Bonus.

Weitere aktuelle Smartphones unter 1und1.de



☎ 02602/96 96



*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,- € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis, z. B. Sony Xperia™ Z3 299,99 €, HTC One M9 449,99 € oder SAMSUNG Galaxy S6 edge ab 599,99 €. Endlos surfen mit 1 GB/Monat (statt 250 MB) Highspeed-Volumen. Danach mit bis zu 64 kBit/s. Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,- €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

1und1.de

Anno 2205

Griff nach den Sternen

Das umfangreichste Endlosspiel, die längste Kampagne, die größten Städte: Anno 2205 will den Begriff Aufbauspiel-Epos neu definieren. Als weltweit erstes Magazin haben wir einen ganzen Tag lang probesiedeln dürfen und faszinierende Gründe für all die Superlative gefunden. Von Heiko Klinge

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **3.11.2015**

Auf DVD: Video-Specials

Verrostet, abgewrackt, in Trümmern: Die Arche, unser Mutterschiff aus Anno 2070, hat definitiv schon bessere Tage gesehen. Ein ebenso überraschendes wie symbolträchtiges Bild, mit dem Blue Byte Mainz die Präsentation von Anno 2205 eröffnet. Ein Bild, das uns sagen soll: Ja, schon wieder Zukunft ... aber nein, dies ist trotzdem kein Auf-Nummer-sicher-Nachfolger!

Drei Jahre lang arbeiten die Entwickler um Creative Director Dirk Riegert nun schon am sechsten Teil der traditionsreichen Strategiereihe und haben dabei tatsächlich kaum einen Baustein auf dem anderen gelassen. Die Nervosität im Raum ist bei allen Beteiligten entsprechend greifbar, schließlich ist gerade erst ein ähnlich radikaler Neuanfang beim Genre-Kollegen Die Siedler: Königreiche von Anteria sowohl bei Fans als auch Presse mit Pauken und Trompeten durchgefallen.

Auch wir sind zunächst skeptisch. Dann lässt man uns spielen. Und unsere Skepsis weicht Stück für Stück, Insel für Insel der Faszination. Ja, vieles wird grundlegend anders. Aber das Entscheidende bleibt und wird sogar noch ausgebaut.

Annochens Mondfahrt

Anno 2205 spielt in der gleichen Welt wie sein Vorgänger, nur eben 135 Jahre später. Die Ressourcen der Erde sind größtenteils leergeplündert, aber ein Durchbruch in der Fusionstechnologie könnte die Energieprobleme der Menschheit für immer lösen. Mit Betonung auf »könnte«. Denn das für die Energiegewinnung nötige Helium-3 gibt's in ausreichender Menge nur an einem denkbar schwer zugänglichen Ort: dem Mond.

Unser Ziel ist klar, das Rennen eröffnet. Als Chef einer Mega Corporation wetteifern wir mit anderen Unternehmen um die Erschließung und Besiedlung des Erdtrabanten. Nur wer auf unserem Planeten die nötigen infrastrukturellen und wirtschaftlichen Voraussetzungen schafft, darf erstmals in der Anno-Serie nach den Sternen greifen – im wahrsten Sinne des Wortes. Dass uns bei diesem Griff jede Menge Widersacher auf die Finger klopfen wollen, gehört zum



guten Storyton. Die paramilitärische Vereinigung »Orbital Watch« findet unser kapitalistisches Streben zum Beispiel furchtbar ... nun ja ... kapitalistisch und würde aus dem Mond viel lieber einen unabhängigen Himmelskörper machen.

Wie im Vorgänger mixt die Ausgangssituation von Anno 2205 geschickte Fiktion mit wissenschaftlichen Fakten und erschafft so eine glaubwürdige Welt, in der wir uns trotz manch ungewohnter Gebäude- und Warenbezeichnung zu Hause fühlen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Autoren aus dem interessanten Szenario dieses Mal eine spannendere Geschichte machen als bei der recht vorhersehbaren Kampagne von Anno 2070.

Das endloseste Endlosspiel

Die Qualität der Story wird bei Anno 2205 auch deshalb ein wichtiges Kriterium sein,

weil wir die Kampagne nicht mehr ignorieren können. Genauso wenig wie das Endlosspiel. Denn die Aufteilung in mehrere Spielmodi fällt künftig ins Wasser, laut Dirk Riegert soll »jede Partie gleichzeitig die längste Kampagne und das endloseste Endlosspiel der Anno-Geschichte werden«. Klingt in der Theorie zu schön, um wahr zu sein. Bis wir die Maus in die Hand nehmen und in die Praxis eintauchen.

Die erste Überraschung erwartet uns bereits nach der Auswahl von Firmenlogo und -name. Statt wie gewohnt direkt die Kontrolle über unser erstes Siedlungsschiff zu bekommen, erblicken wir eine 3D-Strategiekarte samt Erde und Mond, auf der wir unsere erste Inselwelt wählen. Drei stehen zur Auswahl, jede von Hand designt, mit eigener Topographie, speziellen Nebenquests und entsprechend auch anderen

Herausforderungen. Kleiner Nachteil dieses Systems: keine Zufallskarten mehr. Die Aufgaben der Hauptstory rund um das Wettrennen zum Mond bleiben natürlich in jeder Region gleich, schließlich erfüllen sie auch die Funktion eines Tutorials.

Der Clou: Wenn wir auf unserer ersten Inselwelt die nötigen Ziele erreicht haben, können wir auf der Strategiekarte eine weitere Welt freischalten – etwa unsere erste Mondkolonie oder auch eine zweite Erdregion. Insgesamt werden wir für unser Imperium voraussichtlich zwischen acht und zwölf Welten besiedeln dürfen, die endgültige Zahl wird laut Riegert von den finalen Systemanforderungen und der Optimierung abhängen. Zur Einordnung: In den Vorgängern konnten wir allein auf einer Inselwelt schon locker 50 Stunden und mehr verbringen, um alles voll auszubauen.

So sieht unsere selbstgebaute Anno-Insel nach rund drei Spielstunden aus: Häfen **1** spielen nur noch eine untergeordnete Rolle, weil der Handel über die Strategiekarte abläuft. Unsere Obstplantagen **2** haben wir mit zusätzlichen Energie- und Drohnenmodulen ausgestattet. Für das Medienzentrum **3** mussten wir zahlreiche Wohnhäuser umsetzen. Minen **4** können wir nur an vorgegebenen Stellen platzieren, die Vorkommen sind dafür unendlich. Windräder **5** sollten wir wie im Vorgänger möglichst weit voneinander entfernt verteilen.





Auf dem Mond müssen wir in Kratern bauen und Schutzschildgeneratoren aufstellen, damit Meteoritenschauer keinen Schaden anrichten können. Unsere Kolonisten bauen hier seltene Erden und Helium-3 ab, die wir für die höchsten Zivilisationsstufen auf der Erde benötigen.

Bauten für die Ewigkeit

Die Errichtung eines gigantischen Imperiums mit mehreren interagierenden Regionen bedeutet natürlich auch, dass jedes Gebäude dort bleiben muss, wo wir es einmal platziert haben. »Es hat Anno-Spieler schon immer in der Seele wehgetan, wenn sie in einer Mission viel Herzblut in den Aufbau ihrer Siedlung gesteckt haben und sie in der nächsten

Mission wieder ganz von vorn beginnen mussten«, so Dirk Riegert. Trotzdem runzeln wir die Stirn. Denn solch eine persistente Spielwelt war bei Die Siedler: Königreiche von Anteria noch das Hauptargument für ein konstant nötige Onlineverbindung. Nicht bei Anno 2205. »Du kannst alles komplett offline spielen«, verspricht Riegert, »Warenproduktion, Handel und Bevölkerungsent-

wicklung finden bei uns nicht auf Servern statt, sondern ausschließlich auf deinem PC. Und auch nur dann, wenn das Programm läuft.« Zusätzliche Onlinefunktionen wird es natürlich dennoch geben, anders als die Arche-Upgrades in Anno 2070 sollen sie aber keine spielentscheidenden Vorteile bringen. Genauer will man erst später verraten, wir tippen auf spezielle optionale Events und Szenarien ähnlich der Welt- und Tagesgeschehen des Vorgängers. Die volle Fokussierung auf die neue Endlosspiel-Kampagne zeigt sich auch darin, dass es – Zitat – »vorerst« keinen Multiplayermodus geben wird. Der dürfte also wie in Anno 1404 erst per Addon nachgereicht werden.

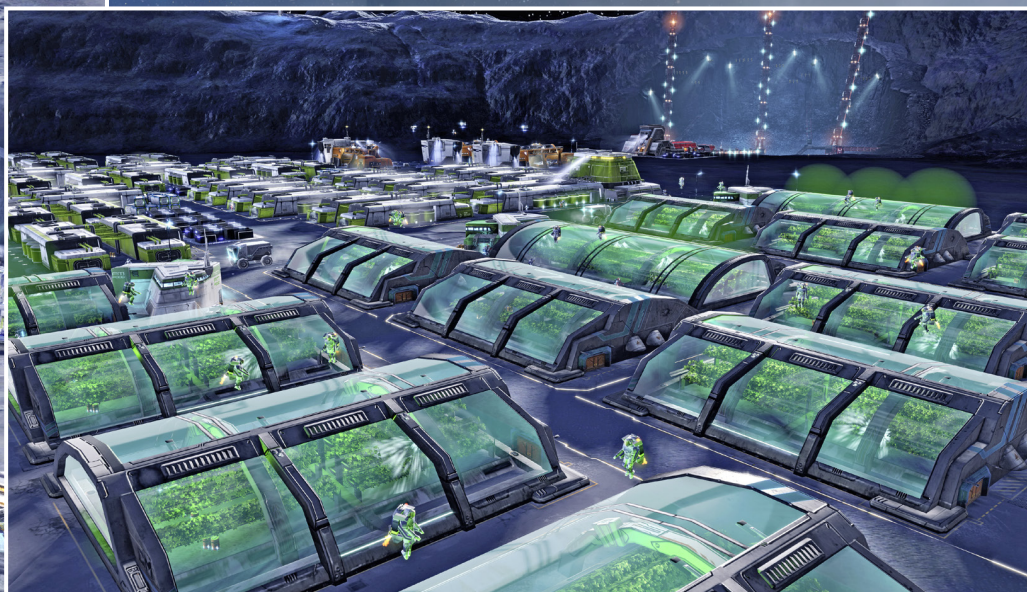
Lasst mich in KI-Ruhe!

Wir widmen uns wieder unserer Strategiekarte und entscheiden uns schließlich für ein inselarmes Szenario. Die komplett neu entwickelte Grafikkarte erlaubt nämlich erstmals auch kontinentale Landmassen, die laut Riegert fünfmal so viel Baufläche haben wie die bislang größten Inseln und entsprechend gewaltige Metropolen mit mehreren Hunderttausend Einwohnern ermöglichen sollen.

Davon ist bei unserem Eintreffen freilich noch nichts zu sehen, wir blicken stattdessen auf unseren gigantischen, ausbaubaren



An den Häfen legen zwar nach wie vor jede Menge Schiffe an, diese sind aber größtenteils nur Kosmetik. Handel treiben wir in Anno 2205 vor allem per Strategiekarten-Menü.



Verkehrte Welt: Während Nahrungsversorgung auf der Erde ein eher kleines Problem ist, müssen wir auf dem Mond sündteure Gewächshäuser errichten und unterhalten.

Kampfzonen, in denen etwaige Meinungsverschiedenheiten auch mit Waffengewalt ausgefochten werden können.

Wohlfühlambiente

Unser erstes Kontor steht, es folgen einige Wohnhäuser, zwei Reisfarmen für die Nahrung sowie eine Entsalzungsanlage für die Wasserversorgung, und das in deutlich glaubwürdigeren Größenverhältnissen als im Vorgänger. Sofort fühlen wir uns pudelwohl in unserer Anno-Haut. Deutlich wohler übrigens als im Vorgänger, was vor allem an der spürbar freundlicheren Farbgebung liegt. Das unfassbar detailverliebte Inselleben zieht uns jedenfalls mit seinen Schwebeautos, unzähligen Passanten und verschwenderisch animierten Produktionsbetrieben gleich derart in seinen Bann, das uns ein entscheidendes Detail zunächst gar nicht auffällt.

Erst beim Platzsuchen für das verflucht große Medienzentrum macht es Klick: Unser Kontor hat gar keinen Einflusskreis mehr, wir können von Anfang an bauen, wo wir wollen! Auch das Medienzentrum selbst erfüllt das Informationsbedürfnis sämtlicher Inselbewohner unabhängig davon, wo wir es platzieren. Und sogar die Produktionsgeschwindigkeit von Waren bleibt immer gleich schnell, egal wie weit Rohstofflieferanten (Obstplantage) und weiterverarbeitende Betriebe (Saftfabrik) voneinander

entfernt liegen. Im Sinne des Zukunftsszenarios eigentlich auch logisch: Die Orangen für einen Smoothie stammen ja schon heute nur selten aus dem Nachbarsgarten.

Die Effizienz liegt im Detail

Aber was wird dann aus dem liebevoll gewonnenen Feilen an der perfekten Anno-Effizienzmaschine, in der ein Rädchen ins andere greift? Das gibt's immer noch. Nur funktioniert es jetzt grundlegend anders, weil die Entwickler das Wirtschaftssystem komplett auf links gedreht haben. Wichtigste Neuerung: Alle produzierten Waren werden nicht mehr mühsam über die Kontore gesammelt und verteilt, sondern landen pro Inselwelt sofort in einem globalen Lager. In der ausklappbaren Übersicht können wir jederzeit einsehen, wie viel wir wovon produzieren und was wir verbrauchen. Das klingt verführerisch einfach, zu einfach für unseren Anno-Veteranen-Geschmack. Unsere Arbeiter verbrauchen mehr Saft, als wir produzieren? Fix irgendwo zwei Plantagen und eine Fabrik errichten und – schwupps – ein paar Sekunden später passt die Bilanz wieder. Allerdings nur die Saftbilanz, wie wir kurze Zeit später schmerzvoll erfahren müssen. Denn die entscheidenden Faktoren bei der Siedlungsplanung in Anno 2205 heißen nicht Saft, Reis oder Medienversorgung, sondern Energie, Arbeitskraft und Logistik.


und detailreich animierten Raumhafen (rund fünfmal so groß wie die alte Arche) sowie unser Kommandoschiff. Das übliche Wettrennen mit den Computergegnern um die beste Startinsel entfällt aber. Zum einen, weil wir bereits die komplette Welt samt möglicher Positionen für unser erstes Kontor einsehen können. Zum anderen, weil es keine Computergegner mehr gibt. Zumindest nicht als direkte Konkurrenten auf unseren Inselwelten. Wir können jederzeit unsere Position im Mondwettrennen mit der Konkurrenz vergleichen oder über die Strategiekarte Handel treiben (dazu später mehr), bekommen immer mal wieder Kommentare oder auch Aufträge, werden aber ansonsten von den anderen Firmen in Ruhe gelassen.

Ein krasser, aus Sicht der Entwickler aber notwendiger Schnitt. »Wenn dir ein KI-Gegner die beste Insel weggeschnappt oder deine Hauptsiedlung überfallen hat, war das fast immer frustrierend und nur selten spannend. Die meisten Spieler haben dann einfach einen alten Spielstand geladen.« Konflikte und Kämpfe soll es zwar weiterhin geben, allerdings nur dann, wenn wir es auch wirklich wollen und abseits unserer liebevoll hochgezogenen Zukunftsmetropolen. Genaueres wollen die Entwickler noch nicht verraten. Weil wir aber auf der Strategiekarte einige verdächtig rote Icons entdeckt haben, tippen wir auf separate

Im Anno-HQ

GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge war einen ganzen Tag lang Gast beim Anno-Entwickler Blue Byte Mainz. Er durfte dabei sowohl eine voll aufgebaute Region erkunden, als auch als weltweit erster Spielejournalist die ersten drei Stunden der Endlosspiel-Kampagne ausprobieren, assistiert von Creative Director Dirk Riebert.



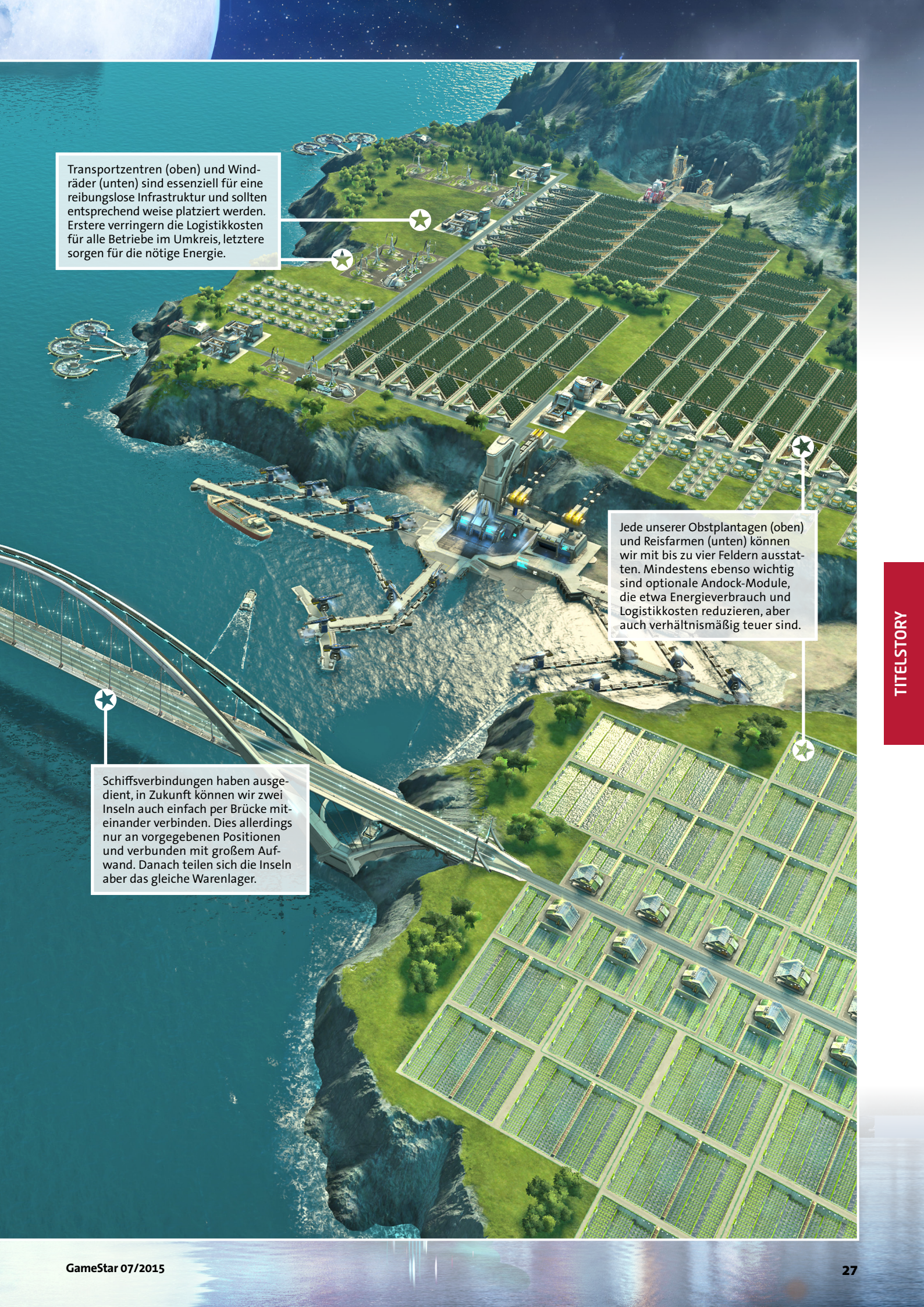


Die Topographie dieser Region ermöglicht uns die Errichtung eines Staudamms. Sobald das Megaprojekt vollendet wurde, verändert sich nicht nur die Landschaft, wir erhalten auch einen kräftigen Energiebonus für all unsere Siedlungen – auch auf dem Mond.

Die Metro-Stationen befriedigen das Bedürfnis nach Mobilität. Zwar fahren im Bahnhof ständig Züge ein und aus, dies ist aber nur Kosmetik. Anno 2205 wird wie gehabt weder Verkehr noch einzelne Bürger simulieren, wir sollen uns ganz aufs Bauen konzentrieren.

Weil wir so viele schöne Wolkenkratzer im Stadtkern haben, muss diese Polizeistation mit einer Randposition vorlieb nehmen. An ihrer Effizienz beim Befriedigen des Sicherheitsbedürfnisses ändert dies nichts, allerdings verursacht sie hier höhere Kosten als im Zentrum.

Hier sehen Sie nur einen kleinen Ausschnitt einer voll ausgebauten Anno-Inselwelt. Unsere Bevölkerung hat bereits die höchste Zivilisationsstufe »Magnet« erreicht und residiert in schicken Wolkenkratzern. Dazu bedarf es auch Waren vom Mond.



Transportzentren (oben) und Windräder (unten) sind essenziell für eine reibungslose Infrastruktur und sollten entsprechend weise platziert werden. Erstere verringern die Logistikkosten für alle Betriebe im Umkreis, letztere sorgen für die nötige Energie.

Jede unserer Obstplantagen (oben) und Reisfarmen (unten) können wir mit bis zu vier Feldern ausstatten. Mindestens ebenso wichtig sind optionale Andock-Module, die etwa Energieverbrauch und Logistikkosten reduzieren, aber auch verhältnismäßig teuer sind.

Schiffsverbindungen haben ausgedient, in Zukunft können wir zwei Inseln auch einfach per Brücke miteinander verbinden. Dies allerdings nur an vorgegebenen Positionen und verbunden mit großem Aufwand. Danach teilen sich die Inseln aber das gleiche Warenlager.



In jeder Region gibt es spezielle Nebenquests – in diesem Fall der Bau eines Staudamms. Den können wir jederzeit aus allen Perspektiven bewundern, die neue freie Kamera macht's möglich.

Ersteres lässt sich noch verhältnismäßig einfach und ähnlich wie im Vorgänger in den Griff bekommen: einfach ein paar Windräder und Wasserkraftwerke an geeigneten Positionen verteilen. Bei der Arbeitskraft wird's schon kniffliger. Denn unsere Bevölkerung reicht selten aus, um wirklich alle Jobs zu besetzen. Unterversorgte Betriebe sollten wir daher schleunigst mit Robotern ausstatten, was wiederum neue Produktionsketten und Kosten nach sich zieht. Am meisten dazulernen und nachjustieren müssen wir allerdings beim Thema Logistik. Unsere wahllos über die Insel verteilten Reisfarmen haben zwar keinerlei Nachteile in Sachen Produktionsgeschwindigkeit, verursachen aber deutlich höherer Logistikkosten, als wenn wir sie

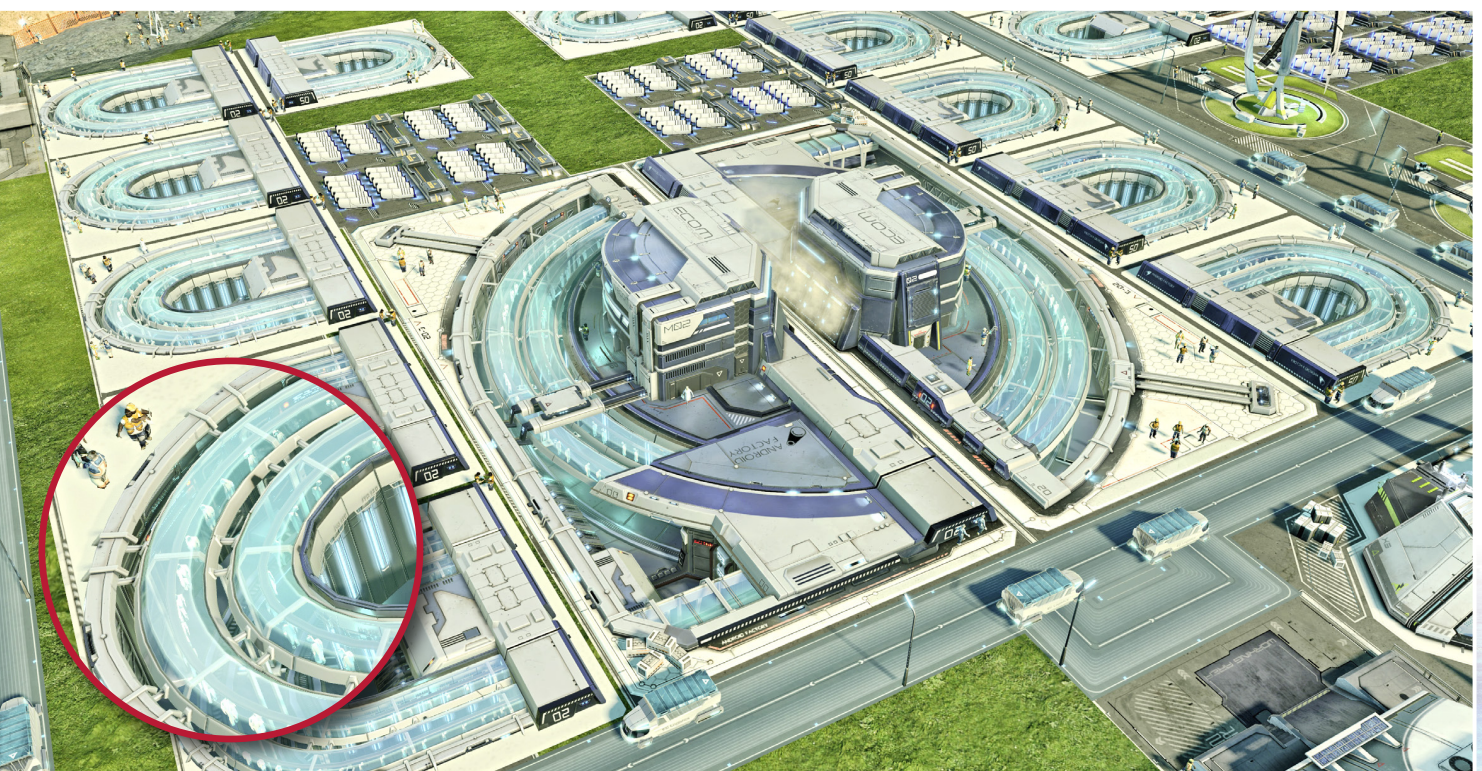
direkt neben einem Transportzentrum platziert hätten. Und das bekommen wir im Portemonnaie überaus deutlich zu spüren.

Umbauen statt abreißen

Das Motivierende an Anno 2205: Wer eine Optimierungsmöglichkeit identifiziert hat, kann sie in der Regel sofort umsetzen. Zum einen, weil wir wie im Browsergame-Ableger Anno Online jetzt Gebäude einfach versetzen dürfen, auf den unteren beiden der drei Schwierigkeitsgrade sogar kostenlos. Das nervige Abreißen und Neubauen gehört entsprechend der Vergangenheit an. Zum anderen dürfen wir an jeden Betrieb zusätzliche Module andocken. Das können zusätzliche Produktionshallen respektive Plantagenfelder sein, aber auch Energiezel-

len, Roboterstationen oder Depots, was entsprechend Stromverbrauch, Arbeitskraftbedarf oder Logistikkosten reduziert.

Ziel des neuen Wirtschaftssystems ist laut Dirk Riegert, dass wir weniger Betriebe im Blick behalten müssen, diese aber künftig mehr Management erfordern. Bei unse-



Detailverliebt: Wenn die Förderbänder unserer Androidenfabrik Hunderte Roboter von A nach B kutschieren, macht allein schon das Zugucken Spaß.



rem Probespiel funktionierte das bereits ganz hervorragend. Weil wir dank der Warenbilanz jederzeit im Blick haben, wo es etwas zu optimieren gibt und wir die Effekte unserer Maßnahmen auch sofort sehen, spielt sich Anno 2205 erheblich flüssiger und flotter als die Vorgänger, ohne dabei an Anspruch einzubüßen. Die Kehrseite der Medaille: Alles wird einen Tick abstrakter. Statt alle unsere Produktionsbetriebe und Kontore nach Versorgungslücken abzuklappen, reicht jetzt ein Blick in die Warenübersicht. Klar ist das komfortabler, aber eben trotz aller Detailverliebtheit auch nicht mehr die gewohnte Anno-Modellbaudylle, bei der wir dem Weizenkorn auf dem Weg zum Brot quasi zugucken konnten.

Biopoly...hä?

Bei den Zivilisationsstufen – der Motivationspritze jedes Annos – bleibt glücklicherweise alles beim Alten. Nachdem wir unsere Arbeiter pflichtbewusst mit Reis, Wasser und via Medienzentrum auch Informationen versorgt haben, können wir die ersten von ihnen zu Angestellten befördern, was sich wie gehabt in schöneren sowie größeren Häusern, neuen Technologien und Produktionsketten, aber auch höheren Versorgungsansprüchen äußert. Theoretisch zumindest, denn für den Bau von Angestelltenwohnungen haben wir einen entscheidenden Rohstoff übersehen: Sonnenblumen! Holz und Steine sind out, die Baustoffe der Zukunft heißen Kalksandstein oder Biopolymere – und Letztere werden offenkundig aus Sonnenblumenharz gewonnen. Aha,

wieder was gelernt. Wie schon im Vorgänger erfordern die zukünftigen Produktionsketten ein wenig mehr Einarbeitung als der Klassiker »Korn, Mehl, Brot«. Durch die Warenübersicht und vor allem die größeren, sich klar voneinander abhebenden Gebäude fällt es uns aber deutlich leichter, uns zurechtzufinden.

Sonnenblumenfarm und Biopolymer-Fabrik stehen, die ersten Angestellten können ihre aufgewerteten Häuser beziehen. Und wir entdecken in den nun freigeschalteten Bauoptionen neben Kobaltmine, Roboterfabrik und Polizeistation auch eine zweite Wohnungsvariante. Die verlangt zwar nach

mehr Baufläche, dafür passen aber auch mehr Siedler rein. Sehr verführerisch, weil jedes Gebäude in Anno 2205 eine Straßenanbindung benötigt. Größere Häuser heißt weniger Straße, heißt mehr Raum für andere Pläne. Schon platzieren und strukturieren wir um, als ob es kein Morgen mehr gäbe. Zufrieden registrieren wir, wie unsere Bevölkerungszahl nach oben schnellte. Und noch zufriedener grinsen wir, als es plötzlich »Pling« macht und unsere Firma um eine Stufe aufsteigt, was sich in so schicken Belohnungen wie seltenen Rohstoffen (werden für die wichtigen Andock-Module benötigt) oder neuen Zierelementen äußert.



Wenn Fusionsreaktoren auf dem Mond Helium-3 in Strom verwandeln, gehören Energieprobleme der Vergangenheit an. Auf diese Produktionskette stoßen wir aber erst im Endstadium.



Unser neues Hauptquartier ist ein riesiger ausbaubarer Raumhafen. Die alte Arche (unteres Bild) hat im wahrsten Sinne des Wortes ausgesiedet und muss in einer Nebenmission vom Meeresboden geborgen werden.

Erstmals gibt's in Anno nämlich ein Levelsystem – und was dem Rollenspiel die Erfahrungspunkte, ist in unserem Fall die Gesamtbevölkerungszahl.

Gut geölte Baumaschine

Mit dem »Pling« verabschieden sich nun auch unsere letzten Zweifel an der Funktionstüchtigkeit der so umfassend überarbeiteten Anno-Effizienzmaschine. Denn durch die zahlreichen größeren Wohngebäude und entsprechend gestiegene Bevölkerungszahl müssen wir nun dringende Vitamindrinks produzieren. Obstplantagen benötigen allerdings so genannte Construct-o-Bots, die wir natürlich erst einmal in einer Roboterfabrik herstellen müssen, was wiederum Kalksandstein (für die Fabrik) sowie Kobalt (für die Roboter) erfordert. Die Minen können wir nur an vorgegebenen Bergpositionen errichten, wo platzieren wir dann am sinnvollsten die Roboterfabrik? Als endlich alles am Straßen- und Stromnetz hängt, fällt uns auf, dass wir dummerweise gar nicht genügend Energie für alle Betriebe haben – mehr Windparks müssen her! Dummerweise stehen auf den idealen Windradpositionen aber schon andere Gebäude, was machen wir jetzt mit denen? Jawoll, genauso müssen Räder ineinandergreifen, damit wir bei einem Aufbauspiel alles um uns herum vergessen.

Fast verlieren wir sogar unser eigentliches Mondziel aus den Augen, wenn uns nicht unsere Beraterin darauf aufmerksam machen würde, dass wir nun unseren Raumhafen um eine weitere Stufe ausbauen dürfen und so dem Mond einen Schritt näher kommen. Wer mag, kann solche Storyquests aber auch komplett ignorieren und einfach nur an der perfekten Siedlung feilen. Zwar benötigen wir irgendwann zwangsläufig Mond-



rohstoffe, wenn unsere Bewohner die höchste Zivilisationsstufe »Magnet« erreichen sollen, die können wir uns aber auch problemlos erhandeln. Das funktioniert nun per Menü über die Strategiekarte, hier verwalten wir außerdem die Handelsrouten zwischen sämtlichen besiedelten Erd- und Mondregionen. Der Warentransport per Schiff innerhalb der Inselwelten hat entsprechend ausgesiedet. Auch das sehen wir mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Lachend, weil das umständliche Warenverschiffen in früheren Serienteilen häufig tatsächlich ein Störfaktor im Spielfluss war. Weinend, weil ähnlich wie beim neu gestalteten Wirtschaftssystem ein Stück weit der Zuguck-Charme verloren gehen könnte. Ganz zu schweigen vom Hochgefühl, wenn endlich die noch fehlende Ressource fürs nächste Megaprojekt im Hafen eintrudelt.

Per Brückenschlag zur Metropole

Große Bauprojekte gibt's natürlich auch in Anno 2205, spielerisch am relevantesten sind sicherlich die riesigen Brücken, die wir an vorgegebenen Stellen zwischen zwei Inseln spannen können. Das sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ermöglicht auch die größten zusammenhängenden Metro-

polen der Seriengeschichte. Darüber hinaus soll es pro Region auch mindestens einen speziell designten Großauftrag geben, an dem wir uns versuchen können. Auf unserer Karte ist dies zum Beispiel der Bau eines gewaltigen Staudamms. Bei Abschluss des Projekts verändert sich nicht nur die Optik der kompletten Region, sondern wir bekommen obendrein einen kräftigen Energiebonus, von dem auch unsere anderen Welten einschließlich der Mondkolonien profitieren. Auch das Bergen des eingangs erwähnten Archen-Wracks aus Anno 2070 zählt zu diesen optionalen Nebenquests.

Kleinere Minijobs wie das Retten von Schiffbrüchigen oder das Produzieren und Liefern bestimmter Waren stehen ebenfalls auf der Agenda, werden uns aber nicht mehr aufgezwungen. Stattdessen wird es in jeder Region einen gesonderten Hafen geben, in dem regelmäßig neue Auftraggeber einlaufen. Nur wenn wir die bewusst anklicken, bekommen wir zu hören, was sie uns anzubieten haben. Auch Zeitlimits soll es nicht mehr geben. »Du entscheidest, wie du Anno erleben möchtest. Nicht wir! In 2070 haben wir den Spieler stellenweise zu sehr vor uns hergetrieben, das wollten wir dieses Mal auf jeden Fall vermeiden«, erläutert Dirk Riegert.



Unser Stadtkern samt Sportstadion. Gut zu erkennen: Die Straßen und Wege sind deutlich belebter als in den Vorgängern.

Der Mond, dein Feind und Helfer

Wir entscheiden erstmal, dass wir zum Abschluss unseres Probespiels auf jeden Fall noch den Mond sehen wollen, auch wenn wir die dafür nötige dritte Zivilisationsstufe »Ingenieur« noch nicht erreicht haben. Also lädt Dirk Riegert einen Spielstand mit mehreren voll ausgebauten Regionen auf Mond und Erde sowie einer Gesamtbevölkerung von über 600.000. Nur 4.000 davon leben allerdings auf dem Mond. Kein Wunder, schließlich haben wir es hier mit einem lebensfeindlichen Siedlungsgebiet zu tun, mit entsprechenden Herausforderungen für den Anno-Spieler. Auf den ersten Blick erinnert spielerisch vieles an den Meeresboden aus Anno 2070. Wieder gibt es zwei zusätzliche Zivilisationsstufen, wieder kämpfen wir vor allem mit dem knappen Bauplatz. Nur in Mondkratern dürfen wir Gebäude errichten,

weil außerhalb zu große Gefahr durch die allgegenwärtigen Meteoritenschauer droht. Trotzdem müssen wir zusätzlich noch kostspielige Schutzschilde errichten. Hier treffen wir also auch wieder auf traditionelle Einflusskreise. In Treibhäusern werden Lebensmittel angebaut, Krankenhäuser kümmern sich um die medizinische Versorgung, und in Höhlen wird Mondeis gewonnen, aus dem wir wiederum Wasser und Sauerstoff extrahieren. Am meisten Eindruck schinden aber die gewaltigen Schaufelradbagger, die sich in die Mondkraterwände fräsen, um dort seltene Erden abzubauen.

Ja, wir sehen dieser Mondkolonie an, mit wie viel Hirnschmalz und Herzblut sie entstanden ist. Wir wissen, dass ihr Erbauer stolz auf sie ist. Genauso wie wir stolz auf unsere kümmerliche Drei-Stunden-Insel sind, nicht umsonst wollen wir unbedingt

einen Screenshot davon haben. Genau das ist das Entscheidende bei einem Anno-Spiel: der Stolz auf das selbstgebaute Imperium. Das war Anno 1602 schon so, Anno 1404 bei uns ganz besonders ausgeprägt, und die Chancen stehen mehr als gut, dass es auch Anno 2205 wieder so sein wird. **HK**



Ein Anno im Herzen

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Als großer Aufbauspielfan war mir ein wenig Bange vor Anno 2205. Zu tief sitzt noch der Schock über die aus meiner Sicht völlig misslungene Neuausrichtung von Die Siedler: Königreiche von Anteria. Umso größer jetzt die Erleichterung: Ja, das ist im Kern immer noch das Anno, das ich vor rund 17 Jahren kennen und lieben gelernt habe. Es vergingen vielleicht 30 Minuten, in denen ich mich zunächst ans Szenario und vor allem das neue Wirtschaftssystem gewöhnen musste. Danach war ich verloren und hätte sogar das Essen vergessen, wenn nicht zwischendurch Häppchen direkt vor meiner Nase platziert worden wären.

Sicher, der fehlende Multiplayermodus, das globale Warenlager und die eingeschränkte Interaktion mit Computergegnern sind Einschnitte, die für Diskussionen bei den Fans sorgen werden. Aber es sind Einschnitte, die ich persönlich gern in Kauf nehme, wenn ich im Gegenzug eine ebenso gigantische wie persistente Anno-Spielwelt bekomme, in der ich mich problemlos für Monate verlieren kann. Wenn die Entwickler keinen größeren Bock mehr beim noch geheimen Militärsystem schießen, dann könnte Anno 2205 sogar meinen bisherigen Serienfavoriten 1404 ablösen.



Unsere Siliziummine hat mit vier Baggerrampen die maximale Ausbaustufe.



Vor rund 17 Jahren dachten viele, es sei nur ein weiterer Siedler-Klon. Dann wurde Anno zur bis heute meistverkauften deutschen PC-Spiel-Marke. GameStar blickt zurück auf die bewegte Geschichte der Aufbauspiel-Serie. Von Heiko Klinge

Wir haben keinen Alkohol mehr!« Normalerweise ist dies eine Feststellung, die eine Freitagnacht erheblich verkürzt. Anders 1998: Wer damals diese

Worte hörte, konnte sich ziemlich sicher sein, dass er frühestens am nächsten Morgen sein Bett wiedersieht. Schließlich galt es, neue Produktionsbetriebe zu bauen, Warenkreisläufe zu optimieren, Handelsverträge zu schließen. Schuld war Anno 1602, das mit seiner Kombination aus Aufbau-, Wirtschafts- und Echtzeit-Strategiespiel Hunderttausende Hobby-Architekten um den Schlaf brachte. Der Beginn einer Erfolgsgeschichte mit weltweit mehr als sechs Millionen ver-

kauften Anno-Spielen, allerdings auch mit ein paar traurigen Kapiteln und ohne Happy-End für das österreichische Entwicklerstudio von Max Design.

1869 kommt vor 1602

Für das Team der drei Firmengründer Albert und Martin Lasser sowie Wilfried Reiter war Anno 1602 das erste Aufbauspiel. Zuvor entwickelte Max Design die reinrassigen Wirtschaftssimulationen 1869(1992) und Oldtimer (1994) sowie den postapokalyptischen Strategie-Rollenspiel-Mix Burntime(1993).

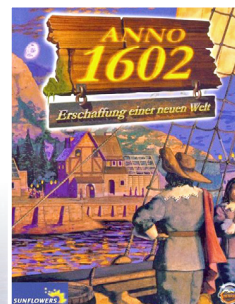
Auch Anno 1602 sollte eigentlich ein globales Strategiespiel werden, der Aufbauart war anfangs nur ein Teilaspekt. Doch weil sich bereits das Inselbesiedeln als Freizeit-

killer allererster Kajüte entpuppte, beschlossen die Entwickler, globale Elemente wie eine strategische Weltkarte über Bord zu werfen. Aber warum machten Aufbau und Pflege eines kleinen Inselreiches so süchtig?

Zum einen durch das ebenso fordernde wie motivierende System der Entwicklungsstufen: Die Inselbewohner begannen als Pioniere, wurden zu Bürgern und Kaufleuten und erreichten schließlich den Aristokraten-Status. Für jede neue Stufe musste der Spieler mehr und wertvollere Güter produzieren und wurde dafür mit prächtigeren Gebäuden belohnt. Zum anderen machte bei Anno 1602 allein schon das Zuschauen Spaß. Ähnlich wie bei Die Siedler war jeder Handgriff der Inselbewohner liebevoll animiert, doch anders als beim Aufbauspiel-Konkurrenten von Blue Byte hatten die Spieler bei Anno 1602 auch wirklich die Muße, jedes Detail zu entdecken. Denn die KI-Gegner passten sich automatisch der Spielweise an. Wer friedlich vor sich hin baute, brauchte auch keine Angriffe zu fürchten. Wohl ein Hauptgrund, warum fast die Hälfte aller Anno-Käufer Frauen waren – in Zeiten vor den Sims noch ein absolutes Novum.



1998 ist Anno 1602 noch ein echter Überraschungshit. Die Mischung aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation ist seinerzeit ebenso einzigartig wie das monatelang motivierende Endlosspiel.



LAN-Party like 1602

Auch männliche Siedel-Experten bekamen bei Anno 1602 eine Menge zu tun: 23 stellenweise sehr komplexe Warenkreisläufe, Diplomatie- sowie Handelsop-

tionen und Echtzeitschlachten, die mit gerade mal vier Truppentypen allerdings nur ein Randaspekt blieben. Trotz des meist friedlichen und verhältnismäßig langwie-

rigen Spielablaufs war Anno 1602 Ende der 90er dank stabiler Multiplayer-Partien auch ein gern gesehener Gast auf LAN-Parties. Max Design und Publisher Sunflowers erkannten das Potenzial der wachsenden Community und veröffentlichten neun Monate nach dem Hauptprogramm das Addon Neue Inseln, Neue Abenteuer. Der Inhalt der Erweiterung war enttäuschend: Die 20 neuen, knüppelhaften Szenarios waren nur von absoluten Anno-Experten zu bezwingen. Für den Hauptreiz von Anno 1602, das Endlosspiel, gab es nur wenig Neuerungen: mit der Wassermühle gerade mal ein (spielerisch nutzloses) Gebäude, dazu ein paar frische Animationen (Gaukler, Kraken). Immerhin lieferte das Addon auch einen komfortablen, aber optionsarmen Editor, der bis zum Erscheinen des bereits beschlossenen Nachfolgers die Anno-Jünger beschäftigen sollte.



Das erste Addon der Serie »Neue Inseln, Neue Abenteuer« erscheint bereits sechs Monate nach dem Hauptspiel und enttäuscht entsprechend mit einem mageren Umfang.

1503, die unendliche Geschichte

Im Mai 2000 war es dann endlich so weit: Auf der E3-Messe in Los Angeles präsentierten Max Design und Sunflowers eine erste Version von Anno 1503, das alles schöner, größer und besser machen sollte als der ohnehin schon großartige Vorgänger. Dementersprechend schraubte sich die Erwartungshaltung bei Spielern und Presse in bislang ungeahnte Höhen.

Auch GameStar drehte fleißig mit und erreichte den immer noch gültigen Rekord von vier Titelstories. Zeit war schließlich genug, denn der Release von Anno 1503 wurde immer wieder ver-

schohen – ursprünglich angekündigt für das Frühjahr 2001, erschien die Strategie-Hoffnung erst zum Weihnachtsgeschäft 2002. Im Nachhinein eigentlich kein Wunder, angesichts von 600.000 Zeilen Programmier-Code (150.000 im Vorgänger), 345 Gebäudetypen (90 im Vorgänger), 43 Produktionsketten (23), 14 Militäreinheiten (4) und einer zusätzlichen Story-Kampagne mit zwölf Missionen.

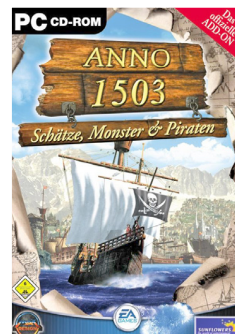
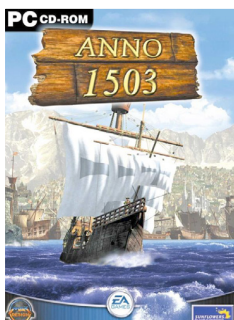
So kam es, wie es kommen musste: Anno 1503 war ein tolles Aufbauspiel und einer der letzten optischen Höhepunkte der Pixelgrafik-Ära. Aber gerade die vielen Neuerungen konnten die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Die aufgebohrten Echtzeit-Schlachten krankten an der mäßigen Einheiten-KI, die Eingeborenen-Völker waren mehr grafische Statisten als ein Spielelement, die Story-Kam-

pagne frustrierte mit einem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad, der versprochene Multiplayer-Modus fehlte. Im Nachhinein war unsere Wertung (87) vielleicht etwas zu hoch.

Abgang Max Design

Insgesamt vier Patches konnten viele Mängel von Anno 1503 beheben. Der Multiplayer-Modus blieb jedoch weiterhin ein Versprechen.

Der schlechten Nachricht für alle Anno-Fans folgte eine weitere: Im Frühjahr 2004 löste sich das Entwicklerteam von Max Design auf. Über die Gründe wurde damals viel spekuliert. Klar ist, dass es einerseits viele Unstimmigkeiten mit Publisher und Geldgeber Sunflowers gegeben hatte. Andererseits war das gerade mal 13-köpfige Entwicklerteam auch enorm erschöpft und zermürbt von der



Anno 1503 gilt als einer der optischen Höhepunkte der Pixelstrategie-Ära, aber auch als spielerisch schwächster Serienteil.



Die 1503-Erweiterung »Schätze, Monster und Piraten« liefert zwar neue Karten, aber nicht den versprochenen Multiplayer-Modus.

extrem langen, stressigen und problematischen Produktion von Anno 1503.

Auftritt Related Designs

Dennoch ging die Anno-Geschichte weiter. Das Mainzer Entwicklerstudio Related Designs hatte sich einen Namen mit solide produzierten und vor allem pünktlich fertig gestellten Echtstrategiespielen wie America, Castle Strike und No Man's Land gemacht.

Ursprünglich sollte das Team für Sunflowers eigentlich einen kampflastigen Serienableger mit dem Arbeitstitel Anno War entwickeln. Nach dem Aus von Max Design wurde aus Anno War schließlich Anno 1701, das im Sommer 2004 zunächst

mit viel Brimborium unter dem Namen Anno 3 angekündigt wurde.

Ein großes Entwicklungsproblem für Related Designs stellte sich dabei im Nachhinein als Glücksfall heraus: Weil das Team wegen des Streits zwischen Sunflowers und Max Designs nicht auf den Programmcode von Anno 1503 zugreifen konnte, musste es quasi bei Null anfangen und deshalb Anno 1701 auf das Wesentliche reduzieren. Wichtigste Vorgaben von Sunflowers waren lediglich, dass Anno den Sprung zu 3D schafft und wieder einen funktionstüchtigen Multiplayer-Modus bekommt – und in beiden Disziplinen hatte Related Designs schon jahrelange Erfahrung angesammelt. Und im

Verlauf der Produktion konnte auch Serienvater Wilfried Reiter für das Team gewonnen werden. Er half in beratender Funktion mit, das typische Anno-Gefühl auch ins Jahr 1701 zu transportieren.

1701, zurück zu den Wurzeln

Fairerweise muss außerdem gesagt werden, dass Related Designs wesentlich mehr Mittel zu Verfügung gestellt bekam als seinerzeit Max Design. Das Kernteam war mit rund 50 Mann fast viermal so groß, das Entwicklungsbudget betrug laut Sunflowers für damalige Verhältnisse fast schon größenwahnsinnige zehn Millionen Euro.

Die Investition zahlte sich jedoch aus: Anno 1701 schmiss überflüssigen 1503-Ballast wie Marktstände, die Scouts oder das Häuser-Ausrichten über Bord, reaktivierte das bewährte Waren- und Steuersystem aus Anno 1602 und verfeinerte dies alles mit einigen dezenten, aber sinnvollen Neuerungen wie Sabotage-Aktionen, Nebenquests oder einer Strategiekarte für Handelsrouten. Einzig die quietschbunte Optik traf nicht jedermanns Geschmack. Zum Lohn hagelte es Bestwertungen (91 Punkte im GameStar-Test) und neue Verkaufsrekorde.

Für Publisher Sunflowers war Anno 1701 dennoch das letzte Kapitel der Firmengeschichte. Denn

das 1993 gegründete Unternehmen hatte sich mit dem zwar qualitativ hochwertigen, aber viel zu kostspieligen und kommerziell erfolglosen Dino-Strategiespiel Parawold (entwickelt vom Berliner Studio SEK-Ost) böse verhasst.

Der französische Weltmarktführer Ubisoft – pikanterweise Publisher des langjährigen Anno-Konkurrenten Die Siedler – kaufte im April 2007 das finanziell schwer angeschlagene Sunflowers und sicherte sich so alle Rechte an der Anno-Serie sowie 30 Prozent am Entwickler Related Designs.

Kampagnenfluch

Trotz des Riesenerfolgs lief natürlich auch bei Anno 1701 nicht alles reibungslos. So war eine Kampagne ursprünglich schon für das Hauptprogramm geplant, musste dann aber aus Zeitgründen aufs Addon verschoben werden.

Trotzdem oder gerade deshalb gilt Anno 1701: Der Fluch des Drachen in den Augen der Serienseite als bislang beste Anno-Erweiterung. Denn anders als in den Nachfolgern musste die



Nach dem überladenen Vorgänger reduzierte der neue Entwickler Related Designs Anno 1701 auf die Kernelemente der Serie. Der knallbunte Grafikstil war allerdings Geschmackssache.



Im 1701-Addon »Der Fluch des Drachen« erleben Anno-Fans die bis dato beste Kampagne der Seriengeschichte mit ebenso spannende wie abwechslungsreichen Missionen.





INKLUSIVE
RECHTSSCHUTZVERSICHERUNG*
GEGEN RUHESTÖRUNG
www.teufel.de/rockster

RAMPENSAU

Unvernünftig, groß und laut? Na sicher, denn der ROCKSTER bringt alles mit, um Deinem Leben amtlichen Sound zu verpassen: 115 Dezibel, 38 cm-XXL-Subwoofer, 34 kg Kampfgewicht, DJ-Mischpult, Bluetooth sowie weitere Features. Wo er rockt, wächst kein Gras mehr.



Neu Heimkino THX Blu-ray Soundbar Stereo Streaming Bluetooth Kopfhörer & Portable PC

8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. Online Only.

www.teufel.de/rockster

* Die Lautsprecher Teufel GmbH hat zu Gunsten der Käufer des ROCKSTERS eine Rechtsschutzversicherung mit der ARAG SE abgeschlossen. Die Versicherung gilt nur für Käufer mit Wohnsitz in Deutschland und umfasst allein die Verteidigung von Ordnungswidrigkeiten wegen Ruhestörung im Zusammenhang mit der Nutzung des ROCKSTERS. Gegenüber anderen Rechtsschutzversicherungen des Käufers ist diese Rechtsschutzversicherung subsidiär.



Anno 1404 gilt unter Fans als bislang bester Serienteil und führte mit den Monumentalbauten sowie der spielbaren Orientfraktion zwei überaus gelungene Neuerungen ein.

Kampagne hier keine Rücksicht auf Einsteiger nehmen und konnte sich so ganz auf ebenso abwechslungsreiche wie anspruchsvolle Missionen mit einer wendungsreichen Geschichte konzentrieren, die Anno-Spieler bis nach Asien führte. Sie mussten einen wertvollen Edelstein bergen, Brände löschen oder den Wiederaufbau unserer Stadt nach einem Meteoriteneinschlag (!) managen. Auch heute noch spielsenswert!



1701-Pflicht und 1404-Kür

Nachdem Related Designs mit Anno 1701 ihre Pflicht erfüllt und die Traditionsserie erfolgreich ins 3D-Zeitalter befördert hatten, konnten sie sich mit Anno 1404 nun der Kür widmen, sprich: mehr Innovationen wagen und genau das Anno entwickeln, das sie selbst gern spielen würden.

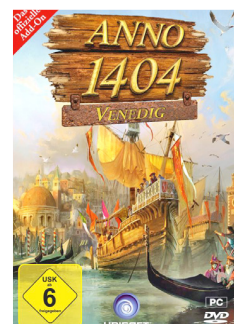
Inseln, Städte und Gebäude sollten größer werden, das Endlosspiel anspruchsvoller, die Aufgaben abwechslungsreicher. Letzteres erreichten die Entwickler, indem sie mit dem Orient erstmals eine zweite Fraktion mit eigenen Gebäuden, Produktionsketten und Herausforderungen ins Spiel brachten. So mussten wir etwa Wüstenlandschaften mit Hilfe von Wassermühlen begrünen, um sie nutzbar zu machen. Ursprünglich war sogar geplant, dass Orient und Okzident komplett getrennt voneinander spielbar sind, was aus Zeitgründen jedoch ebenso verworfen werden musste wie ein Multi-

player-Modus. Obwohl Anno 1404 qualitativ unbestritten den Zenit der Serie markierte (91 Punkte im GameStar-Test), sorgte es dennoch bei Veröffentlichung im Juni 2009 für viel Unmut bei den Spielern. Schuld war ein umstrittener Online-Kopierschutz, der standardmäßig nur drei Aktivierungen zuließ. Erst im September 2009 reagierte Publisher Ubisoft auf die Kritik und entfernte per Patch die Online-Aktivierung.

Erst Venedig, dann die Tiefsee

Inzwischen gute alte Anno-Tradition: Was es nicht ins Hauptprogramm geschafft hat,

wird per Addon nachgeliefert. Anno 1404: Venedig (erschien im Februar 2010) legte entsprechend den Fokus auf den Multiplayer-Modus – neu und extrem motivierend war, dass man Partien nun kooperativ spielen konnte.



Und mit Stadträten gab es erstmals eine Möglichkeit, gegnerische Inseln friedlich zu erobern (was freilich Unsummen an Geld kostete) anstatt mit Waffengewalt. Ein nahezu perfektes Aufbauspiel wurde so weiter perfektioniert. Der Lohn: die Serien-Rekordwertung von 93 Punkten im GameStar-Test.

Die Messlatte für ein neues Anno hing also extrem hoch, das traditionelle Renais-

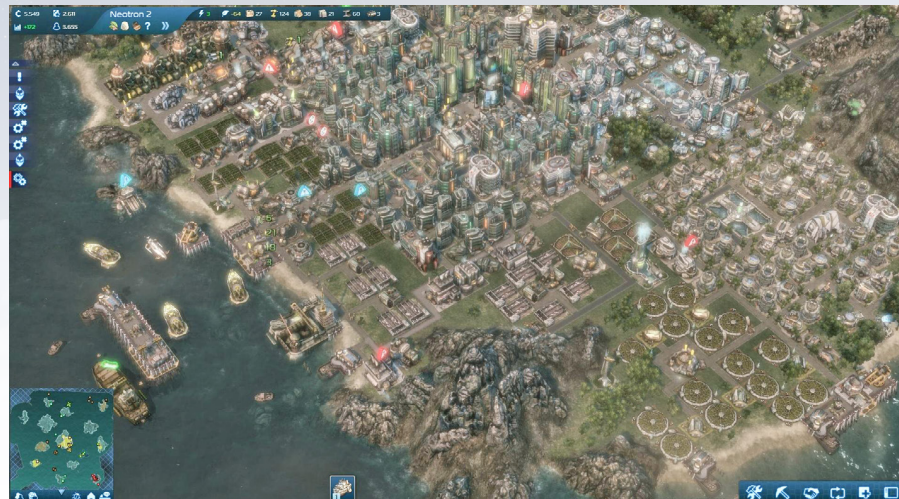


Das 1404-Addon heißt zwar »Venedig«, viel spannender als der namensgebende neutrale Handelspartner ist aber der neue Koop-Modus.

sance-Szenario war thematisch so gut wie ausgeschöpft. Auch Publisher Ubisoft wollte die Serie neu ausrichten. Wie also weitermachen? Die zündende Idee kam den Entwicklern, als sie sich die Tiefsee-Dokumentation »Deep Blue« anschauten: »Was wäre, wenn man im fünften Anno die Welt nicht nur auf Inseln über Wasser, sondern auch auf Tiefseeplateaus erbauen könnte?« Dazu müsste das nächste Anno freilich in der Zukunft spielen. Überraschenderweise für Related Designs kam die Idee sowohl bei Ubisoft als auch bei geheimen Marktforschungsumfragen blendend an, das ambitionierte Projekt Anno 2070 konnte also tatsächlich umgesetzt werden.

Anno 2070: Ab in die Zukunft

Am 17. November 2011 erschien Anno 2070 in den Läden. Der Sprung in die Zukunft war geglückt (GameStar-Wertung: 90), und zum ersten Mal in der langen Seriengeschichte war dieses Mal schon im Hauptprogramm alles drin, was die Fans erwarten – inklusive Kampagne und Multiplayer-Modus. Vielleicht sogar schon einen Tick zu viel. Denn erstmals konnte und musste man nicht nur auf zwei Ebenen siedeln (Inseln und Meeresboden), sondern auch drei Fraktionen spielen, und zwar gleichzeitig! Nämlich die umweltfreundliche Eden Initiative (kurz: Ecos), der profitorientierte Global Trust (kurz: Tycoons) und die wissenschaftlich herausragende S.A.A.T.-Gruppe (kurz: Techs). Hinzu kam, dass die Funktionsweise einer Algenfarm naturgemäß schwieriger zu vermitteln ist als die einer Windmühle. Anno 2070 erforderte entsprechend viel Einarbeitungszeit, und mit dem Ende 2012 erschienenen Addon Die Tiefsee schlug es dem Komplexitäts-Fass endgültig den Boden aus. Die dort eingeführten Bionik-Anzüge halten bis heute den Rekord für die längste Produktionskette: Vier Herstellungsbetriebe und zehn benötigte Rohstoffe, die teils über,



Mit Anno 2070 wechselt die Serie erstmals in die Zukunft und macht Umweltschutz zum zentralen Thema. Erstmals gibt's drei Fraktionen und mit dem Meeresboden eine zweite Spielebene.

teils unter Wasser hergestellt, weiterverarbeitet und verschifft werden mussten.

Als erster Serienteil verfügte Anno 2070 auch über zahlreiche Online-Funktionen.

Wer sich einloggte, konnte kostenlose und regelmäßig nachgeschobene Minikampagnen spielen (je mehr User teilnahmen, desto größer die Belohnung für alle), Erfolge fürs Profil freischalten, seine Lieblingsfraktionen in Senatswahlen unterstützen sowie sein Arche-Mutterschiff auch fürs Solospiel mit Items pimpen. Gerade Letzteres sorgte allerdings für viel Kritik in der Community, weil sich so viele Solosiedler zum Online-Spiel gegängelt fühlten.

Auf der anderen Seite war es sicherlich auch den Online-Funktionen und zahlreichen teils kostenlos nachgeschobenen Inhalten zu verdanken, dass Anno 2070 zum langjährigsten und letzten Endes auch kommerziell erfolgreichsten Teil der Serie wurde. Gerade international zahlte sich der Wechsel von der Renaissance zum populäreren Science-Fiction-Szenario mehr als aus. Auch für Publisher Ubisoft, der sich daraufhin entschloss, den langjährigen Auftragsent-

wickler zu kaufen und aus Related Designs künftig Blue Byte Mainz zu machen, wodurch die Anno-Entwickler jetzt ironischerweise den gleichen Studionamen trugen wie ihr einstiger Siedler-Konkurrent.

Alles erreicht, was nun?

Der Durchbruch auf dem internationalen Markt ist sicherlich ein entscheidender Grund, warum die Anno-Serie auch im nächsten Teil dem Zukunftsszenario treu bleibt. Allerdings versichert das Entwicklerteam rund um den langjährigen Creative Director Dirk Rieger durchaus glaubhaft, dass sie ihre Science-Fiction-Geschichte noch nicht zu Ende erzählt haben. Zumindest scheint der zaghafte Zeitsprung mehr Raum für spielerische Innovationen gelassen zu haben. Waren eigentlich alle Serienteile seit Anno 1701 »nur« Erweiterungen des gleichen Spielprinzips bis hin zur Komplexitäts-Kulmination Anno 2070, stellt Related Designs ... pardon ... Blue Byte Mainz nun viele bewährte Systeme auf den Kopf und entwirft Eckpfeiler wie das Endlosspiel oder das Warensystem von Grund auf neu.

Und danach? Ein Addon zu 2205 wird es mit Sicherheit geben, schließlich muss noch ein Multiplayer-Modus nachgeliefert werden – das gebietet die Serientradition. Wenn der Erfolg sich fortsetzt, und davon ist angesichts des aktuellen Aufbauspiel-Booms auszugehen, dann wird es sicherlich auch wieder einen Szenariowechsel geben. Bei unserem Besuch für Anno 2205 haben die Entwickler ein weiteres Mal betont, dass grundsätzlich alles denkbar ist, egal ob Altertums-, Mittelalter-, Gegenwarts- oder gar Fantasy-Variante. Hauptsache, die Quersumme im Titel ergibt eine 9. Die inzwischen 17 Jahre umfassende Anno-Geschichte ist also noch lange nicht zu Ende geschrieben. **HK**



Die 2070-Erweiterung macht das Aufbauspiel mit zahlreichen neuen Gebäuden und teils extrem langen Produktionsketten endgültig zum Komplexitätsmonster.



BX100 SERIE

SSD-PERFORMANCE AUF HÖCHSTEM NIVEAU!



Crucial BX100

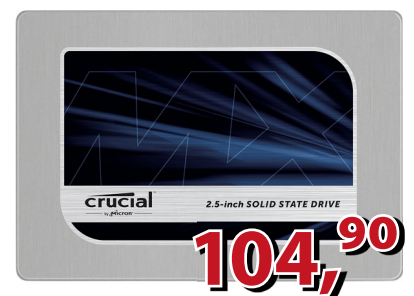
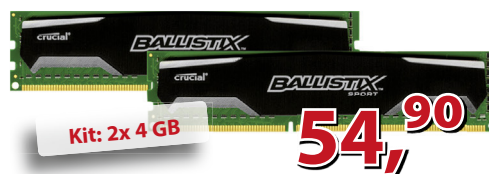
Über 15x schneller als eine normale Festplatte!

Die SSD-Serie Crucial BX100 nutzt das schnelle SATA-600-Interface, kombiniert mit einem schnellen Speicher.

Crucial BX100 2,5" SSD 250 GB

- Solid-State-Drive • CT250BX100SSD1 • 250 GB Kapazität
- 535 MB/s lesen • 370 MB/s schreiben • 87.000/70.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCQ



Crucial DIMM 8 GB DDR4-2133 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „BLS2CP4G3D1609DS1500CEU“ • CAS-Latenz: 9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFC7J4

Crucial Ballistix Sport DDR3-1600 Kits

- Arbeitsspeicher-Kit • wahlweise mit 16 GB („BLS2CP8G3D1609DS1500CEU“) oder 8 GB Kapazität („BLS2CP4G3D1609DS1500CEU“)
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24

IEIFC7J1/IDIFC7J1

Crucial MX200 2,5" SSD 250 GB

- Solid-State-Drive • CT250MX200SSD1
- 250 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 100.000/87.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCQ





499,-

BenQ XL2420G NVIDIA® G-Sync™

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bild diagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • NVIDIA 3D Vision 2 Ready • NVIDIA G-Sync • Energieklasse: B
- DisplayPort, 2x HDMI, DVI-D, VGA, 3x USB

V5LC6905



649,-

ASUS MG279Q

- 68,58cm (27") großer WQHD-Bildschirm
- IPS-Technologie • 144Hz Bildwiederholfrequenz
- AMD FreeSync™ • Reaktionszeit von 4ms (GTG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieeffizienzklasse: B
- 2x HDMI/ML, DisplayPort, Mini-DisplayPort, Audio

V6LO57



msi

224,90

MSI GEFORCE GTX 960 Gaming 2G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.241 MHz Chiptakt (Boost: 1.304 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 1.024 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXN0A01



ZOTAC

799,-

ZOTAC GeForce GTX 980 Ti AMP! Extreme

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1.253 MHz Chiptakt (Boost: 1.355 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2.816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXT0A01



EVGA

789,-

EVGA GeForce GTX 980Ti SC+ Fine-Tuned to Perfection

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 6GB GDDR5 Speicher
- 1.102 MHz Chiptakt (Boost: 1.190MHz)
- ACX2.0+ Cooling
- SHP - Straight Heatpipe Design
- BACKPLATE
- MMCP - Memory MOSFET Cooling Plate
- dBi - dB Noise Inverter • PrecisionX - OC Tool
- DVI, HDMI, 3x DisplayPort

JFXZ0A00

SAMSUNG



184,90

Samsung MZ-75E500B 500 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-75E500B“
- 500 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 98.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJM41



msi

949,-

MSI GE70-2PCI781

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

PL8M69



Tt Thermaltake

79,90

Thermaltake Core V41

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5" oder 6x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXTCS



ROCCAT SET THE RULES

59,90

Roccat Kone Pure Core Performance Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron®-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A00

msi



92,90

MSI Z87-G43

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- 2x USB 3.0, 6x USB 2.0 • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GWEM08

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



167,90

Asus MAXIMUS VII RANGER

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

GWAE57

sharkoon



34,99

Sharkoon USB 3.1 Host Controller Card

- USB-3.1-Controller
- Ausführung: PCIe 2.0/3.0 x2
- Anschlüsse extern: 2x USB 3.1
- Max. Übertragungsrate: 10 Gbit/s (USB 3.1)
- abwärtskompatibel mit USB 3.0 und USB 2.0

FPUS11

sharkoon



31,49

Sharkoon QuickStore Portable USB 3.1

- Laufwerksgehäuse für den Einbau einer 2,5"-SATA-Festplatte oder SSD kompatibel mit Windows 7, 8
- Anschluss extern: USB 3.1
- inkl. USB-Kabel

T2US35

ALTERNATE

bequem online

Fallout 4

Bomben, Bauen, Boston

Fallout goes Minecraft – beim Rollenspielteil und VATS wagt Bethesda zwar wenig Experimente, dafür basteln wir durch enorm ausgebautes Crafting alles von Power-Rüstungen bis zur eigenen Siedlung.

Von Markus Schwerdtel und Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **10.11.2015**

Ein friedlicher Sommermorgen im Jahr 2077. Der Held von Fallout 4 steht vor dem Badezimmerspiegel und überlegt, ob er sich den Bart nicht doch abrasieren sollte.

Wie seine Frau das wohl findet? Die steht nämlich hinter ihm und kommentiert seine Entscheidungen in Sachen Aussehen. Immerhin darf er das auch machen, während sie sich im Spiegel aufhübscht. Jetzt aber schnell ins Erdgeschoss. Dort wartet schon der lästig-servile Haushalts-Roboter Codsworth und bietet uns ein erbauliches Frühstück an.

Daraus wird aber auch nichts: Es klingelt an der Haustür und ein VaultTec-Vertreter will uns einen Platz im Bunker verschauern – für den Fall, dass plötzlich der nukleare Welt-

untergang hereinbrechen sollte oder so. Dazu füllen wir einen Bunker-Psychotest aus, bei dem wir die Charakterwerte unseres Helden nach dem bekannten SPECIAL-System festlegen. Also Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck – hier bleibt Fallout 4 seinen Rollenspielwurzeln treu. Und natürlich auch in Sachen Weltuntergang, der lässt tatsächlich nicht lange auf sich warten. Nur Minuten nach dem Vertreterbesuch fällt eine Atombombe. Der gebuchte Familien-Bunkerplatz hilft nicht viel, der Held verliert Ehepartner und Kind im Strahlenblitz und kann sich nur wie durch ein Wunder in den Vault 111 retten. Als er den nach rund 200 Jahren wieder verlässt, befindet er sich zwar immer noch im Boston, doch die Welt ist nicht mehr die alte.



Viele Feinde sind alte Bekannte, zum Beispiel diese mutierten Behemoths.



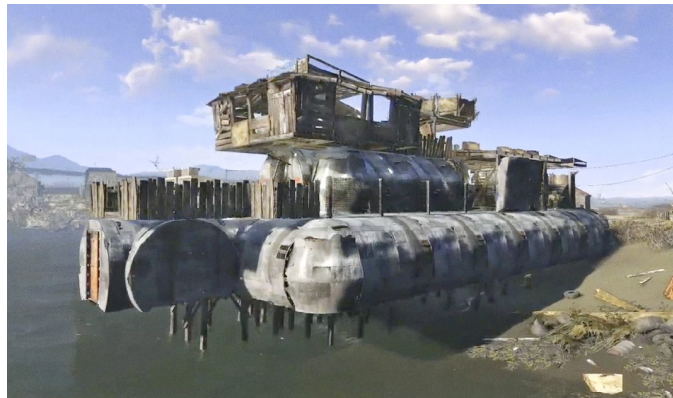
Fallout 4 lässt uns eigene Häuser, Siedlungen und Festungen bauen.



Für die Beleuchtung müssen wir Generatoren aufstellen und verkabeln.



Ein schönes Domizil zieht Siedler und Raider an, also müssen Türme her.



Ideal zu verteidigen: eine Festung mit dem Rücken zum Wasser.

Im Bad dauert's länger

Die gerade beschriebene Badezimmer-Szene ist die Charakterschaffung in Fallout 4. Im Spiegel verändern wir per Mauszeiger das Aussehen – und zwar ganz ohne die typischen Schieberegler, wir greifen kurzerhand mit dem Mauszeiger ins Heldengesicht und ziehen etwa die Nase zurecht. Wie gehabt herrscht dabei freie Geschlechterwahl, wir suchen uns aus, ob wir als Herr oder Dame des Hauses ins Spiel einsteigen. Trotzdem dürfen wir beide Ehepartner gestalten, das Aussehen des Babys richtet sich nach den Visagen der Eltern.

Umso trauriger, dass der Held seine Frau bzw. seinen Mann nebst Kind beim Atomangriff verliert. Nach dem Verlassen von Vault 111 trifft er in seinem heruntergekommenen Haus immerhin noch den treuen Roboter Codsworth, auch wenn der in den letzten 200 Jahren sichtlich gelitten hat. Nettes Detail: Bethesda hat für rund tausend beliebte Namen Dialoge für den Robo-Butler aufgenommen. Verpassen wir unserem Helden beispielsweise den Namen »Howard«, begrüßt uns Codsworth tatsächlich begeistert als »Mr. Howard!«. Ob das auch mit deutschen Namen funktionieren wird? In jedem Fall lässt obendrein unser Held zum ersten Mal in der Seriengeschichte von sich hören. 13.000 Sätze sprach der Synchronsprecher dafür ein.

VATS nichts Neues

Im verwüsteten Boston von Fallout 4 finden sich Veteranen aus Fallout 3 schnell zurecht, denn spielerisch bleibt vieles beim Alten. Wieder hat man dank des VATS-Kampfsystems die Wahl, ob man lieber wie in einem Shooter actionreich ballert oder quasi run-

denweise kämpft. VATS verlangsamt die Zeit und lässt den Spieler einzelne Körperteile per Klick anvisieren. Die Trefferchance hängt dabei von Charakterwerten ab statt von unserer Zielsicherheit als Shooter-Pistoler. Besonders gelungene Attacken zeigt das Spiel wieder als brutale Finisher in allen Details. So weit, so bekannt, dazu kommt diesmal ein neues Rüstungssystem, das mehrere Schichten erlaubt. Wie das im Detail funktionieren soll, ist allerdings noch nicht ganz klar.

Die gezeigten Feinde sind bislang durchweg alte Bekannte. Wir kriegen es wieder mit Raiders, mutierten Ratten und verstrahlten Skorpionen zu tun. Ist aber auch logisch, warum sollte die Fauna im verstrahlten Boston auch so viel anders mutieren als die Kollegen in Washington, dem Schauplatz von Fallout 3?

Dogmeat, fass!

Mit dabei ist wie in Fallout 3 der treue Schäferhund. Der ist diesmal richtig nützlich und hört auf Befehle. Beispielsweise untersucht

er die Umgebung und apportiert gezielt einzelne Gegenstände. Einfach mit dem Fadenkreuz auf einen bestimmten Punkt oder ein Objekt zeigen und per kontextsensitivem Tastendruck den Befehl dazu geben. Im Kampf hilft der Wauwau natürlich auch.

Gespielt wird Fallout 4 wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive. In Letzterer sieht man mehr vom Helden, der dank der aktuellen Creation Grafikkengine von Bethesda besonders realistisch wirkt. Das Technikgerüst kam schon bei Skyrim zum Einsatz, aber die Entwickler haben es mit neuen Technologien wie Volumetric Lighting aufgebrezelt. Bethesda werkelt immerhin schon seit 2009 im stillen Kämmerlein an Fallout 4. Besonders die Ruinen von Boston sehen teils richtig beeindruckend aus und versprühen jede Menge Endzeit-Flair – auch wenn Fallout 4 dabei sichtlich mehr Mut zur Farbe zeigt als der Vorgänger und nicht nur auf Grau, Braun und Grün setzt. Das steht dem Spiel richtig gut zu Gesicht, aber ein Grafikkraacher der allerneusten Bauart ist es trotzdem nicht. Die Animationen

Fallout Shelter

Um die Wartezeit auf Fallout 4 ein wenig zu versüßen, hat Bethesda ganz überraschend das kostenlose iOS-Spiel Fallout Shelter veröffentlicht. Das ist aber kein Rollenspiel, sondern lässt uns einen eigenen Vault verwalten. Wir bauen unseren Bunker mit verschiedenen Räumen aus und kümmern uns um die Bedürfnisse der Bewohner. Das Spiel setzt auf ein Free2Play-Geschäftsmodell und verkauft uns Pakete mit zufälligen Items. Allerdings müssen wir keine Ingame-Währung kaufen, um etwa den Bau von Zimmern zu beschleunigen. Fallout Shelter ist komplett offline spielbar.





Fallout 4 zeichnet rund um die Ruinen von Boston eine deutlich farbenfrohere Postapokalypse, als wir das gewohnt sind – schick!

machen derzeit zum Beispiel noch einen recht staksigen Eindruck.

Worum geht's eigentlich?

Allerdings haben wir von den Bewohnern der postapokalyptischen Welt noch recht wenig gesehen. Überhaupt gibt es zur Story bislang nur Gerüchte. Gezeigt hat Bethesda nur den Einstieg, der eben erstmals in der Serie schon vor dem Weltuntergang beginnt. Erst 200 Jahre später erwacht unsere Hauptfigur dann wieder. Aber wie überlebt sie denn nun so lange?

Aufschluss könnte ein Leak aus dem Jahr 2013 geben, der schon das Boston-Szenario und andere Details korrekt vorhersagte. Demnach wird der Protagonist in Vault 111 auf Eis gelegt und in einen kryogenen Schlaf versetzt. Bekanntlich schützen die Vaults ja nicht nur Menschen vor dem atomaren Ende, sondern führen auch immer eigene Experimente durch und sollten die Reaktionen der Bewohner analysieren. Weiter spe-

kulieren lässt sich über die in die Story verwickelten Fraktionen. Angeblich soll Fallout 4 unter dem Codenamen »The Institute« entstanden sein. Das Institut ist eine geheimnisvolle Organisation mit Zugriff auf modernste Technologien wie Androiden und einem Hauptquartier in Massachusetts – dessen Hauptstadt ja Boston ist. Zufall oder ein Gerücht, das genau ins Schwarze trifft? Die Zeit wird es zeigen.

Der Pip-Boy der Zukunft

Sicher ist dagegen die Rückkehr des Pip-Boys. Auch diesmal trägt der Held die klobige Apparatur am Arm, die als Inventar und Statusanzeige dient. So nett animiert war sie aber noch nie: Wenn man zwischen verschiedenen Reitern hin- und herwechselt, dreht die Spielfigur tatsächlich am zugehörigen Regler, als würde sie das Gerät bedienen. Auch neu: Der neueste Pip-Boy hat eine Handvoll witziger Minispielchen für zwischendurch auf der Platine, in denen

wir russische Atomraketen in bester Space-Invaders-Manier vom Himmel blasen.

All das gibt's auch für unser Handy, denn den Pip-Boy wird es nun auch als App für Mobile geben. Die verknüpfen wir mit unserem Spiel, sodass wir sie tatsächlich als zweiten Bildschirm für unser Inventar nutzen können. Ganz in die Vollen geht Bethesda mit der Collector's Edition. Hier liegt wirklich ein echter Pip-Boy bei. Der braucht zwar ein Handy, das man als Bildschirm einsetzt, aber dann können wir uns das Teil stilecht an den Arm gurten wie ein wahrer Ödland-Bewohner! Wie es Todd Howard von Bethesda treffend während seiner E3-Präsentation formulierte: eine dümmliche Spielerei, aber eine verdammt coole!

Alles zerlegen!

Besonders stark betonte Bethesda auf der E3 das umfangreiche Crafting in Fallout 4. Rund 50 Basiswaffen wie Baseball-Schläger oder Laserpistole mögen wir mit 700 Upgrades auf und passen sie unseren Wünschen an. In den Schläger kann man etwa ein paar Nägel hämmern oder gleich ein Kreissägeblatt dranschrauben. Die perfekte Pistole lässt sich aus einem Sammelsurium an Griffen, Läufen und anderen Bauteilen zusammenschreiben. Sogar die Power-Rüstung darf man ordentlich tunen.

Die Rohstoffe für diese Erweiterungen liefern die in der Spielwelt gefundenen Gegenstände. Selbst der scheinbar noch so nutzloseste Gegenstand kann seinen Sinn haben und uns wichtige Materialien liefern. So lässt sich zum Beispiel aus einer Babyflasche das nötige Glas für ein Zielfernrohr gewinnen. Mehr noch, sogar ganze Gebäude dürfen wir plattwalzen und recyceln.

Alles bauen!

Gesammelte Materialien können wir noch in viel mehr stecken als nur Waffen oder



Die Charaktergestaltung läuft ganz ohne Slider ab, wir ziehen mit der Maus direkt das Gesicht zurecht und dürfen als Mann oder Frau spielen.

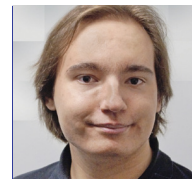
Rüstungen. Fallout 4 lässt uns damit ganze Häuser, ja sogar Festungen bauen. Wir richten etwa eine Wohnung mit passenden Sofas ein oder befestigen eine Stellung mit automatischen Geschützen gegen Raider-Übergriffe. Allerdings wird man seine Häuser vermutlich nicht einfach in die Landschaft stellen können, wir gehen von designten Positionen aus – sonst würde unter Umständen die Balance zu sehr leiden. Trotzdem haben wir jede Menge Freiheit, denn mit einem einzelnen Haus ist es nicht getan. Wir können ganze Siedlungen errichten und damit andere Bewohner anlocken –

darunter auch Händler mit besonders hochwertigem Sortiment. Wer will, kann für seine neuen Schützlinge sorgen, indem er Nahrung anbaut oder Stromgeneratoren platziert. Daran schließen wir Geräte an, die wir dann per ebenfalls selbst gebauter Konsole steuern dürfen. Die Auswahl reicht vom Nützlichem wie etwa Straßenbeleuchtung bis hin zum Luxus wie eigene leuchtende Anzeigetafeln. Wer sogar mehrere Siedlungen beherrscht, darf zwischen ihnen Handelskarawanen einrichten. Gut: Reine Rollenspieler ohne Crafting-Ambitionen können diesen Teil des Spiels einfach

ignorieren, sie sehen trotzdem das Ende. Aber wenn der Siedlungsbau wirklich so umfangreich und vielseitig wird wie in der Demo gezeigt, dann wollen wir ihn bestimmt nicht verpassen. **MS / MA**



Unsere dicke Powerrüstung dürfen wir nach eigenem Geschmack aufrüsten und lackieren.



So geht Crafting!

Maurice Weber
Trainee
maurice@gamestar.de

Crafting ist ja für mich eigentlich oft eine nervige Nebensächlichkeit. Langweilige Zutaten sammeln, um in chaotischen Menüs belanglose Items zusammenzufriemeln – muss ich wirklich? Wie's spannender geht, zeigt Fallout 4, jedenfalls wenn es seine Versprechen auch hält. Die halbe Spielwelt und sogar ganze Gebäude zu recyceln, um im postapokalyptischen Ödland meine eigene Bastion der Zivilisation aus dem Boden zu stampfen – dafür kann ich mich begeistern, das klingt richtig faszinierend.

Wie gut Fallout 4 als Rollenspiel wird, das lässt sich aus den minimalen Storyschnipseln, die wir bislang gesehen haben, kaum erraten. Aber der von Bethesda gezeigte Einstieg wirkt enorm stimmig. Die organische Charakterstellung vor dem Spiegel und durch eine Umfrage, der Einstieg in eine heile Welt, kurz bevor das Ende hereinbricht, all das zieht mich in die Welt und macht Lust auf mehr.

Celebrate the games!



06.-09.08.2015, Köln

Jetzt Tickets sichern! **gamescom.de**

Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland, Telefon: +49 180 60 89 999*, gamescom@visitor.koelnmesse.de
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)



gamescom

BIU
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware

koelnmesse

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

Die Schlange baut ihr Nest

Mit Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain verabschiedet sich Hideo Kojima vermutlich von der von ihm erdachten Stealth-Serie. Wir konnten das Spiel zwei Tage lang zocken und sind bis auf wenige Ausnahmen begeistert. Von Tobias Veltin

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **1.9.2015**

Hideo Kojima hier, Stress mit Konami da. Seit es zwischen dem japanischen Entwicklerstar und seiner Firma nicht mehr harmonisch läuft, gibt es kaum ein anderes Thema. Bei allen Analysen und Mutmaßungen wird allerdings gern mal vergessen, dass da im September auch das größte Spiel entsteht, dass Kojima und sein Team bisher entwickelt haben – Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Der langerwartete Auftritt von Naked Snake alias Big Boss tritt bei all den Firmen-Schlammkämpfen immer mehr in den Hintergrund, wird zur Randerscheinung. Grund genug, bei den Konami-Studios in Los Angeles mal einen Blick auf das Agentenabenteuer zu werfen. Wobei »ein Blick« noch mäßig untertrieben ist, denn wir konnten den Titel satte zwei Tage lang spielen.

Furioser WTF-Auftakt

The Phantom Pain spielt zeitlich im Jahr 1984, neun Jahre nach Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes. Dort hatte die mysteriöse Geheimorganisation Cipher unter dem

Kommando des fiesen Narbengesichts Skull Face die Basis von Naked Snakes Söldnertrupp zerstört, Snake war nach einer Explosion ins Koma gefallen. In der Eröffnungsszene des Spiels wachen wir im Krankbett auf, ein Arzt zeigt uns Röntgenbilder unserer Verletzungen. Und die sind erschreckend: Snake

hat es übel erwischt, in seinem ganzen Körper stecken Schrapnell-Stückchen, sein linker Unterarm musste amputiert und durch eine Prothese ersetzt werden. Viel Zeit zur Genesung bleibt allerdings nicht, denn Cipher hat unseren Aufenthaltsort herausgefunden und stürmt mit bewaffneten Truppen



Hat uns ein Gegner entdeckt, ist in den meisten Fällen ein schneller Rückzug ratsam.



Haben wir Gegner markiert, bleiben sie auch hinter Objekten sichtbar. Praktisch, denn so lassen sich die Feindbewegungen besser verfolgen.



Wer gerne schleicht, kommt auch in The Phantom Pain auf seine Kosten – dank der guten KI ist vorsichtiges Vorgehen oft die beste Lösung.



Scharfschützin Quiet gibt uns Feuerschutz – warum sie so viel Haut zeigt, wird übrigens im Spiel erklärt.

das Krankenhaus. Hilflös robben wir im Krankenhaushemdchen durch die dunklen Flure, müssen tatenlos mit ansehen wie Klinikpersonal reihenweise kaltblütig erschossen wird. Immer wieder verstecken wir uns hinter Vorgängen und unter Betten, um nicht gesehen zu werden. Und als wäre die-

se Bedrohung nicht schon genug, verfolgen uns auch noch eine Art Feuertämon und ein schwebendes Ungeheuer mit Gasmaske, das frappierend an Psycho Mantis aus dem ersten Teil erinnert – alles wirkt wie in einem schlechten Traum. In einer spektakulären Fluchtscene können wir schließlich ent-

kommen und treffen auf unseren Kumpel Ocelot, der uns in Sicherheit bringt. Die Eröffnungssequenz haut uns beim Anspielen bereits um. Sie ist intensiv und brutal, wirft etliche Fragen auf und macht Lust auf mehr – Kojima-Kunst auf höchstem Niveau.

Alarm in Afghanistan

Der Anfang von The Phantom Pain ist strikt linear, danach öffnet das Spiel aber seine Open-World-Pforten. Das Ziel von Big Boss und Ocelot ist klar: Rache an Cipher und die Gründung einer neuen Söldnertruppe – der sogenannten Diamond Dogs. Doch dafür ist eine weitere Person unabdingbar: Kazuhira »Kaz« Miller, der in Afghanistan in der Patsche steckt und von russischen Invasionsstruppen gefangen genommen worden ist. Erstes Einsatzgebiet ist also der nahe Osten, genauer gesagt eine riesige karge Wüstenlandschaft, durchzogen von hohen schroffen Felsen und bevölkert von etlichen Gegnern, die sich in Dörfern und steinernen Festungen verschanzt haben. Wir starten auf einer Anhöhe, die uns einen spektakulären Blick über die Umgebung verschafft. Irgendwo in der Ferne wird Kaz in einem geg-



Das Fulton-System bringt neben Söldnern und Fahrzeugen auch Tiere in die Basis.



Unser Kumpel Ocelot hält auf der Mother Base die Stellung, steht mit uns aber jederzeit in Funkkontakt, wenn wir im Einsatz sind.



Demoliert und äußerst sauer: Big Boss alias Naked Snake sinnt auf Rache an Cipher und trommelt eine neue Söldnertruppe zusammen.

nerischen Stützpunkt festgehalten. Auf zur Rettung! In der Spielwelt können wir uns völlig frei bewegen, eine holographische Karte mit unserem iDroid-Gadget (ebenfalls bekannt aus Ground Zeroes) erleichtert die Orientierung dabei erheblich. Ebenfalls von Anfang an dabei: Ein Pferd, auf dessen Rücken wir deutlich schneller unterwegs sind. Damit reiten wir abseits einer Schotterstraße in Richtung des Stützpunktes, der Wind pfeift uns um die Nase, bis jetzt fühlt sich Metal Gear Solid 5 richtig gut an!

Schießen oder Schleichen

In der Nähe des Stützpunktes angekommen suchen wir uns einen hohen Felsen und checken von dort die Lage mit unserem Fernglas, mit dem wir praktischerweise auch Feinde markieren können. Zwischen steinernen Gebäuden patrouillieren ein paar Soldaten, zwei bewachen den Ortseingang mit einem schweren Maschinengewehr. Wie wir die Rettungsmission jetzt angehen wollen, bleibt komplett uns überlassen. Entweder wir schleichen uns ganz klassisch ins Lager und schalten die Gegner vorsichtig aus – oder wir rennen wild bal-

lernd drauf los und versuchen es auf die Rambo-Methode. Da wir aber nur eine Betäubungspistole dabei haben, entscheiden wir uns für die erste Variante. Langsam pirschen wir uns an die erste Wache heran, suchen immer wieder Schutz hinter Geröll und kleineren Felsen. Als sich der Feind umdreht, um sich eine Zigarette anzuzünden, schlagen wir zu und nehmen den Bösewicht in den Schwitzkasten. Wie in Ground Zeroes können wir den Burschen jetzt entweder bewusstlos würgen, töten oder befragen. Da wir den genauen Aufenthaltsort von Kaz nicht kennen, entscheiden wir uns für Letzteres. Doch statt nützlicher Informationen spuckt unser Opfer nur unverständliches russisches Kauderwelsch aus – Pech gehabt. Unser Funkgerät knirscht, Ocelot meldet sich über Funk und gibt einen Tipp, wie wir dieses Problem lösen. In einer Nebenmission können wir einen Übersetzer entführen, von da an verstehen wir beim Verhör jedes Wort – eine clevere Idee. Und das ist längst nicht die einzige, später können wir zum Beispiel in einer Nebenaufgabe den Ingenieur entführen, der Snakes künstlichen Arm entwickelt hat und diesen dann von da an

modifizieren – zum Beispiel mit einem Elektroschocker für den Nahkampf.

Welche Mission darf es sein?

Doch auch ohne die Hilfe der Wache werden wir nach einer Weile und viel Schleichelei fündig und bringen den übel zugerichteten Kaz auf unseren Schultern aus dem Stützpunkt. Einmal mehr erweist sich das iDroid-Gerät als extrem praktisch, denn damit rufen wir einen Helikopter, der in sicherer Entfernung landet und uns an Bord nimmt – alles ohne eine einzige Ladepause. Das fliegende Taxi bringt uns direkt zur Diamond Dogs-Basis – einer Art Ölbohrinsel auf den Seychellen. Die dient als Ausgangspunkt für all unsere Einsätze. Denn anders als in bisherigen Metal-Gear-Teilen werden wir nicht automatisch von einem Missionsziel zum nächsten geschickt, sondern können selbst entscheiden, ob wir eine der für die Story relevanten Hauptmissionen oder Nebenmissionen (Side-Ops genannt) spielen möchten. Dadurch wirkt Phantom Pain etwas zerfasert und weniger stringent, lässt uns aber deutlich mehr Freiheiten. Viele Details zu den Hauptmissionen dürfen



Witzig: Sind wir mit einem Vehikel unterwegs, hüpft D-Dog auf den Beifahrersitz.

KI-Begleiter

Snake kann auf seine Einsätze unterschiedliche Begleiter mitnehmen. Erst mal freigeschaltet, können wir sie jederzeit per Helikopter wechseln.

Pferd



Das Pferd können wir jederzeit per Pfiff herbeirufen, mit dem Gaul kommen wir schneller voran.

Laufroboter



Der Mini-Metal-Gear ist nicht nur sehr schnell, sondern auf Wunsch auch mit Waffen ausrüstbar.

DDog



Der Hund spürt versteckte Items und Ressourcen auf und greift Gegner in unserer Nähe an.

Quiet



Scharfschützin Quiet gibt uns Feuerschutz – ihren Kampfnamen verdankt sie der Tatsache, dass sie nie spricht.

und wollen wir nicht verraten, es wird aber genügend Abwechslung geboten – mal müssen wir eine mächtige Waffe sicherstellen, mal eine wichtige Person verfolgen und dann wieder mehrere Lkw der Gegner in die Luft jagen. Cool: Der Wiederspielwert ist enorm hoch, da es für jeden Auftrag zahlreiche Nebenziele gibt (etwa »Schaffe die Mission in einer bestimmten Zeit« oder »Töte keine Gegner«). Die Nebenmissionen sind da etwas weniger einfallsreich, neben der bereits erwähnten Entführung eines Übersetzers geht es meistens darum, jemanden zu finden oder auszuschalten. Die Hauptmissionen treiben die Geschichte voran, in Afghanistan treffen wir zum Beispiel auf Skull Face und die mysteriöse »Mist Unit« – wenn diese Burschen auftauchen, wird die gesamte Umgebung in Nebel gehüllt, die Gegner selbst bewegen sich in unmenschlichem Tempo vorwärts und sind sehr schwer zu besiegen. Storybausteine werden auch in The Phantom Pain in famos inszenierten und sehr filmisch wirkenden Zwischensequenzen erzählt. Schade: Während unserer Anspielzeit sehen wir davon kaum welche, auch echte Endgegnerkämpfe gibt es bis auf zwei kleine Ausnahmen nicht.

Heute schleich ich, morgen bau ich

Für erledigte Missionen (die allesamt in der offenen Spielwelt stattfinden) sacken wir GMT ein, die Währung in Phantom Pain. Wofür die verwendet wird? Ganz einfach, für den Ausbau unserer Basis. Das gabs zwar schon in Metal Gear Solid: Peace Walker, al-

lerdings sind wir beim Anspielen überrascht, wie tiefgreifend das Basenbau-System im Spiel verankert ist. Neben der Kohle sind allerdings auch verschiedene Ressourcen wie Metalle notwendig, die wir in der Spielwelt zum Beispiel in Kisten finden. Haben wir genug gesammelt, können wir unserer Basis eine neue Plattform hinzufügen. Diese sind wiederum thematisch sortiert, eine Support-Station bildet zum Beispiel Soldaten aus, die uns während der Einsätze unterstützen können, die Leute der Combat-Plattform lassen sich sogar separat auf Einsätze schicken (was uns dann ebenfalls GMT einbringt). Besonders interessant sind die Entwicklungs- und Aufklärungsplattformen.



Unsere Basis können wir mit eigenen Farbschemata und Logos individualisieren.

Erstere ist für die Entwicklung neuer Waffen und Gadgets zuständig, Letztere für zusätzliche Informationen zu unseren Einsätzen. Je mehr Leute wir im Feld für die Diamond Dogs rekrutieren, desto schneller geht die Entwicklung voran und desto mehr Infos bekommen wir. Wie eine solche Entführung funktioniert? Einfach zu einem bewussten Gegner hinlaufen, einen Knopf drücken und schon hängt der arme Tropf an einem Fulton-Ballon, der dann von einem Flugzeug eingesammelt wird. Die ruckartige Animation und der langgezogene Schrei dabei sind typischer Kojima-Humor und lassen uns beim Anspielen mehrfach breit grinsen. Das Personalmanagement geht allerdings noch



Blickfang: Dieser ausgefallene Karton eignet sich prima dazu, Gegner abzulenken.

weiter: Jeder Gegner besitzt besondere Stärken in den Kategorien, nach denen unsere Hauptplattformen aufgeteilt sind (Entwicklung, Aufklärung etc.). Das jeweilige Können wird durch einen Buchstaben angezeigt. Einen Soldaten mit einem »A« in Aufklärung sollten wir also tunlichst in die entsprechende Abteilung setzen. Hat man den Dreh erst mal raus, fügt sich das Basenmanagement nicht nur hervorragend ein, sondern macht teilweise richtig süchtig. Wir haben uns mehrmals dabei ertappt, neue Leute für unsere Entwicklungsabteilung zu suchen, statt dem aktuellen Missionsziel nachzugehen, weil wir möglichst schnell eine neue Waffe haben wollten – später können wir mit einem stärkeren Fulton-System sogar Waffen, Tiere oder ganze Fahrzeuge abschleppen lassen. Der Basenbau ist also nicht nur nettes Gimmick, sondern elementarer Motivationsfaktor in The Phantom Pain.

Das Pferd, der Hund, die halbnackte Scharfschützin

Neue Waffen oder Munition lässt sich Snake per einfachem Funkspruch an eine von ihm bestimmte Position per Fallschirm liefern – einfacher geht's nicht. Überhaupt sind wir begeistert, wie dynamisch sich The Phantom Pain spielt. Zur Basis reisen, Unterstützung anfordern, den Helikopter rufen, sich währenddessen eine Schießerei mit ein paar bösen Buben liefern und danach über das Menü den Bau einer neuen Plattform veranlassen – das greift alles harmonisch und ohne größere Verzögerungen ineinander. So baut The Phantom Pain ein tolles Freiheitsgefühl auf, auch weil uns an vielen Stellen die Wahl gelassen wird. Vor einer Mission können wir zum Beispiel bestimmen, zu welcher Tageszeit wir ausrücken möchten. Und es macht durchaus einen Unterschied, ob wir zum Beispiel tagsüber in eine gegnerische

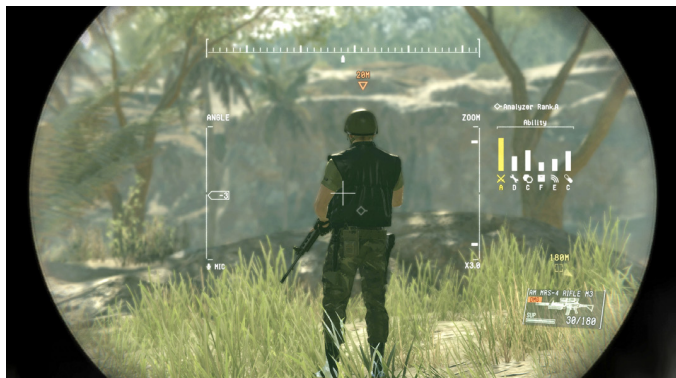
Basis eindringen wollen oder bei völliger Dunkelheit. Nachts kommen uns die Wachen etwas aufmerksamer vor, beim kleinsten Geräusch durchkämmen sie die Umgebung mit dem Strahl ihrer Taschenlampen. Andererseits ist ihre Sicht auch stark eingeschränkt, sodass wir leichter ungesehen von Deckung zu Deckung wechseln können. Neben der Tageszeit (die in der Spielwelt auch dynamisch wechselt, Tag und Nacht sind dabei etwa gleich lang), legen wir auch fest, welchen Begleiter wir mitnehmen sollen. Neben dem bereits erwähnten Pferd finden wir nach ein paar Stunden zum Beispiel auch den Hund DDog. Dessen gute Nase zeigt uns etwa Ressourcen oder wichtige Gegenstände in der Umgebung an, außerdem fällt der Kläffer (mit stylischer Augenklappe) Gegner an. Während unserer Anspielsession schalten wir auch noch einen praktischen Laufroboter frei und begegnen der attraktiven Scharfschützin Quiet. Haben wir die dabei, legt sie sich auf erhöhten Punkten auf die Lauer und schaltet von uns markierte Feinde aus. Cool: Sowohl DDog als auch Quiet müssen wir nicht zwangsläufig rekrutieren, den Hund hatten einige Journalistenkollegen beim Anspielen sogar komplett übersehen – man sollte also die Augen offen halten.

Gute Reflexe für gute KI

Richtig angetan sind wir in Los Angeles von der KI der Widersacher. Wachposten reagieren gefühlt auf kleinste Geräusche und prüfen dann sofort die Situation. Wenn wir Glück haben auf eigene Faust, wenn wir Pech haben in der Gruppe. Mehr als einmal tritt uns beim Anspielen der Schweiß auf der Stirn, als wir in eine Ecke gedrängt hinter einer Kiste kauern, nur noch drei Schuss in der Betäubungspistole und vor uns sechs schwerbewaffnete Soldaten, die systema-



Der Helikopter lässt sich später an immer mehr Stellen rufen und mit Waffensystemen oder sogar einem Lautsprecher (samt lauter Musik) ausstatten.



Mit dem verbesserten Fernglas werden die Fähigkeiten eines Gegners direkt angezeigt – allerdings muss das Ding erst mal entwickelt werden.



Die dynamisch wechselnden Tageszeiten sind nicht nur optischer Schnickschnack, sondern wirken sich auch auf das Gameplay aus.

tisch die Umgebung durchkämmen. Wenn uns eine Wache entdeckt, wird es richtig hektisch. Dann knistern über Funk die Anfragen nach Verstärkung und wir werden unter Feuer genommen. Dabei verfolgen uns die Gegner auch über längere Distanzen oder versuchen, uns über die Flanken anzugreifen. Wie auch in Ground Zeroes erweist sich in kniffligen Situationen der Reflex-Modus als extrem nützlich. Werden wir entdeckt, wird das Geschehen für einige Sekunden verlangsamt und wir haben noch eine Chance, den aufmerksamen Posten mit einem gezielten Schuss auszuschalten. Gelingt uns das nicht, dröhnt der Alarm los – und wir haben in den meisten Fällen ein gewaltiges Problem. Durch die Reflex-Option wird Phantom Pain nicht unfair, besonders anspruchsvolle Spieler können den Modus aber deaktivieren.

Wenig zu meckern

Mehr als 14 Stunden verbringen wir mit Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain und finden bisher wenig, woran wir groß herummeckern könnten. Ja, die Story entfaltet sich gemächlicher als gewohnt, kommt langsamer in Fahrt, dafür gibt es dank des Basenbaus und der etlichen Nebenmissionen auch nebenbei mehr als gewohnt zu tun. So viel, dass wir laut Spielstatistik nach zwei Tagen nur einen Bruchteil des Abenteuers gespielt haben. Auch die Steuerung funktioniert sehr gut, das hatten wir nach Ground Zeroes aber auch nicht anders erwartet. Lediglich das Waffenauswahl-Menü erweist sich anfangs

als etwas hakelig, sitzt aber spätestens nach der ersten Stunde ähnlich gut wie Snakes Kampfanzug. Die Distanzen zu einzelnen Missionszielen sind wegen der großen Ausmaße oft ziemlich lang, das fällt uns gerade im Afghanistan-Szenario mehr als einmal unangenehm auf. Wenn man den Helikopter aufgerüstet hat, kann dieser Snake aber an deutlich mehr Punkten absetzen als zu Beginn, außerdem gibt es später eine Art Schnellreise-System per gegnerischem Lkw. Klasse finden wir auch, auf wie viele Arten wir manche Missionen lösen können. Im Gespräch mit unseren Kollegen stellt sich zum Beispiel heraus, dass einer eine Zerstörungsmission etwa mit einem stationären Mörser erledigt hat, ein anderer hat ein Lenkraketenwerfer-Fahrzeug der Gegner gekapert und einer so lange gewartet hat, bis seine Entwicklungsabteilung den Raketenwerfer fertig gestellt hatte. Wir selbst sind zum Missionsziel hin geschlichen und haben C4 gelegt – hat auch funktioniert.

Schicke Schlange

Auch technisch ist The Phantom Pain auf einem hervorragenden Weg: Die karge Wüstenlandschaft von Afghanistan bietet allerdings keine besonderen optischen Akzente und nutzt sich dementsprechend schnell ab. Doch just in dem Moment, in dem uns Berge, Felsen und vereinzelte Dörfer langsam zum Hals raushängen, führt Snakes Weg ihn in einen anderen Teil der Welt – Afrika. Hier gibt's schon allein wegen der üppigen Vege-

tation genug zu sehen, der Kontrast zu Afghanistan ist immens. Überhaupt sieht Phantom Pain schon richtig klasse aus. Die dynamischen Tageszeiten- und Wettereffekte machen genauso viel her wie die detaillierten Charaktermodelle und die genialen Zwischensequenzen. Liebe zum Detail beweisen die Entwickler zum Beispiel mit den freispielbaren Outfits für Snake und seine Begleiter oder den teilweise urkomischen Dialogen der Gegner – danke an dieser Stelle für das eingebaute Richtmikrofon im Fernglas. Uns fallen lediglich einige unrunde Animationen und vereinzelte Clippingfehler auf, ansonsten wirkt die Version schon überraschend fertig. Dazu zählt auch die hervorragende englische Vertonung mit Kiefer Sutherland als Snake und die stets passende Musikutermalung. Sieht also ganz so aus, als würde sich Hideo Kojima mit einem echten Knaller von seiner Serie verabschieden. **TV**



Bei größeren Gegnergruppen ist der Einsatz von Explosivwaffen oft empfehlenswert.



Metal Gear Solid at its best!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach den ausführlichen Spieleindrücken bin ich sicher – der Rache- und Rekrutierungsfeldzug von Big Boss wird eins der großen Spiele des Jahres. The Phantom Pain spielt sich nicht nur sehr gut, sondern vor allem sehr variantenreich, die einzelnen Systeme wie der überraschend motivierende und vielschichtige Basenbau und die freiere Missionsstruktur greifen reibungslos ineinander und ergänzen sich nahezu perfekt. Die reine Agentenarbeit kommt dabei glücklicherweise nicht zu kurz, im Gegenteil, dank der offenen Welt hat Snake jetzt mehr Lösungsansätze als jemals zuvor, immer garniert mit einem kleinen Schuss Humor. Dass dabei auch die Stealth-Atmosphäre stimmt, liegt vor allem an der jetzt schon sehr herausfordernden Gegner-KI. Die Story kommt nach dem furiosen Krankenhaus-Auftakt für Metal-Gear-Verhältnisse dagegen nur langsam in Fahrt, ich war nach dem zwei Tagen aber an einem Punkt, an dem schon deutlich mehr passierte. Wie sich Geschichte und Überraschungsmomente letztendlich schlagen, bleibt aber noch abzuwarten. Kojima macht der Serie aller Voraussicht nach ein würdiges Abschiedsgeschenk.

Hölle, Hölle, Hölle!

Da brat uns doch einer einen Cacodemon! Das neue Doom ist eigentlich ein alter Hut, will aber trotzdem oder gerade deswegen dringend von uns gespielt werden.

Von Petra Schmitz

Genre: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **1. Halbjahr 2016**

A

ch ja. Als Marine ballern wir uns durch eine UAC-Forschungsstation auf dem Mars und schroten zahllose typische Seriendämonen wie Revenants, Hellknights und Mancubi zurück in die Hölle. Gutes Stichwort: In die Hölle geht's natürlich auch, wo noch mehr und noch größere Gegner warten. In unseren Händen das übliche Arsenal: Schrotflinte, Chain Gun, Plasmagewehr, BFG und der ganze andere Kram. Schluss, Ende, aus – könnten wir hier jetzt schreiben, denn eigentlich ist das neue Doom damit schon ganz gut beschrieben. Allerdings hätten wir dann noch kein Wort über die schicke Optik, die extrem sauberen Animationen und ... die Finisher verloren. Heidewitzka, diese Finisher!

Bein ab, Kiefer ab, Kopf ab

Wie die Geschichte von Doom beginnt, wissen wir noch nicht, es dürfte aber etwas im Dunstkreis von »Überambitionierter, wahn-sinniger oder schlicht blöder Marsforscher öffnet (schon wieder) das Tor zur Hölle« sein. Im Anschluss strömen die Söhne Satans auf den roten Planeten und meucheln alles nieder, was nicht bei drei auf einen anderen Himmelskörper evakuiert ist – also vermutlich jeden Einzelnen in der Forschungsstation. Unser tapferer Marine muss wie üblich die Putzkolonie mimen. Allerdings hinterlässt er dabei so viel Sauerei, dass sich selbst ein Meister Propper resignierend ab-



Die fetten Mancubi sind im neuen Doom wieder bis an die Zähne bewaffnet.

wenden dürfte. Statt wie in den Vorgängern die Dämonen nur ordentlich mit Blei, Schrot oder Plasma in Stücke zu holzen, darf er nun auch nah ran. Immer dann, wenn ein Gegner ausreichend geschwächt ist (signalisiert durch einen roten oder blauen Schein um ihn herum), kann der Held gefahrlos auf Tuchfühlung gehen. Dann reicht sehr wahrscheinlich (genau wissen wir's noch nicht) ein Druck auf die Nahkampftaste, und das Spiel führt für uns einen von recht vielen unterschiedlichen Finishern aus. Da werden Dämonen die Beine abgerissen und sie anschließend selbst damit verdroschen, Unterkiefer knacken aus der Halterung, Köpfe zerplatzen unter schweren Stiefeln. Besonders überdreht: Herz rausreißen und an-



Hinten ein Cyberdemon, vorne ein Revenant. In die Haut des Letzteren dürfen wir dank Power-Up auch im Multiplayer schlüpfen.



Bethesda.net

Mit SnapMap erstellte Karten, Infos zu Doom und zu allen anderen Titeln von Bethesda gibt es bald vermutlich auf Bethesda.net, der geplanten Spieleplattform des Entwicklers und Publishers. Aktuell prangt auf der Seite allerdings lediglich das Firmenlogo. Doch spätestens wenn Fallout 4 im kommenden November an den Start geht, sollte auch Bethesda.net mehr bieten als eine Grafik.

schließlich dem ehemaligen Besitzer in den hässlichen Mund stopfen.

Run & Gun

Wem das an Splatter noch nicht reicht, der freut sich über ein Wiedersehen mit der Ketensäge. Das Handwerkszeug, das auf dem Mars eigentlich völlig nutzlos ist (Wir mutmaßen schon munter schon über die Erklärung des Spiels dafür. Wieder eine Fehllieferung wie in Doom 3? Eigentlich waren Presslufthammer bestellt.) dient dazu, Dämonen in zwei Hälften zu schnipseln, die dann wie nasse Säcke vor uns auf den Boden klatschen. So eindrücklich haben wir das übrigens in noch keinem anderen Spiel gesehen. Die Frage, die wir uns allerdings stellen müssen: Nutzt sich die überdrehte Gewaltdarstellung nicht recht bald ab? Bleibt das übersprungsartige »Boah, haha!« nach 30 geknackten Kiefern und 50 zerteilten Dämonen nicht einfach aus? Auf der E3-Präsentation des Spiels jedenfalls war das noch nicht der Fall, aber da haben wir ja auch nur einen winzig kleinen Teil von Doom gesehen.

Was aber während der E3-Vorführung schon deutlich wurde: Statt wie der Vorgänger über weite Strecken auf Grusel zu setzen, wird der neue Serienableger wieder



Die Cyberdemons sind jetzt noch größer und noch beeindruckender als im ersten Doom.

eine flotte »Run & Gun«-Sause getreu der ersten beiden Teile. Deswegen verzichtet id Software wohl auch auf die Dunkelheit. Zumindest in den gesehenen Abschnitten war immer genug Licht, um jeden Feind sofort zu erspähen. Halbblindes Herumgetapse mit der Taschenlampe scheint der Vergangenheit anzugehören. Einerseits schade, war das doch ein immenser Atmo-Treiber, andererseits gut, denn so sieht man wenigstens was von der schicken Optik. Klar, Forschungsanlagen auf dem Mars sind jetzt nicht die Orte, an denen wir die Picknickdecke ausbreiten und verzückt in die Landschaft schauen würden, aber schick sind die Metallstege, Rohre, und Gänge inklusive der Monster allemal. Was nicht zuletzt an der Ausleuchtung und den sparsam, aber gut eingesetzten Partikeleffekten liegt. Und die

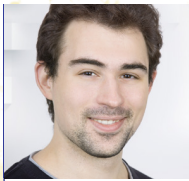
Waffen in den Händen des Marines wirken extrem plastisch. Verantwortlich für die Grafikpracht ist die neue id-Tech-6-Engine.

Mars macht mobil

Schnelle Bewegungen und ein feuerfreudiger Mausfinger bilden also das Einmaleins des Überlebens im neuen Doom. Wer kurz vorm Abnippeln ist, stürzt sich besser umso heftiger ins Gefecht, eines der erledigten Monster lässt vielleicht ein paar Heilpakete fallen. Oder schlagkräftige Munition. Dass die Dämonen als Nachschubversorger dienen, mag nicht jedem schmecken, allerdings will Doom ja auch nicht im Bereich »beiharter Realismus« punkten, sondern fetzige und überzogene Action bieten. Für uns gehen die Drops der Monster, soweit erlebt, also in Ordnung. In der Präsentation wech-



Die guten alten fliegenden Cacodemons schauen in den Lauf unserer Standardschrotflinte. Hier sind wir nicht auf dem Mars, sondern in der Hölle unterwegs. Gegner und Umgebungen sind dem ersten Doom nachempfunden.



Konsequent!

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Das neue Doom lebt noch stärker als Wolfenstein: The New Order von der eigenen Vergangenheit. Denn wo letzteres eher eine Liebeserklärung an ein ganzes Genre war, wirft die Ballerei auf dem Mars mit Anspielungen nur so um sich: Schrotflinte, Kettensäge, schlüsselkartengesicherte Türen, der Gewaltgrad – all das weckt bei Fans ganz konkrete Erinnerungen an Waffen und Momente der Vorgänger.

Hiermit spielt Bethesda bewusst und geht den Weg konsequent bis ans Ziel: ein altes Doom als neues Doom. Obwohl ich persönlich keine Vergangenheit mit der Serie habe, kann ich die Begeisterung der Fans verstehen. Denn selbst wenn man alle Nostalgie beiseiteschiebt, bleibt ein brachialer Shooter mit fantastisch inszenierten Finishern übrig.

selte der Vorspieler seine Waffen übrigens über ein Kreismenü, während das Spiel in eine Zeitlupe schaltete. Ein cooler sowie sinnvoller Effekt, zumindest für die Konsolen, am PC hoffentlich überflüssig beziehungsweise optional.

Wo Doom aber durchaus ganz schön realistisch daherkommt: bei den Animationen. Damit meinen wir nicht, dass es realistisch ist, einem Dämon den Arm aus dem Leib zu reißen und ihn anschließend damit zu vertrimmen. Wir meinen, dass das in Doom einfach verflüxt echt wirkt, weil id Software dafür butterweiche und sehr genaue Bewegungen geschaffen hat. Das gilt übrigens nicht nur für die Tötungsanimationen, sondern auch für alles Übrige, was unser Marine so anstellt. Ob er nun einer Leiche die Waffe aus den steifen Gelenken windet, eine Doppeltür aufdrückt oder sich mit einem Arm auf eine Kiste hievt, alles sauber, alles mit der nötigen Wucht. So entsteht ein hübsches Körpergefühl, auch wenn wir unseren Helden ja ausschließlich in der Ego-perspektive steuern.



Im Hintergrund ist der Effekt einer gut platzierten, Schrotladung zu bestaunen. Spratz!

I, Demon

Wie die Vorgänger kommt auch Teil vier wieder mit einem Multiplayermodus daher. Wäre ja auch noch schöner, wenn's anders wäre, immerhin hat das erste Doom quasi das Deathmatch erfunden. Den Multiplayer von Doom 3 fanden wir so mittelmäßig: mäßige Maps für gerade mal vier Spieler gleichzeitig. Das sieht beim neuen Doom schon anders aus. Das Gameplay orientiert sich gefühlt eher an Quake, allerdings wirkte es in den kurzen Szenen, die wir gesehen haben, nicht ganz so schnell. Wo es in Doom 3 nur wenige Power-Ups gab und die BFG gleich ganz fehlte, kann man sich im Mehrspielermodus des kommenden Serienteils per Item nun sogar temporär in einen Revenant verwandeln. In der Haut dieses Dämons fliegen wir mit einem Jetpack über die Karte und ballern Kontrahenten gleich mit zwei Raketenwerfern ins Jenseits. Wir glauben, dass das nicht der einzige fette Boost ist und hoffen, dass diese Power-Ups nicht zu sehr auf die Balance drücken. Die Nahkampf-Finisher kommen auch im Mehrspielermodus zum Einsatz. Noch unklar ist, ob wir während der blutigen Animation unverwundbar sind oder ob wir für wenige Sekunden ein leichtes, weil stationäres Ziel abgeben, dafür allerdings Bonuspunkte für den Kill kassieren.

Was zum Geier ist SnapMap?

Doom 3 hatte obendrein das Problem, dass es nur wenige Maps für den Multiplayer bot. Entwickler id Software geht's dieses Mal cleverer an und gibt den Spielern das mächtige Tool SnapMap in die Hand. Mit dem Editor soll man sehr komfortabel und schnell neue Maps und sogar neue Spielmodi wie Koop-Szenarien bauen können. Aus vorgegebenen Bauteilen lässt sich etwa flott eine Karte zusammenstöpseln, Feinde, Items oder sogar KI-Anweisungen werden direkt in der Spielumgebung platziert. Unser Werk teilen wir dann mit der Community. Das sah in der Demonstration schon sehr gut aus, selbst mit Controller-Steuerung. Per Maus dürfte das Basteln natürlich noch besser von der Hand gehen. **PET**



Doom 2.0

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wo Doom draufsteht, darf auch nichts anderes drin sein. Schöne Geradeaus-Action, in der Dämonen in Hundertschaften der Shotgun zum Opfer fallen! Genau das bietet die Reinkarnation des Shooter-Urgesteins. Und dazu sieht das neue Doom noch verflüxt frisch aus. Das liegt natürlich zum einen an der gelungenen Grafik. Die höllisch (höhö) hoch aufgelösten Waffentexturen, die moderat, aber sicher eingesetzten Partikeleffekte und die schicke Beleuchtung machen wirklich was her.

Allerdings haben sowohl bei mir als auch beim Rest der Vor-Ort-Zuschauer die Finisher wohl den größten Eindruck hinterlassen. Die sind tatsächlich neu und ... verflüxt brutal. Zimperlich war Doom ja noch nie, aber der neue Teil erreicht einen derart überdrehten Gewaltgrad, dass bei besonderen Aktionen des Helden Johlen, lautes Lachen oder Boah-Rufe aus dem Publikum zu hören waren. Auf eine schräge Art unterhalten haben mich die Finisher also absolut, die Frage ist nur, ob das auch so bleibt, wenn ich das Spiel mal selbst und in Gänze erleben kann. Aber bevor ich mir jetzt darüber stundenlang den Kopf zermartere, freue ich mich lieber über ein neues Doom, das in den Kerndisziplinen ein altes ist, ohne dabei alt zu wirken.



Auch wieder im Repertoire: die Super-Shotgun, die besonders viel Aua macht.



S28

ATX PC CASE



2x USB 3.0
2x USB 2.0

Schraubenlose
Laufwerks-
installation

Kabel-
management-
system

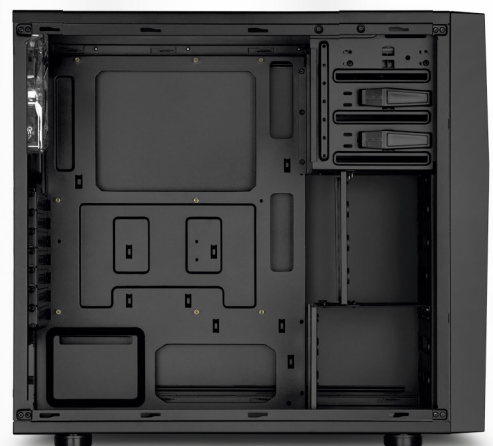


Schlicht, vielseitig und elegant

Das schwarze Sharkoon S28 ATX-Gehäuse bietet ein minimalistisches Auftreten, ohne auf Funktionalität zu verzichten.

Dank der großzügig bemessenen Breite wird ein problemloser Einbau von Tower-Kühlern mit einer Höhe von bis zu 17 cm ermöglicht. Der modulare Festplattenkäfig erlaubt den Einbau überlanger Grafikkarten von bis zu 41,5 cm.

Bestens vorbereitet für die Kühlung leistungsstarker Komponenten: Hinter den dezent gestalteten Lufteinlässen der Front befinden sich zwei leise 120-mm-Lüfter. In der Rückseite ist ein leiser 120-mm-Lüfter vorinstalliert.



Erhältlich als S28 Value, mit geschlossenem Seitenteil, und als S28 Window, mit Acryl-Seitenteil.

www.sharkoon.de



Das Team

Die Frage des Monats stammt
dieses Mal von unserem
Leser Robert Wenzl.



Heiko

**HEIKO KLINGE,
CHEFREDAKTEUR**
heiko@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Das DFB-Pokalfinale. Mehrfach. Den Kommentar kann ich inzwischen auswendig mitsprechen.

ZULETZT GEHÖRT Das neue Album von Ash: Kablammo! Fröhliches Gitarrengeschrammel, der ideale Soundtrack zum Sommeranfang.

ZULETZT GEDACHT Einerseits müsste ich ein schlechtes Gewissen bekommen, weil ich eine ordentliche Portion des sonnigen Wochenendes mit Geralt verbracht habe. Andererseits habe ich ein Schwert namens »Emmentaler« gefunden.

**WELCHE IST EURE LIEBSTE
BUCHVERFILMUNG?**

Der Herr der Ringe. Langweilig, ich weiß. Aber es ist für mich nach wie vor der faszinierendste Beweis, dass kein Buch der Welt unverfilmbar ist.

**MICHAEL GRAF,
CHEFREDAKTION**
micha@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Jede Menge Berge.
ZULETZT GELESEN Das Schwert der Vorsehung. Gut, auch wenn The Witcher 3 einige Wendungen der Hexer-Romane verraten hat.
ZULETZT GEDACHT Vielleicht sollten wir die nächste Redaktionskonferenz auf Schloss Elmau abhalten. Scheint ja nett zu sein. Nur ein bisschen viel Polizei.

**WELCHE IST EURE LIEBSTE
BUCHVERFILMUNG?**

Blade Runner. Weicht zwar von der Vorlage ab (Do Robots Dream of Electric Sheep von Philip K. Dick), bleibt deren Grundthemen aber treu und entwickelt einen unverwechselbaren Stil. Allein schon der genüsslich-träge Anflug auf die Tyrell-Pyramide, diesen stählernen Aztekentempel – Gänsehaut!

Micha



Sebastian

**SEBASTIAN STANGE
REDAKTEUR**
sebastian@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Ole, ein herzzerreißend süßer Welp und der Neuzugang bei Familie Stange.

ZULETZT GELERNT Nie in trübes Wasser springen, auch wenn's tief aussieht. Es war flach. Und nun laufe ich wie Dr. House.

ZULETZT GEDACHT Sommer, du hast es drauf! Schön, dass du da bist!

**WELCHE IST EURE LIEBSTE
BUCHVERFILMUNG?**

Der erste Herr der Ringe und Watchmen fallen mir da ein. Aber ein Buch, das ich einmal gelesen habe, wird eh praktisch unverfilmbar. Ein Hoch auf die Fantasie!

**FLORIAN KLEIN
RESSORTLEITER HARDWARE**
florian@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Meine Vorbestellung für Steam Controller und Link – so vertrauensselig bin ich normalerweise nicht, aber vor allem der Controller interessiert mich brennend.

ZULETZT GEHÖRT Tocotronics rotes Album. Ich mag einfach, was der Sänger mit der deutschen Sprache macht.

ZULETZT GEDACHT Mittlerweile gibt es zu viele Panzer-/Flugzeug-/Schlachtschiff-Sims, die mir gefallen. Dazu kommen noch mehr Infanterie-Sims – arg!

**WELCHE IST EURE LIEBSTE
BUCHVERFILMUNG?**

Ich habe jetzt lange nachgedacht und mir fällt keine ein. Wahrscheinlich weil ich es seit vielen Jahren bewusst vermeide, mir Filme zu gelesenen Büchern anzuschauen.

Florian





Jan

JAN PURRUCKER,
REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Die Dinos. Klar schwingt da viel Nostalgie mit, aber ich kann auch als Erwachsener noch herzlich drüber lachen.

ZULETZT GEHÖRT Auf der Fahrt zur Arbeit Bayern 2. Entspannt und bildet.

ZULETZT GEDACHT Nachdem das HTC One M9 auf hohem Niveau enttäuscht hat und ich mich mit Samsung-Smartphones einfach nicht anfreunden kann, warte ich jetzt sehnsüchtig auf Googles nächstes Nexus 5.

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Road to Perdition. Ist zwar vielmehr eine Comic- als eine Buchverfilmung, aber großartig geschrieben, gedreht und gespielt. Hätte nicht gedacht, dass Tom Hanks einen so guten Mafia-Killer abgibt.

ANDRE PESCHKE,
CHEFREDAKTION

andre@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN San Andreas. Schwach. Sah aus wie die Resterampe von Emmerichs 2012 und The Rock war so präsent wie der Vater von Jesus: Schwebte meistens nur irgendwo oben rum.

ZULETZT GEHÖRT Drones – das neue Muse-Album. Anfangs erschreckt, langsam werde ich warm damit.

ZULETZT GELESEN Angefangen, Harry Potter zu lesen. Ist nix für mich.

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Der Pate. Ohnehin einer der besten Filme aller Zeiten.

Andre



Petra

PETRA SCHMITZ,
LEITENDE REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN The Jinx. Irre, beängstigend und überraschend. Manchmal hat der Herr Stange auch gute Anschau-Empfehlungen auf Lager.

ZULETZT GEHÖRT Russische, italienische, türkische, deutsche Beleidigungen. CSGO ist einfach herrlich.

ZULETZT GEDACHT Ich will einen Messer-Skin, ich will einen Messer-Skin, ich will ... ach was, Blödsinn!

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Das Schweigen der Lämmer. Hab zwar zuerst den Film gesehen und anschließend das Buch gelesen, war aber von beidem nicht enttäuscht. Im Gegenteil. Ich steh ja auf so'n Serienkiller-Quatsch.

MAURICE WEBER,
TRAINEE

maurice@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN: Mit Daredevil konnte ich auf der Leinwand nie was anfangen, dafür gibt er einen erstklassigen Serienhelden ab.

ZULETZT GELESEN City of Stairs, erfrischend ungewöhnliche Fantasy mit Politik-Einschlag.

ZULETZT GEDACHT Wieso gab es eigentlich nicht schon viel früher ein Total War im Warhammer-Szenario? Und wie wär's als Nächstes mit Westeros oder Mittelalter?

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Herr der Ringe hat gezeigt, wie's geht und die Magie der Vorlage meisterlich eingefangen, ohne darauf herumzutrampern. Wenn's nur beim Hobbit genauso gut geklappt hätte.

Maurice



M. Schwerdtel

MARKUS SCHWERDTTEL,
CHEFREDAKTION

markus@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN The World's End. Jaja, ist alt, aber Simon Peggs alkohol-lastige Gleichschaltungs-Gesellschaftskritik ist immer noch super.

ZULETZT GEHÖRT The Be Good Tanyas – A Collection, federleichter Frauen-Folk, ideal für den Sommer.

ZULETZT GEDACHT Kann ich eigentlich meinen Urlaub über mehrere Jahre bis Fallout 4 ansparen?

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Der Wüstenplanet, immer noch. Was David Lynch aus dem eigentlich unverfilmbareren Buch gemacht hat, ist einfach spektakulär. Winzige Details im Film erzählen die Hintergrundgeschichte von Dune – toll!

DIMITRY HALLEY,
TRAINEE

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Monster. Wer nach einem fröhlichen Tag mal so richtig deprimiert werden will – der Anime ist perfekt dafür.

ZULETZT GELESEN Creekers von Edward Lee. Harter Horror, definitiv nichts für zarte Gemüter.

ZULETZT GEHÖRT Beautiful Crimes von Grayson Sanders. Trailermusik für Daredevil, große Klasse.

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Da gibt's bei mir ein Stechen: Fight Club und Der Pate. Beide Filme schaffen es, die großartigen Inhalte der Bücher filmisch umzusetzen und mit ihrer Bildsprache noch zu verbessern. Sollte jede Buchverfilmung so machen!

Dimitry



Johannes

JOHANNES ROHE,
REDAKTEUR

johannes@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Mad Max. Eine einzige, zwei Stunden andauernde Actionszene. Genial!

ZULETZT GELESEN Ein FAQ zu Wilton Silver Color Mist auf Amazon: »Will this product ensure my path to Valhalla? Do I need to be witnessed as well?« »We cannot guarantee that this product will ensure your path to Valhalla. However, we can guarantee that it will make your desserts look really cool!«

ZULETZT GEHÖRT Jan Böhmermanns History of German Rap. Jetzt kann der Typ auch noch singen? Oh Mann!

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Geschummelt, aber: Game of Thrones. Die Serie schafft es, Martins Ausschweifungen zu kürzen, ohne dass Atmosphäre verlorengeht.

MICHAEL OBERMEIER,
REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GEGEHEN Mad Max: Fury Road. Du kriegst knapp zwei Stunden die Kinnlade nicht zu. Sensation!

ZULETZT GEHÖRT Die drei ??? LIVE - Phonophobia. Bin zwar gar kein Fan, war trotzdem ein tolles Erlebnis.

ZULETZT GEDACHT Jetzt mache ich diesen Job schon so lange und freue mich immer noch wie ein kleines Kind auf die E3.

WELCHE IST EURE LIEBSTE BUCHVERFILMUNG?

Game of Thrones - Weil ich zu faul bin, die Bücher zu lesen und die Serie die Vorlage jetzt so gut wie überholt hat.

Michael



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 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.

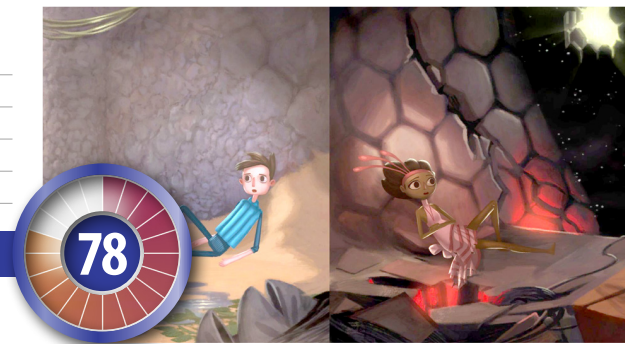


Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
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 BROKEN AGE

Zwei grundverschiedene Akte mit eigenen Stärken und Schwächen. Das zauberhafte Broken Age ist bei weitem nicht perfekt, aber trotzdem spielenswert.



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	89	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 HEROES OF THE STORM

Bricht gekonnt mit Genre-Traditionen und wird dadurch leichter zu lernen, bleibt aber schwer zu meistern – das ideale Einstiegs-MOBA.



Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	FIFA 15	88	Sportspiel	EA/EA Sports
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 THE CREW

Riesengroßes atmosphärisches Open-World-Rennspiel mit toller Mehrspieler-Mechanik, dem aber die wirklich herausragenden Ideen fehlen.



Test

So werten wir



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



GameStar
Platin-Award

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve/Hidden Path**
Termin: **21.8.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

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 herauspringen.

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.

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.

Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

Atmosphäre/Story:

Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt.

3 Abwertung / Aufwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für Probleme abziehen, beziehungsweise für Verbesserungen addieren. Falls es keine Auf- oder 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.

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E6600 / Phenom X3 8750
Geforce 5200 / Radeon 4350
1 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD
2 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

2

schlechte, aber grundsätzlich hübsche Optik glasklare Akustik
schicke Spielermodelle hülsteife Animationen
insgesamt veraltete Technik

SPIELDESIGN

sehr präzise Steuerung tolle Mischung aus Skill und Taktik
übersichtliches Kaufmenü motivierendes Rangsystem
kurzweilige Zwischendurch-Spielmodi

BALANCE

gut funktionierendes Matchmaking-System verbesserte Waffenhandhabung
gute Waffenbalance sinnvolle Map-Anpassungen
kann für Einsteiger frustrierend sein

ATMOSPHÄRE/STORY

in Wettkampfspielen oft nervenzerfetzend spannend
belanglose Storys in kostenpflichtigen Operations
vergleichsweise abstrakt sterile Settings auf den Karten

UMFANG

diverse Spielmodi viele Maps hohe Langzeitmotivation
zwei Ranglistensysteme viele bunte Waffenskins, von denen man nicht wenige auch ohne Geldeinsatz abstauben kann

AUFWERTUNG

3

Das verbesserte und extrem motivierende Matchmaking-Rangsystem sowie die Karten- und Waffenanpassungen machen CS:GO runder, wir werten auf.

FAZIT

4

Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.

84

+3

87

Batman: Arkham Knight

Ende mit Schrecken

Ist das Batmans Ende? Entwickler Rocksteady schickt den Dunklen Ritter in einen aussichtslos scheinenden Kampf gegen Scarecrow und den mysteriösen Arkham Knight. Wie das Spiel ausgeht, verraten wir nicht. Aber wir sagen im Test, ob es den grandiosen Vorgängern gerecht wird. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady** Termin: **23.6.2015** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

TEST

Als hätte Batman nach den Ereignissen von Arkham Asylum und Arkham City nicht schon genug Sorgen, holt Superschurke Scarecrow zum großen Schlag gegen Gotham aus: Mit einer tödlichen Weiterentwicklung seines Angstgases bedroht er die gesamte Stadt, die prompt evakuiert wird. Nur eine Hand voll Polizisten unter Leitung von Commissioner Gordon sowie Batman bleiben zurück, um die finsternen Pläne des Kartoffelsack-Kopfs zu durchkreuzen. Auch Scare-

crows Verstärkung, der mysteriöse Arkham Knight, setzt alles daran, Batman zu töten. Tatsächlich entwickelt sich der Knight mit seiner Armee von Kampfdrohnen und Hightech-Militärspielzeug beinahe zu einer noch größeren Bedrohung als Scarecrow. Zumindest für den gesundheitlich etwas angeschlagenen Batman, der sich auch noch um die parallel stattfindenden Untaten von Two-Face, Pinguin und Riddler kümmern muss. Mehr als diese Grundzüge der Story wollen wir aber gar nicht verraten, da wir uns sonst ruckzuck auf Spoiler-Territorium befänden.

Aus Liebe zur Fledermaus

Das ist schade, denn es gibt so viele Dinge, die wir im Zusammenhang mit der Story verraten und analysieren wollen! Allein über Batmans besonderen Gesundheitszustand in diesem Spiel könnten wir Seiten füllen. Überhaupt: Im Umgang mit den Charakteren zeigt sich erneut, dass es nicht so einfach ist, Entwickler Rocksteady auszutauschen und dabei die überragende Qualität der Arkham-Reihe beizubehalten. Arkham Origins von Warner Bros. Montreal baute zwar auf demselben Grundgerüst auf, ließ aber das Herzblut vermissen, das die Spiele von Rocksteady auszeichnet. Und auch in Arkham Knight lässt uns das Studio wieder mitfiebert, mitlachen und stellenweise einen dicken Kloß herunterschlucken. Blöd allerdings, dass jeder halbwegs versierte Batman-Fan die Identität des Arkham Knight schon nach seinen ersten paar Auftritten erraten haben dürfte. Dennoch: Das ist ganz großes Kino und sucht nicht nur im Bereich der Comicversoftungen seinesgleichen. Und dann die vielen Easter Eggs und Fanservices, die in der äußerst lebendigen und authentisch wirkenden Spielwelt versteckt sind! Selbst an herumfahrende (allerdings mit Gangstern besetzte) Autos hat man gedacht. Es kann vorkommen, dass ein Wagen mit quietschenden Reifen anhält und die Insassen auf uns losstürmen, um sich das auf die Fledermaus ausgesetzte Kopfgeld zu verdienen. Dabei haben wir



Das gewöhnungsbedürftige Fahrverhalten des Batmobils sorgt für viel ungewollte Zerstörung – und mitunter auch für Frust.



In Arkham Knight muss der Dunkle Ritter sein Kampfgeschick gegen sehr unterschiedliche Gegner beweisen.



Der Riddler testet unser Können am Steuer des Batmobils auf seinen unterirdischen, mit Fallen gespickten Rennstrecken.



Er hier ist aus dem Rennen um die wahre Identität des Arkham Knight wohl raus: Kampfmönch Azrael verfolgen wir in Nebenmissionen.

ständig das Geplapper der Verbrecher im Ohr, das wir per Bat-Headset aus der Umgebung filtern. So wissen wir, wie eingeschüchtert oder wagemutig die Gangsterwelt gerade ist – und es füllt das Spiel zudem mit Leben.

Wir könnten auch Stunden damit zubringen, einfach nur durch die Straßen zu wandern, um das alte Gotham City auf uns wirken zu lassen. An so gut wie jeder Straßenecke finden wir Hinweise auf die Comic-Vernarrtheit und die Verbundenheit der Entwickler gegenüber dem DC-Universum. Den Insidergag »Black Canary Club«, der uns in Neonlettern von einem Dach entgegenleuchtet, wird wohl so ziemlich jeder verstehen, der sich lose mit den zugrundeliegenden DC-Comics beschäftigt oder die Serie »Arrow« verfolgt. Auch die Lexcorp-Gebäude und Anspielungen auf den Typen aus Metropolis sind wohl allgemein verständlich. Und es gibt noch so viel mehr zu entdecken. Zum Beispiel die aus den Vorgängern bekannten Riddler-Kopfnüsse oder sammelbare Gegenstände wie Harley Quinns Geschenkkartons oder ... ach, den Rest sollten Sie wirklich selbst herausfinden!

Im Bat-Panzer über Schmierseife

Kein Spoiler ist es hingegen, wenn wir vermuten, dass wir uns in der verglichen mit Arkham City fünfmal so großen und einfach herrlich verranzten Spielwelt endlich hinter Steuer des Batmobils schwingen dürfen. Batmans Karre ist eine gute Hilfe dabei, von einer Ecke der Spielwelt, die sich über drei mit Brücken verbundene Inseln erstreckt und Arkham City richtig klein aussehen lässt, in die andere zu gelangen. Allerdings wird das Wort »Mobil« der Höllenmaschine, die wir jederzeit per Tastendruck herbeirufen können, keinesfalls ge-

recht. Auf Knopfdruck verwandelt sich das Fahrzeug, das ohnehin schon mühelos durch Mauern und Zäune bricht, in ein furchteinflößendes Ungetüm mit 60-Millimeter-Kanone auf dem Dach. Eigentlich eine coole Sache will man meinen – warten wir nicht schon seit drei Spielen darauf, endlich im Batmobil über die Straßen Gothams zu brettern?

Doch die Euphorie bekommt zumindest für reine Action-Spieler schnell einen Dämpfer, wenn sie versuchen, das erstaunlich grip-arme PS-Monster zu bändigen. Gas und Bremse funktionieren weniger intuitiv

Wie dieser Vorabtest entstand

Von Publisher Warner Bros. erhielten wir bis Redaktionsschluss keine PC-Testversion zu Batman: Arkham Knight. Um Ihnen dennoch einen Eindruck vom Spiel vermitteln zu können, haben wir uns zu einem Vorabtest ohne Wertung auf Basis einer zum Test freigegebenen PlayStation-4-Version entschlossen. Wir mussten zudem auf Pressebilder zurückgreifen, da Warner Bros. uns nicht gestattete, eigene Screenshots und Videos von der zum Test freigegebenen Version von Arkham Knight anzufertigen. Aus diesem Grund finden Sie auch kein Testvideo auf der DVD.

Die Technik- und Endwertungen sowie eventuelle Besonderheiten der PC-Version liefern wir selbstverständlich nach. Den kompletten Test inklusive Testvideo finden Sie außerdem zeitnah zur Veröffentlichung des Spiels online auf GameStar.de.

Batmans neue Tricks



Dank Dual-Play dürfen wir in bestimmten Abschnitten bei Kämpfen und Jäger-Sequenzen zu einem Kollegen wechseln.

In Arkham Knight hat der Mitternachtsdetektiv einige neue Tricks auf Lager, die es ihm erleichtern, mit dem Schurkenpack fertig zu werden. Beim Spielen sind uns folgende Neuerungen positiv aufgefallen.

Dual-Play: Es macht Spaß, mit einem KI-Kollegen auf Verbrecherjagd zu gehen. Das gilt sowohl für die Schlägereien wie auch die Jäger-Abschnitte. Mit Batman können wir beispielsweise Gegner vorbereiten, um dann Robin zu rufen, der sie hinterrücks abräumt. Auch bei Massenschlägereien fühlt sich das Dual-Play-Feature gut an. Wir können mitten in einer Kombo den Charakter wechseln, um unseren Zähler hoch zu halten und mit einem Team-Takedown abzuschließen.

Angst-Multi-Takedowns: Sich einfach in eine Gruppe von Gegnern fallen zu lassen, um sie der Reihe nach mit einem Schlag zu erledigen, ist verdammt cool. Die im Vorfeld aufgekommene Angst, diese Art von Takedowns könne zu mächtig sein, hat sich zum Glück als unbegründet erwiesen. Stattdessen fügt sich das Spielelement bestens ins Geschehen ein.

Einbeziehen der Umgebung: In Kämpfen können wir bestimmte Objekte einbinden, um Gegnern zum Beispiel an Sicherungskästen einen Stromschlag zu verpassen oder sie Kopf voran in ein Objekt zu rammen. Auch das Batmobil können wir in die Keilereien einbeziehen, um den bösen Jungs Beanbags vor den Latz zu knallen.

Stimmensynthesizer: Die Gangster in den Jäger-Abschnitten mit der künstlich erzeugten Stimme ihres Bosses an der Nase herzuführen und in Fallen tappen zu lassen, macht richtig Spaß. Wir können die Umgebung in aller Ruhe präparieren, um die Handlanger dann per Gadget nacheinander auszuschalten. Allerdings merken sie irgendwann, dass an den Kommandos was faul ist.

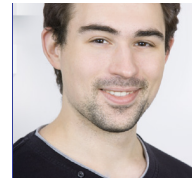
Haltepunkte in Reihe schalten: Während wir uns mit dem Enterhaken an Gebäuden hochziehen, haben wir in Arkham Knight die Möglichkeit, gleich den nächsten Ankerpunkt zu bestimmen, sodass sich Batman automatisch weiter nach oben arbeitet. Dadurch wird das durch die Luft sausen deutlich dynamischer.

als etwa in Watch Dogs oder GTA 5. Statt direkt auf den Tastendruck zu reagieren, reduziert das Fahrzeug die Geschwindigkeit stufenlos bis zur Rückwärtsfahrt und rollt selbst dann noch nach, wenn wir die Bremse schon längst losgelassen haben. Das Batmobil bei einer Verfolgungsjagd sicher zu lenken, fällt auch nach stundenlanger Übung noch schwer. Ständig verschrotten wir dabei parkende Autos, demolieren Häusersrecken und stellen uns quer. Wie viel Spielspaß das gewöhnungsbedürftige Batmobil letzten Endes kostet, hängt entscheidend von Ihrer Rennspiel-Affinität ab. Reihum haben wir die Redaktion Probe fahren lassen, und jeder empfindet das Handling anders. Heiko kommt als Rennspielprofi prima damit zurecht. Dimitry nörgelt zwar auch etwas, findet aber einigermaßen in die Steuerung rein. Kai hingegen, der sich so gut wie nie an Rennspielen versucht, ist selbst nach Stunden noch am Fluchen.

In einem Rutsch zum mobilen Geschützturm

Der Schlitten ist in seiner Flitzerform natürlich denkbar ungeeignet, um die Kampf-drohnen des Arkham Knight zu beseitigen. Halten wir die Taste für den Angriffsmodus gedrückt, wird das Batmobil deshalb zum 360°-Geschütz. Im Angriffsmodus gleiten wir sanft in beliebige Richtungen, können über die Antriebsdüsen zudem kleine Rettungsschübe aktivieren, um gegnerischen Schüssen auszuweichen. Zur Gegenwehr haben wir eine dicke Kanone und Miniguns auf dem Dach. Das 60-Millimeter-Geschütz hat zwar ordentlich Power, braucht aber lange, um eins der Geschosse nachzuladen. Die Miniguns haben dieses Problem nicht: Mit ihnen können wir die Gegner unter Sperrfeuer nehmen – allerdings müssen wir sehr genau zielen, um die leuchtenden Schwachstellen der Drohnen zu erwischen, und bei Dauerfeuer verzieht die Waffe schnell.

Durch Upgrades können wir die Nachladezeit der Kanone und die Genauigkeit der Miniguns verbessern: Nach jeder Feindbegegnung erhalten wir eine Abrechnung über unsere Leistung und daraus folgend Erfahrungspunkte. Die wiederum füllen unseren »EP«-Balken. Ist er voll, bekommen



Spielgewordene Batman-Fantasie

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Außer dem Kollegen Obermeier gibt's – und das nehme ich mir heraus – niemanden bei GameStar und GamePro, der so ein großer Batman-Fan ist wie ich. Vor zwei Wochen musste ich mir erst ein neues Regal für weitere Comics des dunklen Ritters kaufen, ich habe alle Arkham-Spiele (auch Origins und Blackgate) zu 100 Prozent durchgespielt und jede Challenge-Map mit Maximalwertung bewältigt. Arkham Knight ist für mich persönlich also offensichtlich ein wichtiges Spiel – und zum Glück enttäuscht es meine Erwartungen nicht.

Klar, die Batmobil-Steuerung könnte besser sein, die ganzen Knall- und Lichteffekte sorgen für Reizüberflutung und die Identität des Arkham Knight ist für Comic-Fans nach fünf Minuten geklärt. Trotzdem: Arkham Knight ist die spielgewordene Batman-Fantasie, sieht mit seinem düsteren Look fantastisch aus und unterhält mich mit seiner vollgepackten Spielwelt für zig Stunden. Die Entwickler haben bis ins Detail verstanden, was die Figur so faszinierend macht. So sind der Batsuit und die Gadgets essenzieller denn je – Batman ist eben kein überirdischer Superheld, und genau dieses Gefühl ist mir wichtig. Arkham City behält zwar in puncto Story die Nase vorn, als Batman-Spielplatz ist Arkham Knight aber die neue Referenz.

wir einen Upgradepunkt, den wir in die Verbesserung unserer Ausrüstung und Fähigkeiten investieren. Ausgerechnet Verbesserungen am Fahrverhalten des Batmobils fehlen aber im Repertoire. Zwar kommen wir im Lauf des Spiels immer besser mit dem Fahrzeug zurecht, doch wird es stellenweise schon recht frustig. Etwa im Kampf gegen Cobra-Superpanzer, deren Schwachstelle auf der Rückseite liegt. Wir müssen uns von hinten anpirschen, ohne entdeckt zu werden. Die Idee, eine Stealth-Mechanik in die Fahrzeugabschnitte einzubauen, ist klasse! Doch sobald wir entdeckt werden, heißt es entweder ab durch die Mitte oder



Das Batwing dürfen wir leider nicht steuern, aber es dient als schnittiger Upgrade-Lieferant.



In den optionalen Nebenmissionen kümmern wir uns um Schurken wie Two-Face oder diesen Herren hier: den Pyromanen Firefly.

Game Over. Wenn Ungeübte allerdings mit quietschenden Reifen abzuschießen, stellen sie sich ruckzuck quer oder bleiben an einer Kante hängen. Damit sind sie ein leichtes Ziel für die Drohnen. Ärgerlich. Und gerade

kurz vor dem Finale, wenn wir immer größeren Drohnenhorden (inklusive Flugdrohnen, Helikoptern, Raketenwerfern und Dreifachgeschützen) gegenüberstehen, können Spieler, die mit der Batmobilsteuerung nicht optimal zurechtkommen, schon mal die Wand anschreien.

schließlich nur noch mit dem zusätzlichen Schnelleinsatz unserer Gadgets wie Elektroschocker, Explosivgel oder Batarangs bewältigen können. Je nach gewählter



Ich bin Batmobil!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Da ist sie endlich, meine lang ersehnte Rache für all die Kollegenhäm! Ja, vielleicht habe ich in Shootern das Zielvermögen eines Oktoberfestbesuchers auf dem Herrenklo. Aber dafür verzweifelt ihr am Batmobil, und ich habe in den Straßen von Gotham den größten Spaß meiner Fledermaus-Karriere. Zugegeben, die überladene Steuerung braucht ein wenig Eingewöhnung. Aber wenn ich dann per Powerslide um die Kurve drifte, anschließend Angst und Schrecken mit dem Bord-MG verbreite und mich zu furioser Letzt in die Luft katapultiere, um dem einzig verbliebenen Gangster mit beiden Füßen vor den Nacken zu massieren, dann gibt mir das ein derartiges Hochgefühl, wie ich es in noch keinem Open-World-Spiel erlebt habe.

Wer erst einmal die Kombination aus Cape, Greifhaken und Batmobil verinnerlicht, wird Bewegungsfreiheit für sich künftig neu definieren. Und mit dem bis zum letzten Gullideckel vollgestopften Gotham gibt's mehr als genug Abenteuerspielplatz zum Austoben. Einzig die Bosskampfarmut in der Hauptstory muss sich Arkham Knight von mir vorwerfen lassen. Wie gern hätte ich auch hier meine Batmobil-Künste auf die Probe gestellt. Also liebe Kollegen von der Actionspiele-Front: Hört auf zu jammern, und fangt an zu üben. Es lohnt sich!

Ehrlicher Faustkampf

Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß, was ihn außer den rutschigen Autofahrten in Arkham Knight erwartet: Als Batman gleiten wir über die Dächer des alten Gotham und erledigen Aufträge, die entweder die Hauptstory voranbringen oder zu den Nebenmissionen zählen. Zumeist gibt's dabei ordentlich Backenfutter, wenn wir es mit Schlägertrupps und Fußsoldaten aufnehmen. Dabei kommt natürlich wieder das erprobte Freeflow-Kampfsystem zum Einsatz: Wir achten auf angreifende Feinde und schlagen entweder zu oder kontern deren Attacken. Das prinzipiell aus zwei Tasten bestehende Kampfsystem scheint zwar auf den ersten Blick enttäuschend simpel, doch gehört mehr dazu, als auf die Knöpfe zu hämmern und zu hoffen, dass man etwas trifft. Die Aktionen wollen gut überlegt sein, und auch etwas Fingerspitzengefühl ist vonnöten, denn nur wenn kein Schlag oder Konter ins Leere geht, füllt sich der Kombozähler. Und je höher die Combo, desto mehr Erfahrungspunkte bekommen wir nach Abschluss einer Feindbegegnung. Damit können wir unsere Fähigkeiten aufrüsten und Gadgets, Kampffähigkeiten sowie Panzerung in mehreren Stufen ausbauen.

Verstärkung für den Dunklen Ritter

Die Kämpfe stellen uns je weiter wir im Spiel vorankommen vor kontinuierlich schwierigere Herausforderungen, die wir

Die DLC-Situation

Publisher Warner Bros. wird eine Reihe von DLCs zu Arkham Knight veröffentlichen, von denen einige bereits als Vorbestellerboni verfügbar waren, während andere wiederum den Special oder Collector's Editions des Spiels beiliegen. Bisher bekannt sind:

Red Hood Story-Pack: Wir schlüpfen in die Rolle des Vigilanten und erfahren mehr zu seiner Hintergrundgeschichte. Gab es als exklusiven Vorbestellerbonus bei Amazon.

Harley Quinn Challenge-Pack: Als Harley Quinn kämpfen wir uns durch Wellen von Gegnern. Gab es als Vorbestellerbonus.

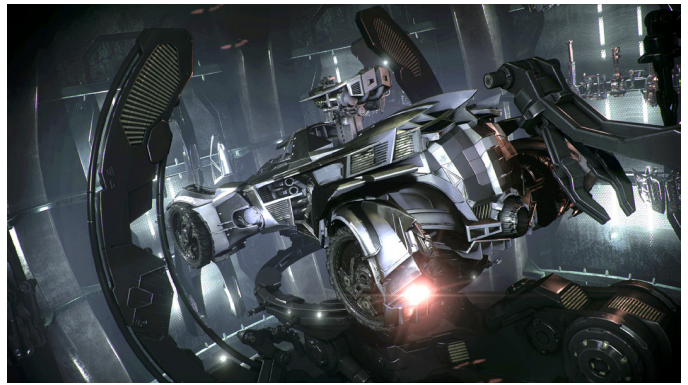
Scarecrow Nightmare Missions: Wie in Arkham Asylum schleichen wir durch raffiniert designte Albtraumlevels. Zur Zeit sind die Nightmare Missions zusammen mit drei Batman-Skins noch PlayStation-exklusiv und liegen den Sony-Varianten des Spiels bei.

Gotham's Future Skin-Pack: Derzeit Steam-exklusive Batman-Skins zur Zeichentrickserie »Batman Beyond« (deutscher Titel: »Batman of the Future«) und Frank Millers großartiger Graphic Novel »The Dark Knight Returns«.

Der Season Pass ist mit knapp 40 Euro ziemlich teuer ausgefallen, beinhaltet aber immerhin garantierte DLC-Belieferung mit Story-Packs, Skins und Challenge-Maps für sechs Monate. Zum Testzeitpunkt hatten wir noch keinen Zugriff auf die Download-Inhalte.



Natürlich gibt es wieder einige knackige Riddler-Rätsel, über deren Lösung wir uns den Kopf zerbrechen.



Bruce Wayne hat unter einigen Gebäuden Gothams Geheimlabore versteckt, in denen wir das Batmobil aufrüsten lassen.



Enttäuschte Erwartungen

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich liebe das Spiel, ehrlich! Genau wie die beiden Vorgänger (ich weigere mich, Arkham Origins zu dieser Serie zu zählen) habe ich Arkham Knight geradezu verschlungen. Ein grandioser Abschluss der Rocksteady-Trilogie um den wohl bekanntesten Comichelden der Welt. Man merkt an allen Ecken und Enden, dass hier echte Fans am Werk waren, die es meisterlich verstanden, eine packende und zuweilen sehr dramatische Geschichte um den Comichelden zu stricken. Ich habe gelacht, ich war angespannt, ich habe triumphiert, ich war den Tränen nahe ... aber ich habe auch geflucht und den Controller beinahe gegen die Wand gepfeffert. Da ist dieser schwarze Fleck auf der strahlend weißen Weste von Arkham Knight. Jedes Mal, wenn ich in das Batmobil steigen musste, um wieder mal ein paar Drohnen platt zu machen, habe ich die Augen verdreht. Und so sehr ich die Idee der Stealth-Abschnitte im Auto auch mag, die schwammige Steuerung macht diese wunderschöne Idee kaputt und das Spiel zumindest für mich unnötig frustig. Komisch, denn mit den Fahrsequenzen in GTA 5 hatte ich beispielsweise keine Schwierigkeiten. Das schwer zugängliche Batmobil ist es letztlich, was das an sich famose Spiel für mich ein Stückchen runterzieht. Und das ist schade, denn ansonsten macht es eigentlich alles richtig.

Schwierigkeitsstufe (leicht, normal oder schwer – wir empfehlen normal) ergibt sich dabei selbst für Batman-Veteranen eine schöne Lernkurve, denn Entwickler Rocksteady hat sich einige neue Kniffe einfallen lassen – allen voran den Dual-Play-Modus: Hier bekommt der Flattermann missionspezifische Unterstützung von Nightwing, Robin oder Catwoman. Per Tastendruck wechseln wir von einem Charakter zum anderen, um etwa Kombos zu verlängern. Während wir einen der Helden spielen, steuert die CPU die andere Figur. Besonders cool: Mit einem Double-Team-Finisher können wir Gegner besonders spektakulär auf die Bretter schicken. Abseits dieser Teamkämpfe bleiben wir jedoch auf den Dunklen Ritter als spielbare Figur beschränkt. Publi-

sher Warner Bros. wird allerdings einen Story-DLC veröffentlichen, in dem wir unter die Maske von Red Hood schlüpfen.

Jäger und Gejagte

Das Freeflow-Kampfsystem ist zwar gut, doch noch besser ist es, offene Kämpfe zu vermeiden und aus dem Hinterhalt einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Das ist nicht immer möglich, doch in vielen Abschnitten sind große, offene Gebiete vorgegeben, in denen wir uns nach Herzenslust austoben können: Durch Bodengitter, von Aussichtspunkten herab und aus Lüftungsschächten picken wir einen Gegner nach dem anderen heraus und schicken ihn leise ins Reich der Träume. Erschwert wird das durch herumfliegende Drohnen, Scharfschützen und Gegner, die unseren Detektivmodus orten. Das ist die aus den Vorgängern bekannte Röntgensicht, mit der wir auch versteckte Feinde und benutzbare Objekte ausmachen können.

Eine weitere Möglichkeit, Gegner schlafen zu schicken, ist der Stimmensynthesizer, mit dessen Hilfe wir wie Harley Quinn oder Arkham Knight klingen und einzelnen Schlägern Anweisungen geben können – um sie beispielsweise zu einer elektrisch aufgeladenen Munitionskiste zu schicken oder in die Nähe einer Sprengladung zu lotsen. Neu ist der Angst-Multi-Takedown: Haben wir mindestens einen Widersacher unbemerkt erledigt, erhalten wir die Möglichkeit, mehrere Gegner in Reihe auszuschalten. Dabei werden wir zwar gesehen, doch erhöht eine solche Aktion die generelle Angst der Gruppe, wodurch die restlichen Feinde einfacher zu erledigen sind. Die Möglichkeiten, mit den Gegnern zu spielen, sind zahlreich. Wenn man sich reingefuchst und einige Upgrades durchgeführt hat, fühlt man sich nach dem Sieg über eine schwer bewaffnete Überzahl wie Batman höchstpersönlich.

Zwang zum Kompletterlebnis

Neben der Hauptstory, in der wir gegen Scarecrow und den Arkham Knight zu Felde ziehen, gilt es noch zahlreiche Nebenmissionen zu erledigen. So müssen wir etwa als Geiseln genommene Feuerwehrmänner retten, uns an den mit zahlreichen Fallen präparierten Rennstrecken des Riddlers versuchen oder Two-Face einen Strich durch die Banküberfallrechnung machen. Ausge-

rechnet im Rahmen der Hauptstory halten sich die Superschurken aber enttäuschend zurück, auch spektakulär inszenierte Bosskämpfe, eigentlich ein Markenzeichen der Arkham-Reihe, bleiben die Ausnahme. Interessant: Das wahre Ende des Spiels bekommen wir auch nach Beendigung der Hauptgeschichte erst dann zu sehen, wenn wir mindestens sieben der Nebenmissionen erfolgreich beendet haben. Sprich: Selbst wer durch die Story hetzt, wird gezwungen, sich noch etwas Zeit zu nehmen und den kompletten Content des Spiels zu erleben. Uns gefällt dieser Ansatz. Und bei einem so gelungenen Spiel wie Arkham Knight fühlt sich da sicher keiner gegängelt, sondern ist froh, noch ein paar Stunden durch Gotham flattern zu dürfen. **KS**

Batman: Arkham Knight

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750K / AMD Phenom II X4 965
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsch düstere Stadt
- aberwitzig detaillierte Charaktermodelle
- schön schummrige Ausleuchtung
- gute Sprecher
- wie gut und technisch sauber gelingt die PC-Umsetzung?

SPIELEDISIGN

- leicht zugängliches Freeflow-Kampfsystem
- clevere Jäger-Abschnitte
- abwechslungsreiche Nebenmissionen
- zahlreiche Upgrades
- gewöhnungsbedürftiges Batmobil-Handling

BALANCE

- gesunde Mischung aus offenen Kämpfen und Schleichabschnitten
- clever agierende Gegner
- Spiel gibt hilfreiche Hinweise zur Nutzung der vielen Gadgets
- Batmobil-Gefechte teils frustig

ATMOSPHÄRE/STORY

- Unmengen an Fanservice
- toller Erzählkniff: Batmans geistiger Zustand
- wendungsreiche Geschichte
- herrlich düster inszeniertes Gotham
- Storykampagne wirkt stellenweise langgezogen

UMFANG

- riesige offene Spielwelt
- umfangreiche Storykampagne
- viele Nebenmissionen
- Renn-, Kampf- und Jägerherausforderungen
- New Game +
- nach dem Durchspielen verfügbar

FAZIT

Fantastischer, mit coolen Ideen vollgestopfter Abschluss der Rocksteady-Trilogie, den wir nicht nur Comicfans wärmstens ans Herz legen möchten.



06. BIS 09. AUGUST 2015, HALLE 10.2, STAND E-14/F-15
www.makinggames.biz/jobsundkarriere



gamescom
jobs & karriere



Nächstes Level: **TRAUMJOB!**

Die „gamescom jobs & karriere“
bietet dir alle Infos für einen
erfolgreichen Start.

- ✓ Persönliche Gespräche mit
Vertretern der Unternehmen
- ✓ Direkte Bewerbungs-
möglichkeit
- ✓ Vorträge und
Bewerbungstipps

Unter
anderem
mit dabei:



GameStar 07/2015



Am falschen Ende gepowert

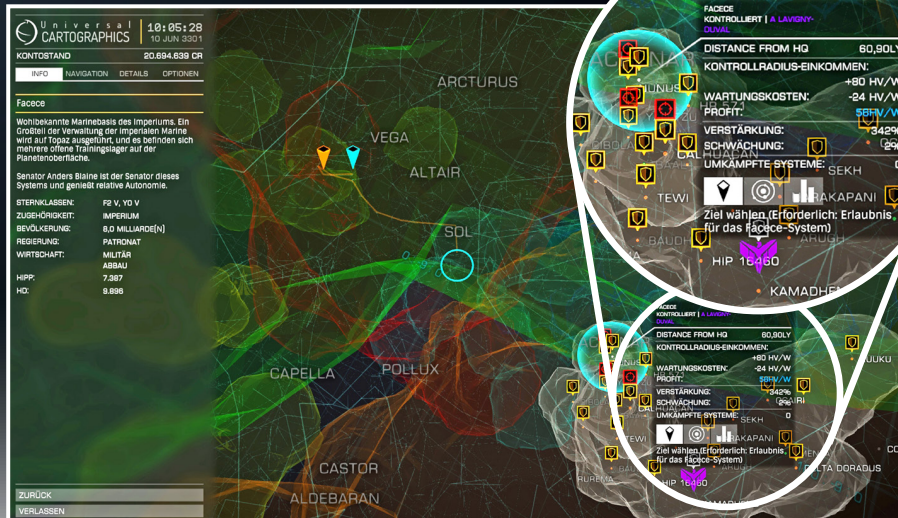
Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Stellen Sie sich vor, Sie haben ein gutes Auto. Es ist zuverlässig, Sie fahren gerne damit. Aber es hat auch seine Macken: Es könnte schneller und bequemer sein, mehr Spaß machen. Da kündigt Ihnen der Hersteller ein großes Upgrade an. Endlich ein flotterer Motor? Ledersitze? Womöglich ein Entertainment-System? Von wegen – Sie kriegen ein fünftes Rad! Genau so kommt mir das Powerplay-Update vor: Statt die alten Probleme zu beseitigen und vor allem endlich spannende, abwechslungsreiche Missionen einzubauen, gibt uns David Braben konfuse, langweilige Machtspiele.

Die lesen sich auf dem Papier toll, aber wer zur Hölle hat Spaß daran, wieder und wieder X Stück von Gegenstand Y von A nach B zu fliegen? Da kann ich genauso gut handeln, da kommen wenigstens Credits bei rum. Frontier muss echt aufpassen, dass ihr eigentlich tolles Universum nicht aus Leb- und Lieblosigkeit zum Schwarzen Loch wird. Denn schon jetzt treffe ich nur noch selten auf Spieler.

heiten umherschippeln? Da uns das Spiel wie immer nichts verrät, schauen wir ins Elite-Forum – und sind beruhigt. Den anderen Spielern geht's genauso, der am meisten fallende Satz lautet »Kriegt erstmal das bestehende Spiel hin, bevor ihr was neues einbaut!« Vor allem die mangelnde Abwechslung an Missionen ist immer noch ein Knackpunkt, auch wenn sich ein paar Dinge verbessert haben. So müssen wir bei Killer-Aufträgen auf bestimmte Piraten/Anführer/Händler nicht mehr die nervigen Signalquellen abklappern, sondern können gleich im Hyperraum nach ihnen fahnden.

Trotzdem sind die Jobs nach wie vor ein Griff in die Zufallsliste, bei denen sich nur Anzahl, Name und Sternsysteme ändern. Die Credit-Belohnungen wurden zwar angehoben, aber immer wieder stoßen wir auf Diskrepanzen: Da kassieren wir für ei-



Von wegen Echtzeit: Einmal pro Woche verschieben sich die Machtbereiche der zehn Fraktionen.

nen Schmuggelauftrag mehr Prämie als für den Abschuss eines Piraten. Denn da zählt nur der Pirat selber – dass wir auch noch seine zwei Begleiter abschießen und Schäd reparieren mussten, fließt in die Prämie nicht ein. Ebenfalls ein Witz: Wenn wir beim Schmuggel doch geschnitten werden, zahlen wir halt eine kleine Strafe, dürfen die Schmuggelware aber behalten, sodass wir die Prämie trotzdem kassieren.

Container krallen

Immerhin bringt die Powerplay-Erweiterung eine echt sinnvolle Änderung: Mit Drohnen (in der deutschen Fassung »Kralen« genannt, warum auch immer) können wir herumfliegende Frachtcontainer und Erzbrocken automatisch einsammeln lassen. Die Dinger gibt's übrigens auch für Treibstoff-Transfers sowie zum Fracht-Klauen bei gegnerischen Raumern.

Drei neue Schiffe ergänzen das Powerplay-Paket: Die Diamondback Explorer ist ein kampftauglicher Erkunder, der sich gut auf- und ausrüsten lässt; sein kleiner Bruder Diamondback darf nur schwächere Waffen tragen, glänzt aber mit hohem Tempo und guter Manövrierbarkeit. Der Imperial Courier schließlich dient als leichtes Mehrzweckschiff. Von außen bewundern

können wir auch diese Neuzugänge lediglich im Hangar, im fest vorgegebenen Kamerawinkel. Denn es gibt immer noch keine Außenperspektive. Warum Frontier dann Außenlackierungen gegen echte Euros anbietet, bleibt eines der ungelösten Rätsel des Universums. Martin Deppe

ELITE: DANGEROUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
2,0 GHz QuadCore / Phenom 9850	Core i7 950 Duo E6300 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 6870
2 GB RAM, 9,9 GB Festplatte	8 GB RAM, 9,9 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolles, effektreiches Cockpit-Design mit Rundumblick
- gute Waffeneffekte
- riesige, glühend wabernde Sterne
- große Stationen
- vergleichsweise magere Explosionseffekte

SPIELEDISIGN

- sehr gute Raumschiffsteuerung
- unfassbar große Spielwelt
- langweiliges Missionsdesign
- Echtzeit-Zeitlimits
- Powerplay bietet nur mehr vom Gleichen

BALANCE

- verschiedene Spielweisen möglich
- jederzeit speicherbar
- Spieler wird völlig allein gelassen
- intransparente Zusammenhänge

ATMOSPHÄRE/STORY

- hervorragend modernisierte Elite-Nostalgie
- viel Weltraumstimmung
- glaubwürdiges Universum
- keine überraschenden Ereignisse
- insgesamt extrem nüchtern

UMFANG

- 20 ausrüstbare Spielerschiffe (davon 3 neue)
- viele Waffen, viel Equipment
- Spiel wird stetig erweitert
- unfassbare 400 Milliarden Sternsysteme
- man trifft kaum auf Spieler

KEINE AB/AUFWERTUNG

Dass ein MMO regelmäßig erweitert wird, ist selbstverständlich und rechtfertigt alleine noch keine Aufwertung. Dieses lahme Powerplay-Update ignoriert zudem alte Probleme.

FAZIT

Statt um die schwache Powerplay-Erweiterung hätte sich Frontier besser um die alten Probleme gekümmert: ödes Missionsdesign, zu viel Leerlauf.



Achtung: Drohnen (in der deutschen Version »Kralen«) müssen separat aufmunitioniert werden.

Die perfekte MOBA-Einstiegsdroge

Ein MOBA für MOBA-Hasser? Heroes of the Storm pfeift im Test auf Genretradition und will Einsteiger mit offenen Armen empfangen, ohne dass der Tiefgang auf der Strecke bleibt. Wir prüfen, ob der Spagat gelingt. Von Maurice Weber

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **2.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video

TEST

In ein neues MOBA einzusteigen ist oft wie Schwimmenlernen im Hai-fischbecken – hilflos kreischend herumpaddeln, während sich die Hai-fischcommunity darüber aus- kotzt, was so ein Drecksnoob denn in ihrem Becken verloren hat. Welches Item braucht welcher der zahllosen Helden in welcher Situation? Welche Route führt ein- igermaßen sicher durch den Dschungel? Und warum sollte ich eigentlich meine ei- genen Schergen töten? All das müssen wir uns in herkömmlichen Genrevertretern Nie- derlage für Niederlage qualvoll aneignen.

Und das lohnt sich ja durchaus: Wer sich durch den zähen Einstieg beißt, wird mit strategisch anspruchsvollen Heldenschlachten belohnt. Nicht umsonst ist das Genre von der kostenlosen Dota-Mod für War- craft 3 zum Millionengeschäft avanciert. Aber geht es vielleicht trotzdem etwas ein- steigerfreundlicher? Das ist die Marktlü- cke, die Heroes of the Storm besetzen will. Ein schlauer Ansatz, um in einem Genre Fuß zu fassen, das eigentlich schon von zwei ries- igen Platzhirschen – Dota 2 und League of Legends – besetzt ist. Und Blizzard versteht sich wie kaum sonst jemand darauf, ein be- stehendes Genre auf Hochglanz zu polie- ren und neue Spieler dafür zu begeistern – hat ja auch schon bei World of Warcraft und Hearthstone bestens funktioniert.



Mit unserem Pflanzenmonster stürmen wir die feindliche Festung.

Des MOBAs Kern

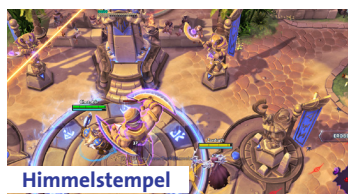
Auf den ersten Blick funktioniert Heroes of the Storm genau wie die meisten anderen MOBAs: Zwei Teams aus jeweils fünf Helden jagen sich über die Karte und versuchen, die gegnerische Zitadelle zu zertrümmern. Com- putergesteuerte Soldatenkompanien mar- schieren auf vorgegebenen Pfaden (»Lanes«) zur feindlichen Basis und dienen uns brav als Kanonenfutter. Alleine reißen sie kaum etwas, ziehen aber Turmkanonen auf sich,

während wir die Mauern niederklöppeln. So weit, so bekannt. Aber was macht He- roes of the Storm denn nun anders?

Es hinterfragt so einige Grundlagen des Genres und will traditionelle Frustfaktoren über Bord werfen. Zum Beispiel teilen wir alle unsere Erfahrungspunkte mit unserem Team und leveln immer gemeinsam. So fällt der einzelne Spieler nie so weit hinter seine Kollegen zurück, dass er sich wie ein nutz- loses Anhängsel vorkommt. Dadurch wird

Die Karten

Zum Release startet Heroes of the Storm mit sieben Karten. Anders als im MO- BA-Genre üblich bietet jede davon eigene Spielmecha- niken. Zwar müssen wir letztlich immer die feind- liche Basis zertrümmern, der beste Weg dazu ist aber auf jeder Map anders. Neue Karten sollen regel- mäßig dazukommen.



Zufällig aktivieren sich drei auf der Karte verteilte Tempel. Wenn wir sie besetzen, feuern sie Sonnenlaser auf gegnerische Festungen. Allerdings erwachen auch Wächterstatuen, die uns den Tempel streitig machen.



Auf der einzigen Karte mit zwei Ebe- nen steigen wir immer wieder ins verfluchte Bergwerk hinab, um Schä- del zu sammeln. Dann wird für beide Teams ein Knochengolem beschworen – je mehr Schädel, desto mächtiger.



Wenn wir zwei Schreine gleichzeitig besetzen, darf sich ein Teamkollege die Macht des Drachenritters holen. Dieses titanische, aber kurzlebige Monster legt besonders effizient Ge- bäude in Schutt und Asche.



Alle Mann an Deck: Wenn der Drachenger vorbeischaud, müssen sich die Verteidiger ordentlich ins Zeug legen.

Teamwork noch wichtiger als ohnehin schon. Außerdem dauern die flotten Matches in der Regel nur 20 Minuten, halb so lang wie in Dota 2 und League of Legends – das macht selbst Niederlagen weniger ermüdend und Heroes angenehmer für zwischendurch.

Eine Map ist nicht genug

Die größte Abweichung vom Genrestandard aber wagt Heroes of the Storm bei den Maps: Statt sich vor allem auf eine einzelne klassische Karte zu konzentrieren, schickt es uns auf sieben unterschiedliche mit immer eigenen Zielen. In den Drachengärten müssen wir zum Beispiel zwei Schreine gleichzeitig halten. Dann spurtet ein Teammitglied schnell zur Statue in der Mitte und schlüpft dort in die Gestalt des Drachenger. Diese titanische Zerstörungsmaschine äschert Festungen per Feueratem ein, muss aber auch vom Team unterstützt werden.

Auf Söldnerjagd

Durch solche Eigenheiten spielt sich jede Karte anders, aber immer angenehm dynamisch: Schon in den ersten Spielminuten ringen wir erbittert um die Kartenziele, und

bis zuletzt kann ein gut genutzter Drachenger die Partie noch wenden – spannend! Gruppenschlachten um die Ziele sind der Kern des Spiels und toben von den ersten fünf Minuten bis zum Ende, viel früher und häufiger als in anderen MOBAs. Das sorgt für actionreiche Partien, bei denen wir immer in Bewegung bleiben müssen.

Auch wegen der neutralen Söldner, die auf jeder Karte herumlungern. Wenn wir die vermöbeln, zwingen wir sie auf unsere Seite und sie marschieren zur feindlichen Festung. Über diese Mitstreiter müssen wir uns ganz andere Gedanken machen als in League of Legends, wo wir neutrale Monster vor allem für Gold und Buffs jagen. Dort ist außerdem immer ein bestimmtes Teammitglied hauptberuflich für die Monsterjagd zuständig. Bei Heroes gibt es keine derart festen Rollen. Wir spürten auf der Jagd nach den Kartenzielen sowieso viel häufiger über die Map, jeder kann also auch mal einen Abstecher zum nächsten Söldnerlager machen. Die dicken Bossgegner können wir allerdings nicht alleine fällen – und selbst im Team sind wir verwundbar, wenn uns im Kampf plötzlich der Feind überrascht.

Blizzards Heldenensemble

Ähnlich vielfältig wie die Karten fallen die Helden aus. Kein Wunder, schließlich greift Heroes of the Storm hier auf über 20 Jahre Blizzard-Geschichte zurück. So brennen wir mit Starcraft-Rebell Jim Raynor dem Höllenfürsten Diablo ein paar Kugeln auf den Pelz oder treten als frostiger Lichtkönig zum Schurken-Showdown gegen Sarah Kerrigan an. Die ikonischen Helden bringen allesamt herrlich abwechslungsreiche Fähigkeiten aus ihren eigenen Spielen mit und fühlen sich damit durchweg einzigartig an – auch wenn sie grob dann doch in klassische Rollen wie Unterstützer oder Assassine fallen.

Aber Heroes of the Storm traut sich auch an richtig ausgefallene Heldenkonzepte, die wir uns beispielsweise in League of Legends kaum vorstellen könnten: Zerg-Zuchtmeister Abathur kämpft etwa nie selbst. Stattdessen kann er über die ganze Karte hinweg seinen Symbionten an Verbündete kleben und seine Fähigkeiten dann per Fernsteuerung einsetzen. So verleiht er seinem Wirt einen Schild oder spickt alle Feinde um den Wirt mit einem Stachelhagel. Weil er den Symbionten alle paar Sekunden neu vertei-



Garten der Ängste

Regelmäßig erheben sich Unkrautmonster, die wir ausmisten müssen, um ihre Samenkörner zu kriegen. Haben wir 100 davon, darf sich ein Teammitglied kurzzeitig selbst in ein Pflanzenmonster verwandeln.



Schwarzerzbucht

Wir jagen Goldmünzen für Käpt'n Schwarzerzbucht, damit er unsere Feinde mit seiner Schiffskanone aufs Korn nimmt. Aber Vorsicht: Geben wir die Münzen nicht rechtzeitig ab, lassen wir sie beim Tod fallen!



Verfluchtes Tal

Regelmäßig erscheinen an zufälligen Stätten Tribute für den Rabenlord. Sammeln wir drei davon, verflucht er unsere Feinde und setzt kurzzeitig ihre Verteidigungsanlagen außer Gefecht, damit wir freie Bahn haben.



Grab der Spinnenkönigin

Indem wir kleine Spinnenkonstrukte zerstampfen, sammeln wir Kristalle und rufen damit an Altären mächtige Netzweber herbei. Die computergesteuerten Monster helfen uns beim Sturm auf die gegnerische Zitadelle.



Auf vielen Karten wartet ein besonders mächtiges Bossmonster. Um das kleinzukriegen, brauchen wir meist das gesamte Team. Haben wir den Boss besiegt, kämpft er danach für uns und schlägt eine Schneise ins feindliche Lager.

len darf, kann ein gut gespielter Abathur die ganze Karte abdecken und immer dort sein, wo sein Team ihn braucht. Es entsteht ein völlig eigenes Spielerlebnis.

Gold macht nicht glücklich

Neue Helden kriegen wir nach dem gleichen Free2Play-Modell wie bei League of Legends. Das Spiel selbst kostet nichts, außerdem steht jede Woche eine neue Riege von sieben Helden für alle Spieler gratis bereit. Wollen wir eine Figur dauerhaft freischalten, müssen wir dafür Echtgeld oder Ingame-Gold abdrücken. Obendrein werden kosmetische Items wie Skins angeboten, die es größtenteils nur für Echtgeld gibt. Die gute Nachricht: Heroes of the Storm

vermeidet damit jede Form von Pay2Win und wir können alle Helden auch mit mit im Spiel verdientem Gold freischalten. Die schlechte Nachricht: Alles ist ungefähr doppelt so teuer wie in LoL.

Neue Helden kosten zwischen vier und satten zehn Euro. Wer einen Helden mit Gold kaufen will, muss zwischen 2.000 und 15.000 Münzen hinblättern. Und wie viel kriegen wir pro Spiel? Lächerliche 20 für eine Niederlage, 30 für einen Sieg. Obendrauf erhalten wir pro Tag eine zufällige Quest, etwa »Spiele drei Runden als Unterstützer-Held« für 300 Münzen. Aber auch damit füllt sich unsere Börse nicht grade schnell. Vor allem kriegen wir eben so gut wie gar nichts, wenn wir einen Helden spielen, für den wir grade keine Quest haben – oder wenn wir mit unserer Tagesquest schon durch sind.

Trotzdem fühlt sich Heroes zu Beginn deutlich großzügiger an, als es ist. Mit jedem Spiel leveln wir nämlich auch unseren Account auf und kriegen schon auf den früheren Stufen ein paar tausend Münzen als Startguthaben nachgeworfen. Obendrein leveln wir jeden Helden individuell auf und kriegen für jeden, mit dem wir ein paar Spiele machen, nochmal 500. So zieht uns Heroes rein, aber sobald dieser anfängliche Geldsegen mal ausgetrocknet ist, wird das ganze deutlich zäher – es bleibt ein recht geiziges Free2Play-Modell.

Eine Frage des Talents

Die meisten Helden lassen sich auf unterschiedliche Weise spielen, wir passen sie mit der Talentwahl alle paar Stufen an unseren Spielstil an. Manche davon verbessern unsere drei Grundfähigkeiten. Zwergenkrieger Muradin etwa kann die Reichweite seines Sprungangriffs erhöhen oder Feinde beim Einschlag lähmen. Andere Talente verleihen ganz neue Fähigkeiten, dann vergiftet Nova zum Beispiel ihre Feinde, bevor sie ihnen per Sniperkugel den Rest gibt. Auf Stufe 10 entscheiden wir uns für eine von zwei ultimativen Fähigkeiten. Verwandeln wir uns als Illidan lieber in einen kampfstarke Dämon oder wählen wir »Die Jagd«, um uns über mehrere Bildschirme hinweg auf einen verwundbaren Feind zu stürzen? Beides eröffnet eigene Möglichkeiten.

Dafür verzichtet Heroes of the Storm aber komplett auf einen Itemshop. Dementsprechend sammeln wir im Laufe einer Partie auch kein Gold, um unseren Helden mit stärkerer Ausrüstung zu versorgen. Auch das macht das Spiel zugänglicher. Die voll auf unseren Helden zugeschnittenen Talente verinnerlichen neue Spieler deutlich schneller, als sich aus einer riesigen Itemliste die für ihre Spielfigur passenden Gegenstände rauszusuchen. Und einige traditionelle Einsteiger-Stolpersteine fallen weg: Ohne Gold müssen wir auch nicht darauf achten, dass wir jedem feindlichen Scher-



So macht lernen Spaß

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Ich finde MOBAs klasse! Teamplay ist der einzige Weg zum Sieg, taktische Möglichkeiten gibt es zuhauf, die Matches wogen spannend hin und her. Aber MOBAs sind auch unheimlich komplex. Mir fehlt einfach die Muße, um die riesigen Einstiegschürden eines Dota 2 zu überwinden, um Hunderte Skill- und Item-Kombinationen auswendig zu lernen und mich während meiner Lernphase wie eine Last für mein Team zu fühlen. Deshalb habe ich bislang lieber Let's Plays geschaut, statt selbst Hand an die Maus zu legen. Bislang, denn jetzt gibt es Heroes of the Storm.

Blizzard macht mir den Zugang zur MOBA-Welt so einfach, wie es eben geht, ohne dass dabei der Anspruch komplett auf der Strecke bleibt. Ja, ich bin ein Noob, aber trotzdem kann ich mit meinem Helden etwas reißen, ohne wochenlang Wikis zu wälzen. Am besten gefällt mir, dass ich HoS zusammen mit Freunden spielen kann, die wesentlich erfahrener sind als ich. Bei der Konkurrenz würde ich in so einem Fall in ein Profimatch gesteckt, hoffnungslos untergehen und mein Team mit in den Abgrund reißen. In Blizzards MOBA bleiben selbst Matches mit sehr heterogenen Teams ausgeglichen. Im direkten Vergleich fehlt es HoS vielleicht an Tiefgang, als Einstiegsdroge ist es aber nahezu perfekt.



Die Lost Vikings gehören als drei einzeln steuerbare Figuren zu den ungewöhnlichsten Helden.



Mut zur Vereinfachung

Maurice Weber
Trainee
maurice@gamestar.de

Heroes of the Storm ist ja eigentlich Ketzerrei. Keine Items, keine Lasthits, wer braucht denn so ein Noobspiel? Aber solche neuen Wege tun dem Genre nicht nur gut, ich finde sie sogar notwendig, damit es sich weiterentwickeln kann. Denn warum sollte nur Platz für verschiedene Abwandlungen der ursprünglichen Dota-Mod sein? Und neben Dota und LoL ist ganz bestimmt noch Raum für zugänglichere Genrevertreter, ohne dass es automatisch in Verdummung ausartet. Blizzard hat clever die Schere an den richtigen Stellen angesetzt, um Neulingen weniger Lern-Hausaufgaben aufzubrummen, bis sie Spaß haben dürfen. Und das, ohne den Spaß selbst zu beschneiden.

Aber auch für Veteranen hat Heroes durchaus viel zu bieten: Als jahrelanger LoL-Spieler fand ich das Spiel anfangs vor allem wegen seiner abwechslungsreichen Karten interessant. Die bringen frischen Wind ins MOBA-Prinzip und sind hier Kern des Spiels statt nur beiläufiges Anhängsel. Und tatsächlich hatte ich eine Menge Spaß mit den flotten Partien. Klar leidet die strategische Tiefe an manchen Stellen, die Talente bieten eben weniger Freiheit als die Items. Aber auch Heroes fordert vom Spieler gleichermaßen strategisches Denken und blitzschnelle Reaktionen. Es ist vielleicht vereinfacht, aber keineswegs anspruchslos.

gen persönlich den Todesstoß verpassen und so die Belohnung kassieren. Erfahrung gibt's auch, wenn wir nur in der Nähe stehen und einer unserer eigenen Vasallen den letzten Schlag landet. Mit den Items geht aber auch Tiefgang verloren. Denn die Talentauswahl schreibt uns der Entwickler fest vor. In Dota 2 oder League of Legends kann jeder Held fast jedes Item kaufen. Das erlaubt nochmal abgedrehtere Experimente.

Gemeinsam siegen, alleine sterben

Dass wir kein Gold sammeln und Erfahrung mit dem Team teilen, sorgt vor allem dafür,



Als Templar verwandelt sich Tassadar in einen kampfstarken Archon.

dass all unsere Kollegen das ganze Match über gleich stark sind. Selten kann ein Spieler das ganze Team tragen wie das die bekannten »Carries« in LoL und Dota tun. Das hat einige Vorteile: Es fördert Teamwork und senkt das Frustpotenzial. Einzelne Spieler können immer einen Beitrag zum Team leisten und wir müssen uns viel weniger Prahlerei über individuelle Kills anhören.

Die Medaille hat aber auch ihre Kehrseite: Weniger Tiefpunkte gehen zwangsweise auf Kosten der Höhepunkte. Diese glorreichen Momente, in denen wir im Alleingang mit dem ganzen gegnerischen Team den Boden aufwischen, weil wir die Partie über besser gespielt haben – die fehlen bei Heroes. Umgekehrt kann uns aber ein einzelner Fehler immer noch die Runde kosten. Im späteren Spiel müssen wir nach dem Tod eine volle Minute auf den Respawn warten. So unterbesetzt kann unser Team aber keine Kartenziele erobern, in den flotten Partien sind 60 Sekunden eine Ewigkeit!

Ein MOBA für Noobs?

Keine Items, keine Lasthits, keine Carries – geht Heroes of the Storm also zu weit mit seiner Vereinfachung? Zweifellos ist es weniger komplex als Dota 2 oder League of Le-

gends. Das heißt aber keineswegs, dass es dem Spieler nichts abverlangt. Wer nicht strategisch vorgeht und mit dem Team arbeitet, kann gleich einpacken. In den rasanten Kämpfen sind schnelle Reaktionen und ein kühler Kopf Trumpf. Und auch wenn die Talente weniger Freiheit erlauben als Items, können wir doch unseren Helden ja nach Map und Feind anders spezialisieren. Es gibt also genügend Möglichkeiten für begabte Spieler, sich hervorzutun – aber auch weniger Gründe für Einsteiger, den Krempel gleich wieder hinzuschmeißen. **MW**

HEROES OF THE STORM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 5600+
Geforce 7600 GT / Radeon HD 2600 XT
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / AMD FX 4100
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- markante Helden-Designs
- abwechslungsreiche Karten
- knallige und bombastische Schlachten
- gute Sprecher
- kräftige Soundeffekte

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Kartenmechaniken
- einfallsreiche Heldenfähigkeiten
- flotte und kurzweilige Partien
- strategisch wertvolle Söldner
- eingeschränkte Freiheit bei Charakterentwicklung

BALANCE

- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- Helden und Talente gut ausbalanciert
- Tutorial und Training gegen KI
- unterschiedliche Helden-spezialisierungen möglich
- einzelne Fehler zählen mehr als einzelne Erfolge

ATMOSPHÄRE/STORY

- bekannte Blizzard-Figuren
- spannendes Ringen um Kartenziele
- Helden und Sprecher kommentieren die Partie
- stimmungsvolle Karten
- keinerlei Handlung

UMFANG

- sieben Karten mit eigenen Aufgaben und Besonderheiten
- 36 Helden
- Dutzende Stunden Multiplayerspaß
- alle Helden ohne Geldeinsatz freispielfähig
- zähes Free2Play-Grinding

FAZIT

Bricht gekonnt mit Genre-Traditionen und wird dadurch leichter zu lernen, bleibt aber schwer zu meistern – das ideale Einstiegs-MOBA.

84



Der Lichkönig kann die Frostwurm Sindragosa rufen, um Feinde zu verlangsamen.

Counter-Strike: Global Offensive

Go, go, go!

Über drei Jahre ist Counter-Strike: Global Offensive nun schon alt, es fühlt sich aber in unserem Nachtest dank ausgeklügeltem Ranglistensystem und ständiger Verbesserungen jünger an denn je. Von Petra Schmitz



Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve / Hidden Path** Termin: **21.8.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



So sieht ein Match im Zuschauermodus aus. Der Grad der Verletzung einer Spielfigur wird unter anderem durch die rote Färbung dargestellt.



A

Is Counter-Strike: Global Offensive im August 2012 auf den Markt kam, waren die offensichtlichsten Veränderungen zu Counter-Strike 1.6 und Counter-Strike: Source die angepassten Karten und die neuen Spielmodi. Auf Dust etwa gab es eine neue Treppe, und statt nur Bomben zu legen und Geiseln zu befreien, konnte man in CS:GO

auch Gungame (Team-Deathmatch, in dem man nach einem Abschuss eine neue Waffe in die Hand gedrückt bekommt) oder Wett-rüsten (kleine Bombenkarten, ebenfalls mit automatisiertem Waffenwechsel) spielen.

Wer das Spiel bei Erscheinen gekauft und gespielt hat, um es dann nach ein paar Wochen mit dem Gedanken »Ach ja, CS eben« in seiner Steam-Bibliothek vergammeln zu lassen, es aber jetzt wieder startet, wird sich die Augen reiben. Da ist einiges passiert: neue Karten, alte Karten im neuen Design, neues Waffengefühl, neues Matchmaking und – bunte Knarren.

Schießen will gelernt sein

Beim Erscheinen von CS:GO waren wir (und nicht nur wir) nicht sonderlich glücklich über die Anpassungen, die Valves Auftrags-



Neu im Pool der Spielmodi: Team-Deathmatch. Wer mit Bonuswaffen in einem vorgegebenen Zeitraum zuschlägt, bekommt mehr Punkte pro Kill gutgeschrieben.

entwickler Hidden Path an den Waffen vorgenommen hatte. So war das Streuverhalten der AK 47 bei Dauerfeuer zu Beginn kaum nachvollziehbar, erst mit diversen Patches wurde daraus das heute bekannte feste Muster. Und dem lässt sich durch erlernte Mausbewegungen deutlich besser entgegenwirken, sodass auch wirklich der Gegner umfällt und nicht nur die Wand hinter ihm zerlöchert wird. Wer die einzelnen Waffenmodelle beherrscht, verfügt über einen spürbaren Vorteil gegenüber den Spielern, die einfach nur draufhalten. CS:GO ist mehr denn je ein Shooter für Menschen, die Spaß daran haben, sich in kleinsten Details zu verbessern. Kleiner Tipp: Auf der über den Steam-Workshop zu beziehende Map »Recoil Master« kann man sich das Streuverhalten der wichtigsten Waffen anschauen und die Gegenbewegungen trainieren.

Seit Release haut Valve nun schon beständig Anpassungen für die Knarren raus, mit dem letzten großen Update im März beispielsweise wurde unter anderem die Genauigkeit der MAC-10, der MP7 und der MP9

verbessert und die Bewegungsgeschwindigkeit mit der AWP im Zoommodus spürbar reduziert. Die Folge ist, dass Scharfschützen nun ein leichteres Ziel bieten. Insbesondere wenn sie mit aktiviertem Zoom um Ecken linsen, sehen wir den Oberkörper der Sniper entscheidende Nanosekunden lang, bevor sie uns selbst im Schussfeld haben. Trotzdem rennen nach wie vor zumindest in den Gelegenheitsspielen (zehn gegen zehn, kein Teambeschuss, Teamkollision deaktiviert, Kevlarweste und -helm umsonst) noch immer viel zu viele Spieler mit der dicken Wumme durch die Gegend. Aber das wird sich wohl bis zum Jüngsten Tag nicht mehr ändern. Die AWP ist mit ihren immensen Schadenswerten einfach sexy.

Globale Elite

Anders geht es da schon in den Wettkampfspielen zur Sache. Die finden nämlich unter Turnierbedingungen statt (fünf gegen fünf, Teambeschuss und -kollision aktiviert, es gibt nichts geschenkt), und bis man sich da eine AWP leisten kann, muss man schon eine

Der Waffenhandel



Seit August 2013 gibt es bunte Knarren und Messer in CS:GO. Die werden am Ende eines Matches zufällig vergeben oder sie stecken in ebenso zufällig ausgeteilten Kisten. Um die Kisten zu öffnen, benötigen wir einen Schlüssel, der kostet jeweils circa 2,30 Euro. Und Gervatter Zufall entscheidet, welchen von mehreren Waffen-Skins man dann aus der Kiste zieht. Je seltener (und aufwendiger verziert), desto wertvoller sind die Skins. Auf dem Steam-internen Marktplatz werden vor allem seltene Messer für bis zu 360 Euro gehandelt. Das dort eingenommene Geld bleibt auf Steam und kann auch nur dort wieder ausgegeben werden, etwa für Spiele oder wieder neue Waffen-Skins. Valve ist prozentual am Handel beteiligt. Man darf die Skins allerdings auch über andere Wege veräußern, etwa über Ebay. Der Waffenhandel darf ruhig als raffzahniger Free2Play-Mechanismus von Valve betrachtet werden, aber am Ende bleibt er nur ein optionales Angebot.

ganze Weile sparen beziehungsweise ein paar Runden gewinnen. Wettkampfspiele gab es schon bei Release von Global Offensive, inzwischen haben sich aber die Ränge dazuaddiert, die dem Ganzen den richtigen Pfiff verleihen. Nach einem Algorithmus, der nur Valve im Detail bekannt ist, errechnet das Spiel das Können des Einzelnen, packt ihn in eine Ranggruppe und weist ihm per Matchmaking Partien zu, in denen er auf ähnlich gute Mit- und Gegenspieler trifft.

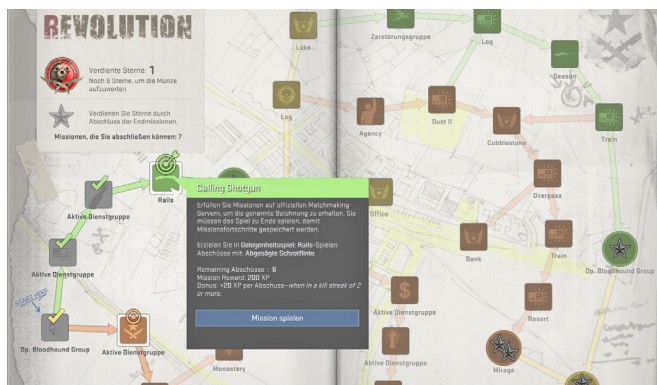
Die Operations

In unregelmäßigen Abständen bietet Valve kostenpflichtige Erweiterungen (knapp sechs Euro) an, die für ein paar Monate verfügbar sind. In der aktuellen Operation Bloodhound stecken zwei mit wenig spektakulären Storys umrahmte Kampagnen, in denen man dann in unterschiedlichen Spielmodi diverse Aufgaben erfüllen muss. Etwa auf der neuen Kar-

te »Rails« zehn Gegner mit der abgesägten Schrotflinte umpusten. Wer das schafft, wird unter anderem mit Medaillen belohnt. Obendrein können Käufer der Kampagne auf besondere Waffen-Skins hoffen, die anderen verwehrt bleiben.

Kostenlos sind hingegen die neuen Karten, die mit Bloodhound ins Spiel gekommen sind,

und ein neues, zweites Ranking. Das hat aber zunächst nichts mit Können zu tun, sondern mit der Zeit, die man ins Spiel steckt. Wer viel spielt, steigt im Rang auf. Na gut, wer auch noch gut spielt, steigt schneller auf. Der Anreiz: Einmal pro Woche erhält man einen neuen Waffen-Skin oder eine neue Waffenkiste, sofern man denn aufgestiegen ist.





Werden zwar im Wettkampf-Modus nicht gespielt, sind aber trotzdem durchaus beliebt: Geiselrettungskarten wie hier die neue Variante von Militia.

Ziel ist es natürlich, beständig in den Rängen nach oben zu klettern, indem man sich nach und nach verbessert. Die meisten Spieler streben nach dem 18. Rang, der schlicht »Globale Elite« heißt. Doch den erreichen nur die wirklich herausragenden Spieler.

Das Matchmaking klappt im Großen und Ganzen ausgezeichnet. Die meisten bisher von uns gespielten Partien waren recht ausgeglichen. Bemerkenswert deutliche Siege oder Niederlagen stellen sich bei Wettkampfspielen vor allem dann ein, wenn in einem der Teams nicht gut kommuniziert wird, wenn also keine klaren Ansagen getroffen werden (Voice-Chat ist automatisch aktiviert) oder wenn ein Störenfried Unruhe in die Partie bringt. Wenn es aber gut läuft, alle an einem Strang ziehen und schließlich auch noch der Sieg herauspringt, dann sind Freude und Zufriedenheitsgefühl derart intensiv, dass sich am Ende zumeist alle verbal auf die Schulter klopfen.

Ernst gemeinter Tipp: Global Offensive nicht auf Deutsch, sondern auf Englisch

spielen und die Namen der markanten Positionen auf den Maps verinnerlichen, um seinen Mitspielern schnelle und klare Ansagen machen zu können. Beim Matchmaking wird man mit allen Nationalitäten zusammengewürfelt, und selbst die sonst so fremdsprachenresistenten Franzosen haben zumeist keinerlei Probleme damit, sich während einer Partie CS:GO auf Englisch zu verständigen.

Natürlich wird man auch immer wieder auf Menschen treffen, die nicht das geringste Interesse an einer gescheiten Kommunikation haben und lieber in einer Tour beleidigen. Dann gibt es mehrere Möglichkeiten: den Sermon tapfer ignorieren oder versuchen, den Spieler über eine Abstimmung aus dem Match schmeißen zu lassen. Das hat allerdings zur Folge, dass man im Anschluss mit einem Bot leben muss, ein neuer Spieler wird einer laufenden Partie nicht zugewiesen. Immerhin kann man den Bot nach dem eigenen Ableben übernehmen. Wir haben schon Matches gewonnen,



Das bisher beste CS

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Natürlich ist Counter-Strike: Global Offensive im Grunde nichts anderes als das olle CS, das ich schon seit über 15 Jahren immer mal wieder spiele. Aber Valves Anpassungen haben den Klassiker für mich frisch und motivierend gemacht. Ich setzte mich abends mit einer gehörigen Portion Vorfreude an den Rechner im Arbeitszimmer, der Freund hat Zutrittsverbot, schieße mich ein bisschen im Gelegenheitsspiel oder sonst einem Modus ein und stürze mich dann ins spannende Matchmaking – stets mit der Hoffnung, gute und faire Mit- und Gegenspieler zu bekommen. Das klappt erstaunlich oft erstaunlich gut. Und selbst, wenn mein Team am Ende verliert, hat es trotzdem irgendwie Spaß gemacht. Weil es immer den einen oder anderen tollen Moment zu verzeichnen gibt. Und ja, ich gebe zu: Nach einem besonders gelungenen Spiel lade ich mir die Demo davon runter und ergötze mich an meinen Highlights.

in denen wir mit zwei Bots unterwegs waren. Wer eine Partie selbstständig verlässt, wird übrigens mit einer Matchmaking-Sperre versehen. Die kann bis zu sieben Tage dauern, wenn man zu oft aussteigt.

Von Smurfen und Cheatern

Die grundsätzlich coolen, weil motivierenden Ränge bringen allerdings auch Schattenseiten mit sich. Weniger schlimm sind die so genannten »Smurfer«. Dahinter verbergen sich Spieler, die mit ihrem eigentlichen GO-Account in höheren Rängen mitmischen, zudem jedoch einen Zweit-Account betreiben, um Spielern mit niedrigeren Rängen mal zu zeigen, was eine Harke ist. Valve ist des Smurfer-Problems ein Stück weit Herr geworden, indem es für die ersten zehn Matchmaking-Siege, die man für die anfängliche Rangeinstufung braucht, eine Art Teilnahmeschränkung eingebaut hat: Wer zwei Spiele innerhalb von 24 Stunden gewinnt, ist für die nächsten knapp 24 Stunden fürs Matchmaking gesperrt. Mit so einer Zeitürde macht das »Smurfen« natürlich nur noch halb so viel Spaß. So sinnvoll diese Einschränkung auch erscheint – für Spieler, die frisch ins Ranking einsteigen wollen, ist es schlicht frustig, wenn sie pro Tag nur zwei Spiele gewinnen dürfen und dann wieder stundenlang warten müssen. Immerhin: Wer die Zehn-Siege-Hürde einmal geknackt hat, der darf so viele Wettkampfspiele bestreiten, wie er will.

Viel leidiger sind die zahlreichen Cheater, die sich ihren Weg in die oberen Ränge erogeln wollen. In Counter-Strike gab es zwar schon immer Typen, die anderen den Spaß mit Wallhacks und Aimbots versaut haben, aber durch die Ranglisten hat das noch einmal an Brisanz gewonnen. Es gibt kaum etwas Ärgerlicheres, als zu verlieren,

Verbesserte Maps

Selbst an den über Jahre erprobten Karten schraubt Valve beständig, um sie zu verbessern. Jüngst erst wurde die bekannte Map »Train« generalüberholt, um sie für Matchmaking-Spiele fairer zu gestalten. Immens wichtig in allen Matchmaking-Spielen: die Granaten. Hier sind gleich vier Rauchgranaten aktiv.





Die mit Abstand beliebteste aller Maps: Dust 2. Einfach zu lernen, gut zu spielen.

weil einer aus dem gegnerischen Team über vermeintliche Superkräfte verfügt. In so einem Fall hätten wir früher schlicht den Server gewechselt und den Cheater mit sich selbst spielen lassen. Doch das ist aufgrund der drohenden Matchmaking-Sperre keine praktikable Option mehr. Da Valves hausinternes Anti-Cheat-Tool (VAC) die Mogeleyen kaum noch in den Griff bekommt, haben sich die Entwickler »Overwatch« ausgedacht. Wenn ein Spieler zu oft auffällt und gemeldet wird (über einen Rechtsklick auf den Spielernamen öffnet sich das dafür notwendige Untermenü), dann schauen sich ausgesuchte andere Spieler ein Replay von ihm an und entscheiden, ob ein Betrug vorliegt oder nicht. Sollte das Ergebnis ungünstig für den Verdächtigen ausfallen, wird sein Account gesperrt. Das ist zwar nur ein Tropfen auf den heißen Cheater-Stein, aber es wirkt dem Gefühl der Hilflosigkeit auf-

seiten der ehrlichen Teilnehmer immerhin ein bisschen entgegen.

Counter-Strike lebt

CS:GO, das anfangs nur wie ein mild aufgepeppter Aufwuchs der alten Teile wirkte, profitiert von Valves vorbildlichem Bestreben, das Spiel stets zu verbessern und jung zu halten. Natürlich kann Counter-Strike: Global Offensive in Sachen Schauwerte nicht mit einem Battlefield 4 oder anderen aktuellen Titeln mithalten, aber die Stärken der ehemalige Half-Life-Mod lagen auch noch nie bei der Optik, sondern immer bei Taktik und Skill. Dieses Gefühl, das sich einstellt, wenn man als einziger Überlebender seines Teams auf der Karte unterwegs ist und das Ruder durch Geschick und bedachtes Vorgehen gegen gleich mehrere Gegner herumreißt, ist immer noch einzigartig im großen Angebot der Internet-Schießmichthots. **PET**



Gleich hinter Dust 2 liegt Mirage auf Platz 2 in der Gunst der Spieler. Mirage gab's bereits als Community-Map fürs alte CS und wurde von Valve für CS:GO überarbeitet.

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E6600 / Phenom X3 8750
Geforce 5200 / Radeon 4350
1 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD
2 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

schlichte, aber grundsätzlich hübsche Optik glasklare Akustik
schicke Spielermodelle hüftsteife Animationen insgesamt veraltete Technik

SPIELDESIGN

sehr präzise Steuerung tolle Mischung aus Skill und Taktik
übersichtliches Kaufmenü motivierendes Rangsystem
kurzweilige Zwischendurch-Spielmodi

BALANCE

gut funktionierendes Matchmaking-System verbesserte Waffenhandhabung
gute Waffenbalance sinnvolle Map-Anpassungen
kann für Einsteiger frustrierend sein

ATMOSPHÄRE/STORY

in Wettkampfspielen oft nervenzerfetzend spannend belanglose
Stories in kostenpflichtigen Operations vergleichsweise abstrakte sterile
Settings auf den Karten

UMFANG

diverse Spielmodi viele Maps hohe Langzeitmotivation
zwei Ranglistensysteme viele bunte Waffenskins, von denen man
nicht wenige auch ohne Geldeinsatz abstauben kann

AUFWERTUNG

Das verbesserte und extrem motivierende Matchmaking-Rangsystem sowie die Karten- und Waffenanpassungen machen CS:GO runder, wir werten auf.

FAZIT

Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.

84

+3

87

Invisible, Inc.

Stirb in einer anderen Runde

Unterhaltsam, clever und verflucht spannend: Im Test zeigt Invisible, Inc., wie man aus geruhsamer Runden-taktik einen packenden Agenten-thriller macht, den sich kein Strategie-fan entgehen lassen sollte.

Von Patrick Mittler

85

GameStar
Gold-Award

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Klei Entertainment** Entwickler: **Klei Entertainment** Termin: **12.5.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com, Handel)**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Metal Gear Solid als Runden-taktik – das klingt so spannend wie Wolfenstein als Point&-Click-Adventure, oder? Nein! Ganz im Gegenteil mit Gegenbeweis: Klei Entertainment (Don't Starve, Mark of the Ninja) haben mit Invisible, Inc. Runden-taktik und Stealth zu einem hochspannenden Mix verquirlt und damit ihr bis dato bestes Spiel abgeliefert.

Oben Roguelike

Runden-taktik ist genau dann richtig spannend, wenn jede Aktion zählt und Konsequenzen hat. Genau dieses Gefühl vermittelt Invisible, Inc. von Kopf bis Fuß. Zuoberst werkelt eine Roguelike-Mechanik. Wir sind verantwortlich für das namensgebende Team Invisible, das in einer dystopischen Zukunft militanten Megakonzernen auf die

Finger klopft. Die fieser Firmen haben davon aber die Schnauze voll und jagen uns mit Bleihagel aus unserem Hauptquartier. Zum Glück kann die Invisible-Chefin entkommen und unser Ass im Ärmel retten – die mächtige Hacker-KI namens Incognita.

Uns bleibt nicht viel Zeit, um einen streng gesicherten Supercomputer für Incognita zu kapern, sonst geht ihr die Energie aus. Heißt übersetzt: Achtung, da kommt ein knackiger Showdown, bitte darauf vorbereiten! Also klappern wir auf der Weltkarte zufällig generierte Missionen ab, um zwei popelige Start-Agenten rechtzeitig zu Superspionen hochzuzüchten. Und schon stehen Entscheidungen an: Lieber den Geldtresor in Brasilien knacken oder einen wertvollen zusätzlichen Agenten aus dem Umerziehungslager in Europa befreien, wo uns aber Roboterwachen erwarten, für die uns eigentlich noch die passenden EMP-Waffen fehlen?

Unten Taktik-Monster

Missionen laufen generell so ab: Zwei hackende SciFi-James-Bonds beamen sich in eine zufällig generierte Einrichtung und räumen den Laden aus. Wir lensen durch Türschlitze, achten auf Routen und Sichtfelder der Wachen, locken die Kerle an, legen sie mit einem Taser schlafen oder klauen ihnen ID-Karten aus der Tasche, um Sicherheitstüren zu öffnen.

Per Druck auf die Leertaste wechseln wir ins Hacker-Interface, in dem wir mit Incognita zum Beispiel Kameras übernehmen, Laserbarrieren ausschalten, Safes knacken oder Wachdrohnen kontrollieren. Jeder Schritt will wohlüberlegt sein und kostet Aktionspunkte (AP). Jeder Hack braucht Energie, die wir nur begrenzt an Terminals anzapfen können. Beides sollte uns nicht im falschen Moment ausgehen. Haben wir etwa zu wenig Energie, um die Daemon-Firewall beim Missionsziel zu löschen, verrät das fiese Programm unseren Standort oder saugt unsere Credits ab. Und die wollen wir zwischen den Missionen lieber für neues Equipment oder Fähigkeiten wie Inventargröße oder mehr Aktionspunkte ausgeben.

Öffnen wir unvorsichtig eine Tür und gucken in den Pistolengang eines Wachmanns, brauchen wir eine Aktionspunkte-Reserve, sonst knallt er unseren Agenten über den Haufen. Haben wir nun einen praktischen Tarnmantel im Inventar oder müssen wir der Wache eine Kugel verpassen? Ist ein Geräuschsensor im Raum oder sind die Biowerte der Wache gar ans Sicherheitssystem gekoppelt, steigt der generelle Alarmwert des Levels. Und der ruft wiederum neue Wachen herbei, schaltet zusätzliche Kameras ein oder schraubt den Energiebedarf beim Hacken hoch. Und wir haben ein paar Schweißperlen mehr auf der Stirn.



Rundenweise schleichen wir durch streng bewachte Einrichtungen. Jede Map wird dabei zufällig generiert und bietet andere Herausforderungen.



Grips gewinnt

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

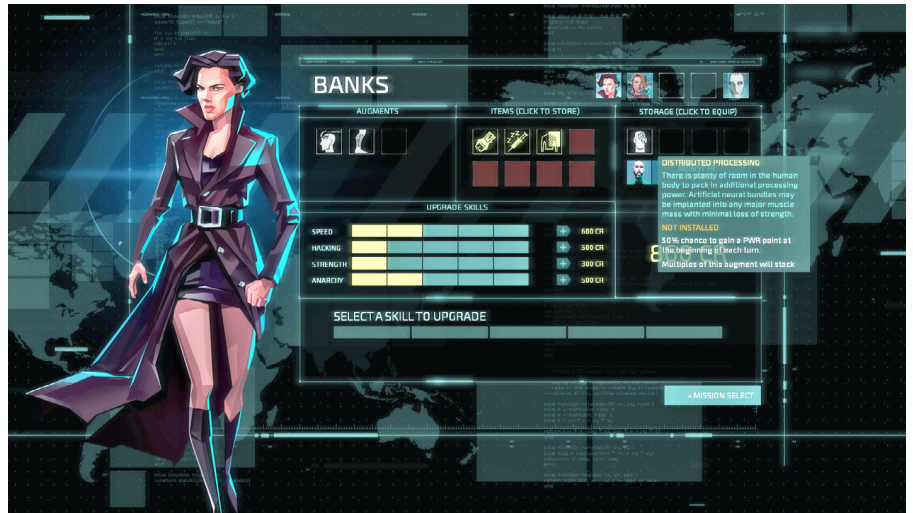
In der Early-Access-Phase von Invisible, Inc. war ich noch etwas skeptisch: Wird das nicht zu bieder? Zu komplex? Zu sehr für die Nische? Mit dem fertigen Spiel hat mir Klei Entertainment aber gezeigt, dass meine Sorgen nicht nur unberechtigt, sondern schlichtweg falsch waren. Invisible, Inc. ist unspektakulär präsentiert, kompliziert und im Grunde was für Taktik-Wahnsinnige. Aber das ist komplett egal, weil es allein durch seine Cleverness zu fesseln vermag.

Bei jeder meiner Aktionen kann ich beinahe hören, wie im Hintergrund die Zahnräder der Spielmechanik ineinander greifen: Wie sich das Spiel neue Gemeinheiten einfallen lässt, um meinen aktuellen Run im Ruin enden zu lassen, wie jedes Risiko auch eine nützliche Belohnung bietet und wie ich durch steigenden Druck zu eben diesem Risiko fast schon gezwungen werde. Und wenn ich dann aller Widrigkeiten zum Trotz lebend rauskomme, fühle ich mich wie der schlaueste Taktiker im ganzen Land. Ganz schön clever, Klei.

Komplex, kompliziert, funktioniert!

Energie, Aktionspunkte, Alarm-Level, Sichtfelder, Firewalls, Spezialfähigkeiten – Invisible, Inc. haut uns tonnenweise Spielelemente um die Ohren, auf die wir permanent ein Auge haben sollten. Es ist unmöglich, hier alle zu beschreiben. Wichtig ist nur, dass die Spielmechanik trotz ihrer Komplexität flutscht wie ein gut geöltes Uhrwerk. Das ist die eigentliche Schönheit von Invisible, Inc.: Es ist eine einzige große und vor allem funktionierende Chancen-und-Risiken-Rechnung mit einer Lernkurve, steiler als die Eiger Nordwand.

Wir haben immer zig Möglichkeiten an der Hand und müssen bei wachsendem Druck (vor allem weil besagter Alarm-Level in jedem Zug auch automatisch steigt) entscheiden, was in der jeweiligen Situation effektiv ist – ob wir für ein nützliches Item etwas riskieren, ob wir unser Team aufteilen und so mehr Safes ausräumen oder ob wir



Zwischen den Missionen verbessern wir unsere Agenten oder kaufen neue Items.

mit leeren Taschen den direkten Weg zum Levelausgang nehmen. Alles hat seine Vor- und Nachteile und beinahe alles ist mit etwas Grips machbar.

Oft steht wegen einer einzigen unüberlegten Entscheidung die ganze Kampagne auf der Kippe, etwa weil wir eine Selbstschussanlage übersehen haben. Ein Agent ist am Boden und der andere hat kein Medipack in der Tasche? Wir können versuchen, den Kollegen zum Ausgang zu zerren. Oder wir krallen uns seine Ausrüstung und suchen das Weite – der zurückgelassene Kollege ist dann allerdings dank Permadeath für den Rest der Kampagne verloren.

Motivation Marke Eigenbau

Invisible, Inc. ist für alle, deren Motivation durch Herausforderungen gekitzelt wird. Und denen Story nicht wichtig ist. Nach dem ersten »Run« (dauert mit Standardeinstellungen ca. vier bis fünf Stunden) hat sich die kleine Geschichte mit ihrem vorhersehbaren Twist am Ende erledigt. Vielmehr treiben uns Erfolgsmomente von Zug zu Zug. Wenn das gesamte Personal in unsere Richtung läuft, der Alarm-Level auf Anschlag steht, die Energie von Incognita verbraucht ist und wir den gepanzerten Wachmann vor dem rettenden Ausgang mit dem letzten Schuss Munition erledigen, fühlen

wir uns, als läge in Dark Souls ein Bossgegner im Staub.

Auch die unzähligen Konfigurationsmöglichkeiten vor Spielstart sollten Taktik-Enthusiasten anstacheln und Anfängern Erfolgserlebnisse bescheren. In den höheren Schwierigkeitsgraden entstehen dank des Zufallsfaktors allerdings auch teils unschaffbare Szenarien – wir sind auf »Expert« jedenfalls schier verzweifelt. Jedoch: Der letzte Run hat neue Startagenten freigeschaltet. Und eine frische Spezialfähigkeit für Incognita. Vielleicht klappt's ja damit. Okay, einmal noch. Patrick Mittler

INVISIBLE, INC.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8200 / Athlon II X2 240
Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2105 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 470 / Radeon HD 5870
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stillichere Comicgrafik schön animiert atmosphärische Musik
passend zur Spielsituation schwarze Level-Umgebung
Areale ähneln sich recht schnell

SPIELEDISIGN

gelungene Mischung aus Stealth und Runden-taktik spannende Entscheidungen mit Konsequenzen (Permadeath!) funktionales Interface
viele taktische Möglichkeiten Steuerung frei konfigurierbar

BALANCE

durchdachtes Chancen-Risiken-System Anspruch individuell anpassbar funktionales Tutorial ungemein steile Lernkurve
Zufallsfaktor kann unfair werden

ATMOSPHÄRE/STORY

stimmiges Agenten-Flair interessante Charaktere und Spielwelt
immer dramatisch, kaum Leerlauf sich wiederholende Story
nervt schnell vorhersehbares Finale

UMFANG

unzählige Optionen für Custom-Kampagnen freischaltbare Agenten und Items zufallsgenerierte Levels Wiederspielwert lediglich durch wachsende Herausforderung

FAZIT

Bockschwer, ungemein durchdacht und in jedem Zug spannend – Invisible, Inc. ist ein echtes Kleinod für Hardcore-Taktiker.



Mit der Zeit wird das Sicherheitspersonal immer knackiger. Hier haben wir die dicke Kampf-drohne in der Mitte gehackt, um lästige Wachen loszuwerden.



Anfangs noch spaßig, später ermüdend: In Lego Jurassic World wird ständig geflüchtet, der Anspruch der Sequenzen liegt quasi bei null.



Der Fotoapparat kommt ständig zum Einsatz: Mal für Bonusschnappschüsse abseits des Weges, mal als Blendwerkzeug gegen Dinos.

Lego Jurassic World

Tyrannosaurus Klotz

Warner treibt die Verklotzung seiner Marken voran. Im Test klären wir, ob Plastikdinos genauso beeindruckend sind, wie die Urzeitechsen im Film. Von Thorsten Küchler

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Traveller's Tales** Termin: **11.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

TEST

Die Entwickler von Traveller's Tales können einem fast schon leidtun: Immer wenn Publisher Warner gerade eine berühmte Lizenz verfilmt, müssen die Damen und Herren aus England ein entsprechendes Lego-Spiel programmieren. So auch bei »Jurassic World«. Das aktuelle Leinwand-Comeback der berühmten Dinoaction ist aber nur der lose Aufhänger für Lego Jurassic World. Die insgesamt 20 Storymissionen führen uns durch berühmte Szenen aus allen vier Episoden der Filmrei-

he: vom Küchen-Kampf mit den Raptoren (»Jurassic Park«) über den Showdown in San Diego (»Vergessene Welt: Jurassic Park«) und die Suche nach Eric Kirby (»Jurassic Park 3«) bis hin zum Auftritt des gigantischen Gen-Dinosauriers Indominus Rex (»Jurassic World«) ist vieles dabei, an das sich alle Fans der Filme gern erinnern.

Kennst du einen, kennst du alle!

Dinos hin oder her, Lego-Versoftungen funktionieren stets nach demselben Erfolgskonzept: Wir spazieren mit unserem Team aus Plastikmännchen durch lineare Abschnitte,

lösen kleinere Rätsel und hauen alles zu Klump, was nach Levelinventar aussieht. Die Zerstörungswut macht doppelt Sinn: Zum einen spucken die Trümmer stets Sammelobjekte aus, zum anderen entdecken wir so Bauteile, die unsere Figur auf Tastendruck zu Leitern, Sprungbrettern und ähnlichem zusammenbastelt. Die virtuellen Abbilder von Schauspielern wie Jeff Goldblum oder Chris Pratt verfügen dabei über jeweils eigene Talente: Während ein Held beispielsweise per Greifhaken Mauern zum Einsturz bringt, kann der andere mit seinem Elektrogewehr Hightech-Apparate aktivieren. Die Designer geben sich zwar redlich Mühe, stets neue Aufgaben ins Spiel zu bringen – letztlich ist das Prinzip aber so durchschaubar wie eine Kontaktlinse.

Ihr Auftritt, Triceratops!

Die ikonischen Dinosaurier aus dem Jurassic-Park-Universum treten nicht nur als Gegner auf, sondern auch als spielbare Plastiktierchen. So füttern wir einen erkrankten Triceratops, um ihn sodann selbst steuern zu dürfen. Freilich verfügen auch die Urzeitvieher über spezielle Fähigkeiten wie etwa eine Rammattacke, die Mauern durchbricht. Tatsächlich hat Lego Jurassic World seine Höhepunkte immer dann, wenn Mensch und Dino zusammenarbeiten. Das Duell zwischen T-Rex und Spinosaurus aus »Jurassic Park 3« ist beispielsweise eine tolle Mischung aus Puzzle-Passagen, Quick-Time-Events und Koop-Elementen – gewürzt mit



Im Genlabor schrauben wir aus Dino-Teilen einen eigenen Mutantensaurier zusammen.



Die Duelle zwischen den gigantischen Sauriern finden meist nur als Quick-Time-Event statt – einfach die eingeblendeten Tasten drücken, fertig.

einer ebenso charmanter wie humorvollen Inszenierung. Apropos Koop: Ein zweiter Spieler kann jederzeit auf Knopfdruck ins Geschehen einsteigen. Das gesellige Knobeln leidet allerdings unter dem unübersichtlichen Splitscreen. Eine Online-Option gibt es immer noch nicht.

Grand Theft Kreidezeit

Abseits der strikt durchchoreografierten Haupthandlung bietet Lego: Jurassic World eine offene Spielwelt – sowohl Isla Nublar als auch Isla Sorna sind frei erforschbar. Zur Orientierung lässt sich jederzeit eine Karte samt GPS-System aktivieren. Wer keine Lust

auf dröges Gelatsche hat, der kauft sich an einer der Vehikelstationen einfach ein Fahrzeug. Allerdings steuern sich die Untersätze allesamt recht schwammig, ein Problem, das inzwischen typisch für die Lego-Spiele ist. Ebenfalls altbekannt: Das Lösen von Nebenaufgaben wird mit goldenen Klötzchen belohnt, insgesamt 250 Stück können fleißige Spieler sammeln. Doch die Menge täuscht gewaltig: Viele Missionen ähneln sich stark und entpuppen sich als plumpe Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen: Ob Checkpoint-Rennen, Bauarbeiter-Rettung oder Dinosaurier-Flucht – die meisten Aufgaben können in wenigen Minuten erledigt werden und sind noch dazu recht dröge. Die Motivation lässt dennoch nur selten nach, Traveller's Tales versteht es blendend, den Spieler mit einer Freischalt-Orgie bei Laune zu halten. So warten nicht nur unzählige Figuren auf ihre Entdeckung, sondern auch Dino-Bauteile. Letztere können wir im entsprechenden Editor zu herrlich verrückten Mutationen zusammensetzen – T-Rex mit pinkem Leopardenfell gefällig?

Die Definition von Charme

Lego: Jurassic World ist in rein technischer Hinsicht nur Durchschnittskost – zu pixelig sind die Echtzeit-Schatten, zu matschig einige Texturen. Dennoch schaut man immer wieder gerne hin, wenn die herrlich animierten Plastik-Recken durch die Gegend wackeln. Zumal alle Figuren von ihren Originalsprechern (wahlweise auf Deutsch oder auf Englisch) vertont wurden! Punktabzug gibt es jedoch für die Soundeffekte: Einige Charaktere stöhnen bei Energieverlust derart monoton, dass man ihr Ableben förmlich herbeisehnt. Das eigentlich fantastische Titelthema wird außerdem derart häufig gebraucht, dass es einem irgendwann gehörig auf den Keks geht. Aber das

ist Monotonie-Meckern auf hohem Niveau: Was sollen da erst die Entwickler bei Traveller's Tales sagen? Die arbeiten schließlich vermutlich schon an der nächsten Film-Verklotzung. Thorsten Küchler

Lego Jurassic World

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2Duo E4300 / Athlon X2 EE 3800+
Geforce 7600 GS / Radeon X1950 Pro
1 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4 970
Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

authentischer Plastik-Look Originalsprecher aus den Kinofilmen
wunderbar animierte Dinosaurier teils arg verpixelte Hintergründe und Schatten einige nervtötende Soundeffekte

SPIELDESIGN

Komfortable Spielerführung Action, Rätsel und Geschicklichkeit wechseln sich ab Charakter-Spezialtalente Macken bei der Kameraführung ungenaue Sprungsteuerung

BALANCE

Aufgaben durchweg fair prima Orientierung dank Karte und GPS
kurze, stets verständliche Minispiele nie wirklich fordernd, oft sogar kinderleicht unübersichtliche Kämpfe

ATMOSPHÄRE/STORY

alle wichtigen Szenen aus den Kinofilmen zum Mitspielen
erfrischend aliberner Humor herrlich inszenierte Zwischensequenzen dumme KI-Dinos kosten Atmosphäre

UMFANG

20 Story-Missionen zwei Inseln als offene Spielwelt
Dinosaurier- und Figuren-Editor ewig gleiche Nebenaufgaben
Koop nur offline im Splitscreen

FAZIT

Typisch unterhaltsame, ebenso sauber inszenierte wie familienfreundliche Lego-Kost mit neuen Stärken, aber auch alten Schwächen.

77



Storygetriebenes Dinoabenteuer

Thorsten Küchler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In Sachen Story-Fokus und Spielerführung ist Lego: Jurassic World deutlich besser gelungen als vergangene Teile der Reihe: Traveller's Tales inszeniert das Dino-Spektakel ebenso pfiffig wie straff – und verkneift sich dabei allzu wilde Feature-Auswüchse. Fans der Kinovorlage können zudem beruhigt sein: Trotz erhöhter Humordichte haben wir es hier mit einer Hommage und eben nicht mit einer plumpen Parodie zu tun. Dennoch bleibt die Urzeit-Gaudi dezent hinter ihren Möglichkeiten zurück: Besonders die zwar frei erforschbare, aber abseits der Storymissionen nicht gerade gehaltvolle Inselwelt knabbert am Spielspaß wie der T-Rex an frechen Forschern. Und das durchschaubare Rätselprinzip mit dem Gegenstände-Zerdeppern am Fließband, das dürfen die Entwickler so langsam auch mal renovieren – aber hey, das nächste Lego-Spiel kommt ja bestimmt.

Galactic Civilizations 3

Planlos im Weltall

Mit Galactic Civilizations 3 produziert eine der ehrwürdigsten Dynastien der All-Strategie einen Erben. Doch der hat von seinen erfolgreichen Ahnen wenig gelernt und verschreckt alte Anhänger mit unausgegorenen Ideen. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Runden-Strategie** Publisher: **Stardock Entertainment** Entwickler: **Stardock Entertainment** Termin: **14.5.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **46 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

A

lte Spieleredakteur-Regel: Tests zu Space-Strategiespielen wie Galactic Civilizations müssen so anfangen: »Der Weltraum. Unendliche Möglichkeiten.« Das ist natürlich ein Witz, die Einleitung stimmt aber trotzdem. Denn ob wir mit Feuer und Schwert die Galaxis unterjochen, dem Universum durch Forschung seine Geheimnisse entlocken oder friedlich unsere Kultur bis auf den kleinsten Zwergplaneten verbreiten möchten – Galactic Civilizations 3 lässt uns tatsächlich die Wahl.

Kein anderes Globalstrategiespiel bietet uns so große Freiheiten: Wir dürfen aus acht vorgegebenen Völkern wählen oder unser eigenes erschaffen, mit charakteristischen Eigenheiten, Stärken und Schwächen. Wir können im Editor neue Raumschiffe basteln: schnelle Aufklärer, gigantische Schlachtkreuzer oder wendige Abfangjäger, ganz nach Gusto. Es bleibt uns überlassen, ob wir unsere Welten zu Kommerzzentren, Industriemetropolen oder Tourismuszielen ausbauen. Wir können uns als Wohltäter, erbarungsloser Sklaventreiber oder pragmatischer Händler profilieren, durch Diplomatie

verfeindete Fraktionen versöhnen, mit Raumstationen unseren Einflussbereich ausdehnen oder das All auf der Suche nach uralten Artefakten durchqueren.

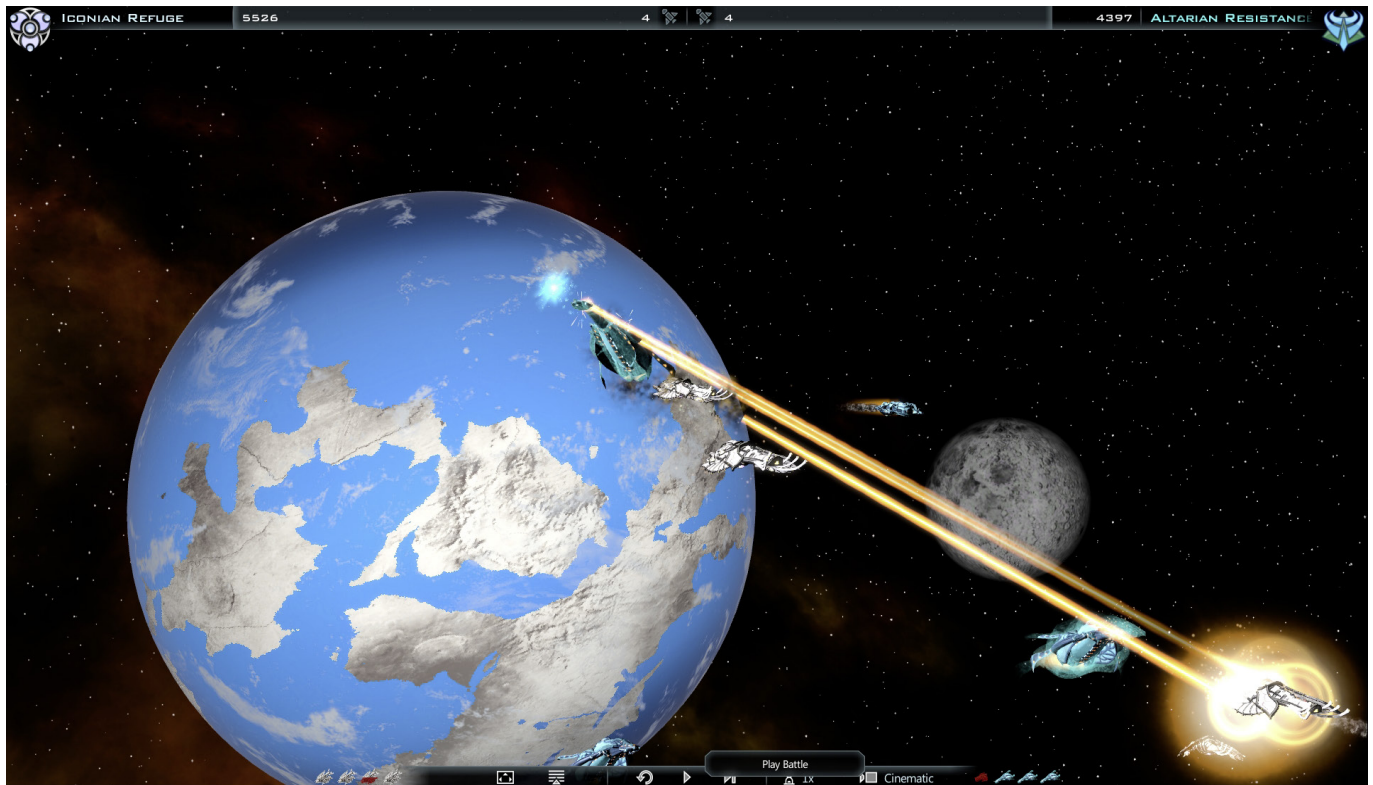
Mit anderen Worten: Das Universum von Galactic Civilizations 3 bietet Liebhabern epischer Rundenstrategie reichlich Raum zum Austoben. Und zwar noch mehr als der populäre Vorgänger: Bis zu 128 (statt 16) Völker finden nun auf einer Karte Platz, die sich in der Einstellung »Insane« (derzeit ist das Programm nur auf Englisch verfügbar) selbst in der niedrigsten Zoomstufe über zig Bildschirme erstreckt. Schade nur, dass wir dieses enorme Potenzial kaum ausschöpfen können. Denn erstens strapaziert GalCiv 3 – wie die Fangemeinde Stardocks jüngstes Werk nennt – dann sogar hochgezüchtete Monster-PCs über Gebühr, und zweitens artet bereits die Verwaltung eines mittelgroßen Sternenreiches mit einigen Dutzend Welten, Schiffen und Basen tatsächlich in ziemlich anstrengende Arbeit aus. Ach, es hätte alles so schön sein können...

Vier X oder nix!

Wie seine Ahnen ist GalCiv 3 im Grunde seines Herzens ein typischer Vertreter des 4X-Genres, zu dem auch Titel wie Civilization, Endless Space und Star Ruler zählen. Das Kürzel steht für die englischen Begriffe Explore, Expand, Exploit und Exterminate und umreißt das grundlegende Prinzip. Hier treten Hobbygeneräle an, um durch Forschung, Expansion, Ausbeutung von Ressourcen und



Neu: Wir dürfen jetzt Fraktionen mit individuellen Vor- und Nachteilen anlegen.



Die Raumkampfsequenzen laufen automatisch ab, die 3D-Schlachten können dennoch aufschlussreich sein.

Multiplayer-Modus

Als erster Teil der Serie bietet Galactic Civilizations 3 einen richtigen Mehrspielermodus. Wie bei allen Genreverwandten gestaltet sich der Spielablauf allerdings extrem zäh. In mittleren und großen Galaxien können Spielzüge im späteren Spielverlauf schon mal fünf Minuten oder länger in Anspruch nehmen – währenddessen drehen die Gegner zwangsweise Däumchen. Zwar lassen sich die Partien speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen, trotzdem sind Multiplayer Matches mit GalCiv 3 nur etwas für extrem geduldige Naturen. Richtiger Spaß kam bei unseren Testmatches jedenfalls nicht auf.

den Kampf gegen verfeindete Parteien die Galaxis zu erobern. Anders als die meisten 4X-Titel bietet GalCiv 3 neben freien Partien auch eine Storykampagne mit drei Kapiteln, in der der Spieler das Schicksal der Menschheit im 23. Jahrhundert dirigiert. Für Neulinge bieten die Missionen mit ihren Tutorial-Tipps und vorgegebenen Zielen einen brauchbaren Einstieg in die komplexe Materie; die meisten Veteranen dürften allerdings auf die trocken präsentierte Geschichte pfeifen und sich direkt in ein freies Spiel stürzen – die Königsdisziplin des 4X-Genres. Die Einstellungsmöglichkeiten dort sind vorbildlich: Siegbedingungen, Szenariogröße, Gegner, Kartengestaltung, Forschungsrate, Anomalien, Schwierigkeit und vieles mehr lässt sich verändern. So stellen sich immer wieder neue Herausforderungen, jedes Match spielt sich ein wenig anders.

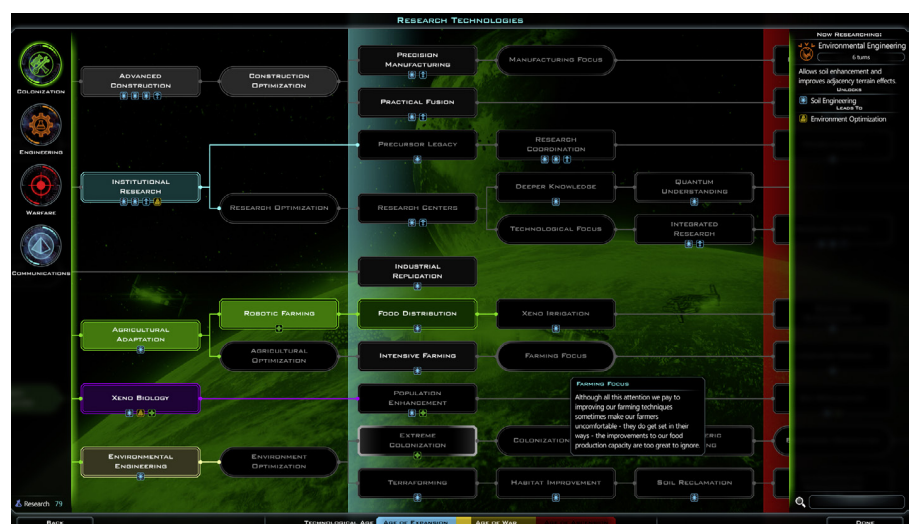
Die richtige Nachbarschaft

Der Anfang gestaltet sich allerdings immer ähnlich: Wir starten auf unserer Heimat-

welt – für die Menschen die Erde, für andere Völker eine vergleichbar gastfreundliche Umgebung – mit einer Handvoll Schiffen und einem Raumhafen, um neue Sternenkreuzer auf Kiel zu legen. Zunächst gilt es, die Produktivität unserer Ausgangsbasis anzukurbeln. Jeder Himmelskörper ist einzigartig, verlangt eine eigene Strategie. Anders als etwa bei Civilization kommt es nicht nur darauf an, welche Gebäude wir errichten, sondern auch wo. Die Bauplätze wählen wir auf einer Hex-Karte des Planeten aus. Mancherorts gibt es Boni für Wirtschaftsgebäude, anderswo für Finanzinstitutionen oder Militäranstaltungen. Ziehen wir beispielsweise eine Fabrik auf oder neben einem Feld mit einem Produktionsplus hoch, arbeitet diese effektiver. Da Platz stets knapp ist, ist es sinnvoll, sich auf bestimmte Wirtschaftszweige zu konzentrieren. So bringt es wenig, wenn wir auf einem Wüstenpla-

neten intensiv Ackerbau betreiben. Aber vielleicht finden wir dort lauschige Oasen, die mit Tourismuszentren Besucherströme anlocken und unser Einkommen steigern? Die Verzahnung von Boni und Bauten funktioniert nicht überall (manchmal spuckt der Zufallsgenerator Planeten aus, deren Vorteile sich kaum nutzen lassen), steigert aber im Optimalfall spürbar die Spielteufe.

Währenddessen entsenden wir Aufklärer in alle Richtungen der Galaxis: Wo gibt es unkolonisierte Welten? Wo wichtige Rohstoffe? Wo Artefakte vergangener Kulturen, die ähnlich wie die Ruinen in Civilization häufig Schätze bergen? Auch die Forschung bildet einen wichtigen Faktor im interstellaren Machtspiel. Anders als viele vergleichbare Titel erlaubt uns GalCiv 3, uns auf bestimmte Fortschritte zu fokussieren. Wir können beispielsweise unsere gesamte Energie in neue Siedlungsmethoden ste-



Der Technologiebaum ist enorm. Der Vorteil: Wir können und müssen uns spezialisieren.



Verschenktes Potenzial

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auch wenn sich der vorliegende Test stellenweise anders liest: Ich hatte mit Galactic Civilizations 3 durchaus meinen Spaß. Jede Partie spielt sich anders. Es gibt immer wieder neue Strategien auszuprobieren, andere Ziele zu erreichen, frische Schiffsdesigns auszutesten, alternative Spezialisierungen zu versuchen. Der berühmte Nur-noch-eine-Runde-Effekt hatte mich bis spät in die Nacht im Griff. Wenn ich in diesem Artikel mitunter so leidenschaftlich über GalCiv 3 schimpfe, dann liegt das vor allem daran, dass das Spiel so beklagenswert viel Potenzial verschenkt. Mit einer komfortablen Steuerung und ohne die beschriebenen Bugs hätte der dritte Serienteil definitiv die Chance, zum Allzeitherrscher der Space-Strategie und einem der besten Rundentitel überhaupt aufzusteigen. Die Fehler lassen sich über Updates beheben. Aber dass sich das Interface auch auf diese Weise reparieren lässt, wage ich zu bezweifeln. Und so lange das nicht verbessert wird, gibt es für Fans von GalCiv 2 wenig Gründe, den Nachfolger zu kaufen. Denn seine großen Vorteile und Fortschritte lassen sich dadurch kaum nutzen.

cken und uns dann vor allen anderen auch auf unwirtlichen Himmelskörpern niederlassen. Oder uns aufs Militär stürzen, um die größten, schnellsten und schlagkräftigsten Raumer zu produzieren. Der weitverzweigte Technologiebaum zwingt uns immer wieder, zwischen unterschiedlichsten Vorteilen zu wählen. Wollen wir lieber zu friedene Untertanen oder wohlhabende? Günstigere Raumstationen oder effizientere? Klasse, so entwickelt sich auch die Wissenschaft jedes Mal anders! Allerdings: Einige Hundert Technologien, die sich zudem von Volk zu Volk etwas unterscheiden, sind einfach zu viel des Guten – selbst gedächtnisstarke Kommandeure sind schnell überfordert, hier wäre weniger mehr gewesen.



Eine Art Komfortfunktion: Wir geben mehreren Raumhäfen die gleiche Konstruktions-Order.

Von Blau- und Zwangspausen

Ähnlich komplex zeigt sich der Schiffsdesigner, mit dessen Hilfe wir unsere eigenen Raumer gestalten. Zwar können wir auch einer Reihe vorgegebener Entwürfe produzieren, diese berücksichtigen aber nicht den Stand unserer Forschungen. Haben wir uns beispielsweise auf kinetische Geschütze spezialisiert, ist es unsinnig, Bomber mit Laserkanonen zu bauen. Also wählen wir aus Dutzenden Modulen die passenden, kleben sie an eines der zahlreichen Chassis, ergänzen je nach Auftrag Schilde, Scanner, Laderäume und so weiter. Das dauert allerdings so lange, dass wir uns meistens darauf beschränken, existierende Designs leicht zu modifizieren oder unsere Entdeckungen an den vorgegebenen Prototypen orientieren.

Kampf gegen das Interface

Wir haben nämlich auch so genug zu tun. Und das bringt uns zum großen Schwachpunkt von Galactic Civilizations 3: dem Interface. Zur Erledigung all der beschriebenen Aufgaben – Produktion, Forschung, Erkundung und so weiter – geben uns die Macher von Stardock leider fürchterlich unkomfortable Werkzeuge in die Hand. Um etwa den Produktionsauftrag einer Kolonie zu ändern, müssen wir diese zunächst ent-

weder auf der Karte finden oder aus einem schlecht sortierten, langsam scrollenden Register herausuchen. Ein Doppelklick auf das Symbol führt uns zur Oberfläche, wo wir wiederum aus einer langen Liste das gewünschte Gebäude wählen, dann den passenden Bauplatz selektieren und schließlich den Auftrag starten. Den alten brechen wir entweder ab oder ändern die Prioritäten. Das sind ein halbes Dutzend Klicks und viel Sucharbeit für eine simple Aufgabe!

Anderes Beispiel: Unsere Wissenschaftler haben gerade neue Raketen entwickelt, mit denen wir nun unsere bestehende Flotte austatten möchten. Zwar gibt es eine Methode, mehrere Schiffe gleichzeitig aufzurüsten, diese ist im Government-Menü aber arg unglücklich versteckt. Generell erklärt das Spiel kaum Zusammenhänge oder gibt wertvolle Tipps. Und wir verwalten bei GalCiv 3 eben nicht nur zehn Planeten und ein paar Dutzend Jäger. Nein, der große Fortschritt gegenüber dem zweiten Teil soll explizit sein, dass unser Imperium Hunderte Welten und Einheiten umfasst. Willkommen in der Micro-Management-Hölle!

Pfadfinder statt Sternenherrscher

Erschwert wird die Verwaltung dadurch, dass wir ständig die Orientierung verlieren. Wenn wir wie im Genre üblich unsere Aufgaben per Tastendruck abarbeiten (hier: Tabulator), beamt uns das Spiel zwar direkt an den Ort des Geschehens, aber nur im Fall von Schiffen wird dieser auch auf der Karte dargestellt. Braucht dagegen eine Kolonie oder eine Raumwerft unsere Aufmerksamkeit, bekommen wir direkt den Konstruktionsbildschirm angezeigt. Und müssen dann anhand des Namens der Station oder des Planeten raten, wo genau wir uns gerade befinden. Oder per Escape das Menü zunächst wieder verlassen – dann wird die Karte wieder angezeigt. Theoretisch könnten wir dieses Problem mithilfe einer Eventliste umgehen, die die meisten wichtigen Ereignisse auflistet und uns per Mausklick zum jeweiligen Hotspot führt. Da wir dort jedoch allen Ernstes erledigte Einträge manuell löschen müssen, ist auch dieses Menü ganz einfach unbrauchbar. Wo man auch klickt, scrollt oder blättert, die Bedienung



In unregelmäßigen Abständen müssen wir moralische Entscheidungen treffen, die unsere Ideologie bestimmen: gut, pragmatisch oder boshaft.



In der niedrigsten Zoomstufe bleibt vom 3D-Schick der Galaxis nicht mehr viel übrig. Aber nur diese Perspektive ist übersichtlich genug.



Gute Nachbarn: Über teure Spezialgebäude lässt sich die Produktivität angrenzender Betriebe weiter steigern.

könnte kaum verworrener und unkomfortabler ausfallen. Unser Negativfavorit: Wir können unsere Schiffe zwar bestimmte Felder per Guard-Befehl automatisch bewachen lassen, jedoch melden diese sich schlicht nicht (oder unternehmen sonst etwas), wenn Gegner in Reichweite kommen. Nur beim Sentry-Befehl gibt's eine Reaktion. Nachvollziehbare Erklärungen? Fehlangeige.

Ach ja, die Kriegsführung. Vielleicht einer der simpelsten Aspekte von GalCiv 3. Überraschenderweise gibt es keine steuerbaren taktischen Kämpfe (die offizielle Begründung der Macher lautet ernsthaft, dass das zu viel Arbeit verursachen würde). Flottengefechte werden stattdessen automatisch ausgetragen. Wir können uns die Auseinandersetzungen lediglich in selbstablaufenden Sequenzen ansehen. Das ist vielleicht zwei, drei Mal spannend, danach wechseln wir zur Schnellberechnung. Gewisse Einflussmöglichkeiten auf den Ausgang genießen wir dennoch – eben über die erwähnte Forschung und den Schiffsdesigner, mit dessen Hilfe wir auch festlegen können, wie sich eine Einheit im Duell verhalten soll: offensiv, defensiv, passiv und so weiter. Unterm Strich sind aber auch die Schlachten in GalCiv 3 kein Highlight.

Interstellare Krabbelkäfer

Auch aus diesem Grund haben wir in den meisten unserer Testpartien eher auf kulturelle oder diplomatische Siege hingearbeitet. Alle unsere Planeten und Stationen umgibt eine Einflussphäre, deren Ausdehnung

wir über diverse Upgrades und Forschungsprojekte beeinflussen können. Schaffen wir es, diese Kulturgrenzen bis zu den Kolonien unserer Gegner zu erweitern, laufen diese mit etwas Glück irgendwann zu uns über. Die Diplomatie ist etwas trickreicher: Hier geht es primär darum, sich das Wohlwollen und die Unterstützung anderer Fraktionen im galaktischen Rat zu sichern – durch Drohungen, Geschenke oder andere Manöver. Prinzipiell funktionieren die Verhandlungen in GalCiv 3 gut: Es gibt viele Optionen und Einflussmöglichkeiten und unsere Widersacher weisen alle wiedererkennbare Charakterzüge auf. Die Drengin sind kriegslüsternd, die Altarians gütig, die Yor vor allem an Forschung interessiert. Allerdings ist das Verhalten der KI-Gegner nicht immer nachvollziehbar. Sie erklären uns schon mal den Krieg, um gleich in der nächsten Runde wieder um Frieden zu betteln, oder fordern Tribut, um uns wenige Züge später mit Präsenzen zu überhäufen. Hä?

Wie so viele Aspekte des Spiels wirkt eben auch die Diplomatie noch etwas unfertig. In vielen Kundenrückmeldungen beklagen sich Käufer über Bugs und Ungereimtheiten, angefangen bei ärgerlichen, aber verschmerzbar Crashs über Logikfehler etwa im Gegnerverhalten bis hin zu waschechten Plot-Stoppers, bei denen das Programm ab einer gewissen Anzahl an Runden einfriert und sich die Partie nicht mehr fortsetzen lässt. Wir sind im Test von dergleichen glücklicherweise größtenteils verschont geblieben, allerdings hatten auch wir auf großen



Unsere Bauplätze sollten wir anhand von Bonusfeldern (bunte Hex-Symbole) aussuchen.

Karten mit massiven Performance-Problemen und Abstürzen zu kämpfen. Ein weiterer Grund dafür, dass dieser vermeintliche Fortschritt gegenüber dem zweiten Teil keiner ist. Seit dem Release sind bereits zwei Patches erschienen (unser Test bezieht sich auf Version 1.02) und wir bauen darauf, dass Stardock die technischen Schwierigkeiten in den Griff bekommt. Das kann allerdings noch dauern. GalCiv 2 war in seiner ursprünglichen Form auch nur für Leidensfähige spielbar. Rüdiger Steidle

GALACTIC CIVILIZATIONS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+
Geforce GTX 560, Radeon 5870 HD
4 GB RAM, 15 GB Festplatte, Win64

EMPFOHLEN

Core i5-5300U / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 660, Radeon HD 7850
8 GB RAM, 15 GB Festplatte, Win64

PRÄSENTATION

- ansehliches AI
- selbstablaufende Schlachtsequenzen
- übersichtliches Spielfeld in minimaler Vergrößerung
- insgesamt veraltete Technik – finsterner Grafikstil

SPIELEDISIGN

- solide und bewährte Spielmechanik
- hält sich an Genrestandards
- unkomfortable Steuerung
- geringe Einflussmöglichkeiten auf Kämpfe
- kaum Automatikfunktionen

BALANCE

- Völker wirken ausgewogen
- sauber austarierte Schwierigkeitsgrade
- alle Techniken und Taktiken haben ihre Daseinsberechtigung
- Partien oft bis zum Schluss spannend
- frühe Rushes zu effektiv

ATMOSPHÄRE/STORY

- optionale Szenarios mit Story
- Anführer mit eigenen Persönlichkeiten
- humorige Beschreibungstexte
- stellenweise mehr Tabellenkalkulation als Weltraumepos
- kein roter Faden im freien Spiel

UMFANG

- freies Spiel und freie Storykampagne
- zahlreiche Optionen für Custom Games
- verschiedene Siegbedingungen und Strategien
- Erstellung eigener Völker möglich
- enorme Kartengröße

ABWERTUNG

In der Theorie eigentlich ein tolles 4X-Spiel. Bugs, Logikfehler, Plotstopper und teilweise irrationaler Gegnerverhalten vergällen Sternengenerale aber immer wieder die Eroberungslane.

FAZIT

Könnte der König der Space-Strategie sein, doch die schlechte Steuerung verhindert das. Fans der Vorgänger sollten Patches abwarten.

74

-5

69

Die zaubernden Wiederholungstäter

Das Koop-Chaos hat sich seit dem ersten Teil kaum verändert. Wir klären auf, warum das sowohl eine gute, als auch eine schlechte Nachricht ist. Von Patrick Mittler

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Pieces Interactive** Termin: **26.5.2015** Sprache: **Deutsch (Bildschirmtexte)**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Vier Magier, null Ahnung, zahlreiche tödliche Zauber und aktiviertes »Friendly Fire« – der selbstbetitelt »Töte-deine-Freunde-Simulator« Magicka 2 ist ein Garant für saukomische Koop-Action. Für Solo-Zauberer ist das Ding aber zu frustig, hat erschreckend viele Bugs und bietet zu wenig Abwechslung.

Alter Zauber, erneut beschworen

Glaubt man der Marketingfloskel, dann haben die Entwickler »alles, was die Fans am ersten Magicka geliebt haben, mitgenommen und verbessert«. Stimmt, erneut schlüpfen wir in die Robe eines Zauberers und kämpfen in modifizierter Action-Rollenspiel-Manier gegen Fantasy-Gesocks.

Modifiziert heißt, dass es dabei nicht um Level oder Skills geht, sondern schlicht um acht Elementarzauber (Wasser, Leben, Schild, Kälte, Blitz, Tod, Erde, Feuer), die wir miteinander kombinieren. Bis zu fünf können wir mixen und anschließend per Tastendruck das Ergebnis raushauen – entweder Richtung Feind, in einem Radius um uns herum oder auf uns selbst.

Feuer und Erde ergibt einen Feuerball. Eis und Schild eine Frostbarriere. Und ein Stein

auf uns selbst angewandt, haut unserem Zauberlehrling wenig überraschend einen Felsbrocken an die Rübe. Es gibt unzählige, mehr oder minder sinnvolle Kombinationen zu entdecken. Magicka-Veteranen fühlen sich in diesem System sofort wieder wie zuhause – obwohl sich einige Zauber-Mixturen verändert haben oder aus Balance-Gründen gestrichen wurden. Den meisten Spaß am Experimentieren haben Neulinge.

Neue Tricks im Kleinform

Zwei Veränderungen stechen Kennern dabei ins Auge: Erstens dürfen wir nun gleichzeitig zaubern und laufen. Das macht die Kämpfe dynamischer. Zweitens haben jene mächtigen Zauberkombinationen namens Magicks nun Schnellwahlslots. Die Kombi Feuer-Feuer-Stein-Feuer-Feuer beschwört zum Beispiel einen Flammenteppich. Statt den Zauber jedes Mal einzugeben, geht das jetzt auch mit einem Tastendruck. Der Nachteil: Die Schnellwahl hat eine Abklingzeit, bis sie erneut benutzt werden kann.

Am grundsätzlichen Ablauf ändert das jedoch nix: Nach wie vor lernen wir die nützlichsten Zauber am besten auswendig und hauen diese im Dauerfeuer raus (kleiner Tipp: Im Gegensatz zum Ghostbusters-Credo auf jeden Fall die Strahlen kreuzen!).

Nach wie vor scheucht uns Magicka 2 linear von einem Feindgrüppchen zum nächsten. Nach wie vor nutzen wir unser Schwert kaum und ärgern uns über das fehlende Inventar. Finden wir mal einen Stab oder ein Messer, müssen wir die alte Waffe auf den Boden werfen. Zwischen den Missionen dürfen wir wenigstens alternative Roben anziehen, die wir nach und nach freischalten und die uns Boni wie Wasser-Resistenz (Gummi-Kutte) bescheren.

Gewohnt clever, gewohnt dämlich

Inhaltlich schlingert Magicka 2 wieder zwischen clever, ärgerlich und albern hin und her. Clever ist vor allem, wie wir die jeweiligen Vor- und Nachteile der Zauber nutzen sollen. Nasse Strandkrabben lassen sich per Blitz in Windeseile grillen, während wir schildbewehrte Goblins kreativer austricksen müssen als mit Frontal-Feuerbällen. Auch die Umgebung wartet mit kleinen Rätseln auf. Fehlt mal eine Brücke über einen Fluss, frieren wir das Wasser ein. Oder wir spritzen einen Wasserstrahl in ein Mühlrad, um damit ein Tor zu öffnen, während Gegner auf uns einstürmen.

Meist müssen wir mehrere Zauberkombinationen in schneller Abfolge jonglieren. Und das erzeugt ungemein viel Stress, vor



Zwischendurch gibt's kleinere Rätsel: Dank eines Todes-Schutzmantels heilen uns die Strahlen und wir kommen lebend über die Stachelfallen.



Mächtig: Die sogenannten Magicks sind die besten Zauber-Kombis. Hier spuckt ein Drache einen Flammenteppich auf unsere Widersacher.



Magicka 1.5

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich war schon lange nicht mehr so enttäuscht darüber, wie wenig sich bei einem Sequel im Vergleich zum Vorgänger getan hat. Magicka 2 hat beinahe die exakt gleichen Stärken und Schwächen wie Teil 1. Der Solomodus ist mir nach wie vor zu ärgerlich frustig und im Koop hatte ich auch nur deshalb wieder einen Heidenspaß, weil einige Mitspieler das erste Magicka noch nicht kannten und deshalb urkomische Situationen entstanden sind. Wieso die eigentlichen Kritikpunkte an Teil eins überhaupt nicht in Angriff genommen wurden, ist mir ein Rätsel. So wirkt Magicka 1.5, äh Magicka 2 wie ein Addon mit etwas hübscherer Optik – ein Spiel, das vor allem für Magicka-Neulinge die erste, weil minimal bessere, Wahl ist.

allem im Solomodus. Der ist wie schon im Vorgänger ärgerlich frustig geraten: Der Schwierigkeitsgrad wird schnell unangenehm knackig, die Spielzeit dehnt sich durch immer gleiche Monsternobis, die Kamera bockt einen Tick zu oft und Bugs drücken noch zusätzlich auf die Motivation. Mehr als einmal ist unser Kuttenträger direkt über einem Abgrund gespawnt. Die Folge: Sofort-Tod und Level-Neustart.

Bezaubernd blöde

Im Gegensatz zu Teil eins federn Artefakte die Frustkeule etwas ab. Die schalten wir nach und nach frei und können bis zu sechs gleichzeitig aktivieren. Einige haben eher alberne Effekte wie ein zuschaltbares Sitcom-Publikum, das jede Aktion beklatscht oder belacht. Die meisten schrauben aber an der Balance, geben uns mehr Leben oder pushen unseren Feuerschaden. Das hilft bisweilen, aber es gibt sie trotzdem noch zuhauf, die Momente, in denen wir vor Frust den Zauberstab ins Gras werfen wollen.

Weitergespielt haben wir vor allem, weil Magicka 2 so herrlich albern ist. Eingebettet in eine unglaublich klischeebeladene Story



Genre-untypisch dürfen wir zaubern, bis der Arzt kommt. Die Elemente spielen die Hauptrolle: Hier brutzeln wir nasse Krabben mit Blitzen besonders effektiv.

(circa zehn Stunden lang) rund um ein ausgewähltes Kind jagt ein derber oder nerdiger Unsinn den nächsten. Wer etwas auf albernem Humor voller Anspielungen auf Fantasy- und Videospielkonventionen gibt, sollte hier auf seine Lacher kommen.

Kaufempfehlung nur im Koop

Generell lohnt sich Magicka 2 aber wieder nur für Koopfans. Mit bis zu drei Mitspielern (online, offline oder gemischt) sind Frust, Bugs und repetitives Gameplay schnell vergessen. Dank des Zaubersystems und aktiviertem Friendly Fire ist Magicka 2 eine Mordsgaudi. Schon nach den ersten paar Kämpfen haben wir uns zimal unter lautem Fluchen und Lachen gegenseitig in die Luft gesprengt, dann wieder mit konzentrierten Zauberkombis einen knackigen Ork-Boss atomisiert oder allerlei Schabernack mit den armen, unschuldigen Dorfbewohnern getrieben. Und fühlten uns dabei stets wahnsinnig gut unterhalten. Auch der hohe Anspruch lässt sich gemeinsam leichter aushalten – obwohl er hart an der Fairnessgrenze entlangschrammt. Nur wer sich gut koordiniert und Sprüche im Akkord auswendig lernt, hat nach den ersten paar Levels überhaupt eine Chance. All das kennt man aber schon aus dem ersten Magicka. Trotz

der Neuerungen fühlt sich Magicka 2 wie eine mild verbesserte Kopie des Vorgängers an. Das ist für all jene genug, die einfach wieder denselben Koopwahnsinn erleben wollen oder noch nie erlebt haben. Wer aber mehr erwartet, bekommt stattdessen (nur) ein ordentliches Déjà-vu. Patrick Mittler

MAGICKA 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel G3220 / AMD A4-4000
GeForce 550, ATI Radeon 5850 HD
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / AMD A8-3850
GeForce 640, AMD Radeon HD 6670
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Zauber-Effekte
- witzige Vertonung und passende Musik
- stimmige, abwechslungsreiche Umgebungen
- Sounds wiederholen sich schnell
- matschige Texturen

SPIELDESIGN



- kreatives Zaubersystem
- perfekt auf Koop ausgelegt
- neue Hotkeys
- insgesamt wenig Verbesserungen gegenüber Teil 1
- Steuerung lässt sich nicht anpassen

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Anpassung durch Artefakte
- alleine sehr frustig
- einige Bugs oder unfairer Spawnpunkte
- freies Speichern fehlt

ATMOSPHÄRE/STORY



- humorvolle Präsentation
- stimmige Spielwelt
- viel Chaos und Lacher im Koop
- abwechslungsarme Missionen
- langatmige Zwischensequenzen

UMFANG



- großes Repertoire an Zaubersprüchen
- angemessene Kampagnenlänge
- perfekt für Kooppartien
- Herausforderungen sind schlichte Arenakämpfe
- kein PvP

ABWERTUNG

Magicka 2 nervt für unseren Geschmack zu oft mit ärgerlichen, den Spielfluss stoppenden Bugs, die hin und wieder auch zum Tod des Spielcharakters führen.

FAZIT

Im Prinzip derselbe Magiebaukasten mit lustigem Koopmodus wie Teil eins. Verbesserungen muss man aber mit der Lupe suchen.

68

-2

66



Genre-typisch kämpfen wir in Iso-Perspektive gegen allerlei Klischee-Feinde wie diese Goblins.

Ein Highlight am Ende des Tunnels

Ein kostenloses Addon spendiert dem Aufbauspiel-Hit Cities: Skylines europäische Gebäude und Tunnel. Reichen die Verbesserungen, um nun auch eine neue Wertung zu spendieren? Von Benjamin Danneberg



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

In der Cities: Skylines-Metropole Wisgard stapeln sich die Straßen an Verkehrsknotenpunkten: Doppelte Kreisverkehre bringen gefühlt Millionen Kraftfahrzeuge über ein ausgeklügeltes Anti-Stau-System in dicht besiedelte Wohngebiete. Hunderte von LKWs donnern Fabrikschluchten herunter. Im Minutentakt rattern die Güterzüge an vier Bahnhöfen ein und aus, während gleichzeitig städtische Dienstleister versuchen, rechtzeitig an Brandorten zu sein oder schlicht und ergreifend den Müll abzuholen, bevor er Beine bekommt.

Der Bürgermeister muss dabei nicht bloß abwägen, was funktional ist oder einigermaßen gut aussieht. Er muss vor allem zu sehen, dass er den Platz vernünftig nutzt – von dem ihm zwar grundsätzlich jede Menge zur Verfügung steht, aber wenn alles mit Straßen zugleistert ist, fehlt am Ende wie-

der der Bauraum für die Wohngebäude der zukünftigen Millionenstadt. Hach, was wäre es doch schön, könnte man den ganzen Verkehrsmoloch zu einem guten Teil unter die Erde verfrachten.

Verkehr ist schwer

Jeder, der seine Stadt in Cities: Skylines mal auf über 35.000 Einwohner gezüchtet hat, weiß, dass die eigentliche Herausforderung des Spiels nicht in austarierten Budgets besteht. Wenn wir einigermaßen die Mechaniken des Spiels durchblickt haben (Zonen und Service), können wir den Geldfluss relativ problemlos auf ebenso konstantem wie hohem Niveau halten. Schwierig wird es erst, wenn der Straßenverkehr ein Level erreicht hat, auf dem sich die kraftfahrenden Cims lieber stehend aneinanderreihen, anstatt flüssig vorwärtszukommen. Wenn wir nun anfangen, durch das Studium der Fahr-

zeugrouten problematische Engstellen zu identifizieren und anschließend zu beheben, entstehen häufig spinnennetzartige Verkehrsknoten, aus denen nur die KI heil wieder rauskommt – wir selbst würden wahrscheinlich im endlosen Gewirr der Asphaltbahnen elendig verhungern, bevor wir auch nur in die Nähe eines rettenden Supermarktes gefunden hätten.

Nun ist das aber Teil dessen, was bei einer visuellen Simulation passiert: Die kleinen KI-Agenten müssen samt ihren Wegfindungsroutinen von A nach B gelenkt werden. Das ging auch bisher schon sehr gut – vorausgesetzt, wir investierten einiges an Hirnschmalz, um das Fahr- (und manchmal auch Fehl-)verhalten der Cims zu verstehen (Stichwort: Spurwechsel!). Problematisch wird es allerdings immer dann, wenn wir partout keinen Platz mehr haben, um weitere Pisten zu ziehen.



Mit dem Tunnel-Update wird das Verkehrssystem von Cities: Skylines erheblich aufgewertet.

Der Tunnel, dein Freund und Helfer

Diese Probleme sind nun endgültig vorbei. Colossal Order hat ein perfekt funktionierendes Tunnelsystem eingebaut, dass ebenso einfach funktioniert wie das Bauen von Brücken oder Hochstraßen: Ging es bisher mit den Bild-Auf- und Bild-Ab-Tasten nur von ebenerdig bis Brücke, können wir ab sofort mit Bild Ab auch tief unter die Erde bauen. Unterirdisch schaltet die Ansicht um, Straßen oberhalb der Grasnarbe werden grün dargestellt, unsere Tunnel in Schwarz-Grau – also genauso wie die U-Bahn-Röhren bisher. Der Autoverkehr lässt sich darauf gut beobachten, die Cims flitzen als helle Fahrzeugflecken durch die Dusterstrecken. Verschiedene Tiefenstufen sorgen außerdem dafür, dass wir die Tunnelröhren sogar über und untereinander her bauen können.

Vorbei die Zeit, in der alles irgendwie über Brücken geregelt werden musste. Dabei lassen sich die Tunnel auch platzsparend direkt an oberirdischen Straßenzügen anbringen. Schon erscheint der Verkehr aus einem Betonloch im Boden – bzw. verschwindet einfach darin. Aus den Augen, aus dem Sinn?



Es wird immer besser

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Mit solchen Erweiterungen zeigt Colossal Order, dass es sich eben nicht nur auf die grandiose Mod-Community von Cities: Skylines verlässt. Die Tunnel wirken als Feature auf dem Papier nicht weltbewegend – im Spiel ist die Wirkung allerdings enorm. Die zusätzliche Ebene bietet ein gerüttelt Maß neuer Optionen, nicht nur den Verkehr, sondern auch die Stadt zu gestalten. Das die europäischen Modelle nur auf eigenen Karten funktionieren, ist etwas schade, aber immerhin liefert mir das Update damit einen guten Grund, eine neue Stadt anzufangen. Besonders die europäischen Servicegebäude wie Feuerwehr, Polizei und Schulen finde ich richtig klasse umgesetzt.

Ein paar Sachen müssen allerdings unbedingt mal angegangen werden: Servicegebäude haben immer noch eine kaum nachvollziehbare Zuordnung zu Einsatzorten, manche Feuerwehren reagieren beispielsweise oft nicht auf Brände im eigenen Viertel, die Löschzüge kommen gern mal von ganz woanders. Und auch die Spurwechselmechaniken (die grundsätzlich sinnvoll und logisch gedacht sind) sollten einer Überarbeitung unterzogen werden – oder mehr Kontrollmöglichkeiten erhalten. Allerdings hat die letzte Fragerunde mit den Entwicklern auf Reddit diesbezüglich keine guten Nachrichten ergeben: Aufgrund der Komplexität der Verkehrs-KI und des Aufwands wird es in nächster Zukunft diesbezüglich keine Überarbeitung geben.

In jedem Fall ist es phänomenal, wie sich dieses Kleinod von einem Spiel weiterentwickelt und wie es weiter von den Entwicklern gepflegt wird. Ich freue mich schon aufs nächste Update. Und natürlich auch auf viele weitere Mods aus der engagierten Community.



Häuserschluchten, jetzt auch in Reih und Glied: Das Europa-Update ist durchweg gelungen.

Eine Lösung für (fast) alles

Nein, denn die Tunnel funktionieren genauso wie alle anderen Straßen, auch hier kann es stauen. Skylines ist also nicht einfacher geworden, auch wenn die Tunnel viele Möglichkeiten mit sich bringen, den Verkehr verschwinden zu lassen, umzuleiten, zu steuern, Platz zu sparen. Aber die neue Ebene macht unsere Aufbauarbeit – vor allem in wachsenden Großstädten – noch komplexer. Ist das schlecht? Überhaupt nicht, denn es bieten sich nun noch viel mehr Lösungsmöglichkeiten für funktionelle oder ästhetische Probleme – Möglichkeiten, die wir vorher nicht hatten. Früher musste der Verkehr erst an allen Vorgärten vorbei an den Rand des Wohnviertels, damit wir ihn auf die Autobahn bekamen. Jetzt gibt es in den Häuserschluchten kleine Tunnelleinfahrten, in denen der Verkehr schon im Wohngebiet verschwindet und erst an der Autobahn wieder rauskommt.

Das funktioniert tadellos. Etwas frickelig wird die Sache nur dann, wenn wir auch unterirdisch das Verkehrsnetz zum gordischen Knoten haben auswachsen lassen. Dann müssen wir manchmal eine Weile mit der Kamera arbeiten, bis wir im richtigen Winkel den richtigen Punkt getroffen haben, um das richtige Stück Tunnel zu erwischen oder einzureißen. Wie immer hilft auch hier eine gute Vorausplanung bei der Bewahrung der heiligen Übersicht. Weniger schön ist allerdings, dass die Tunnel schon recht früh in einem schwarzen Vorhang enden, der weitere Einblicke von außen humorlos verwehrt.

Europa in Reih und Glied

Die zweite große Neuerung besteht in über 50 neuen Gebäudetypen, die dem europäischen Stil nachempfunden worden sind. Die schlichte Schönheit von Reihenhäusern begeistert unser Auge? Dann sind wir auf den drei neuen Karten mit europäischer Thematik richtig, denn hier bekommen wir hübsche neue Servicegebäude und Reihenhäuser, die Wand an Wand die Straßenzüge einrahmen. Wermutstropfen: Europa gibt's nur auf den neuen Karten. Wer also europäisch bauen möchte, muss zwangsläufig komplett von vorn beginnen. Die Industrie ist in einem alten Backsteinstil gehalten,

hohe Fabriksschlote ragen in den neuen europäischen Industrieland. Werbeschilder prangen an Handels- und Bürohäusern. Einige Werbeflächen kommen gar auf Deutsch daher. Solche Details machen das Salz in der Skylines-Suppe aus und sorgen dafür, dass das Inhalts-Update einen runden Eindruck macht. Benjamin Danneberg

CITIES: SKYLINES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 6400+ Geforce 8800 / Radeon HD 4850 4 GB RAM, 4 GB Festplatte	C2 Quad Q9650 / Phenom II X4 965 Geforce GTX 260 / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- organische Spielwelt
- sehr detaillierte Cims, Gebäude und Fahrzeuge
- gute Animationen
- Clipping-Fehler und Kantenflimmern
- Geräusche etwas dünn

SPIELDESIGN

- glaubhafte und funktionierende, visuelle Simulation
- nachvollziehbarer Gütertransport
- selbstklärendes Interface
- komfortable Straßen-Upgrades
- große Karten

BALANCE

- leichter Einstieg
- sehr gut verzahnte Spielelemente
- Schwierigkeit steigt mit der Stadtgröße
- starke, aber teure Monumente
- Zuordnung und Kapazitäten der Servicegebäude funktionieren nicht immer

ATMOSPHÄRE/STORY

- Cims sind nicht beliebig und haben feste Bezugspunkte
- tolles Stadtpanorama
- extrem hoher Zuguckfaktor
- viele tolle Details
- europäischer oder amerikanischer Baustil

UMFANG

- zwölf Karten, darunter drei europäische
- viele verschiedene Gebäude
- Endlich Tunnel!
- sinnvolle Industriespezialisierungen
- hervorragende Mod-Unterstützung

AUFWERTUNG

Die Tunnel sorgen für eine erhebliche Aufwertung des Verkehrssystems sowohl in funktioneller als auch in ästhetischer Hinsicht.

FAZIT

Die Städtebaukrone sitzt bei Cities: Skylines durch die Tunnel noch etwas fester und glänzt dank europäischer Gebäude noch etwas mehr.

88

+1

89



Sieht in Bewegung deutlich besser aus: Mit einer stimmungsvoll gezeichneten Sequenz beginnt unsere Reise ins Uralgebirge.



Vor allem die Partikeleffekte sind gelungen. Man beachte das feine Wasser vor der Flamme.

Kholat

Horror im Ural verschollen

Das Indie-Spiel Kholat vermischt reale Geschichte mit Fiktion und will uns im verschneiten Uralgebirge das Fürchten lehren. Von Jonas Gössling

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **MGN.PRO** Termin: **9.7.2015** Sprache: **Englisch mit deutschen Texten**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Indie-Spiele und Horror passen gut zusammen. Zumindest fallen uns zum gruseligen Genre spontan mehr Titel im Independent- als im Triple-A-Bereich ein. Nach Amnesia, Slender und Outlast versucht sich nun ein polnisches Entwicklerstudio an der Materie. Kholat heißt das Ergebnis und es schickt uns ins verschneite Uralgebirge, wo wir herausfinden sollen, warum neun Studenten auf ihrer Schneetour umgekommen

sind. Macht das Spaß? Und was hat Sean Bean mit alledem zu tun?

Reale Ausgangslage

Kholat hat zwei riesige Probleme. Erstens ist es gerade mal drei Stunden kurz. Und dann ist es obendrein auch noch nicht gruselig. Dabei fängt alles so vielversprechend an. Als namen- und stimmenloser Avatar schmeißt uns das Spiel im Jahr 1959 in ein verschneites Gebiet nahe dem titelgeben-

den Gebirge Kholat Syakhl, zu Deutsch »toter Berg«. Sehr passend, denn wir sind nicht zum Spaß in der Region, sondern untersuchen aus der Egoperspektive den mysteriösen Tod von neun Studenten. Die wollten eine Expedition ins Uralgebirge unternehmen und wurden drei Wochen nach ihrem Verschwinden leblos aufgefunden.

Die jungen Leute wurden entweder leichtbekleidet und erfroren oder mit starken inneren Verletzungen gefunden. Anzeichen für äußere Gewalteinwirkungen fehlten. Was wie ein angemessen gruselig ausgedachter Aufhänger klingt, ist allerdings Realität. Sowohl die Exkursion als die Leichenfunde – alles genauso im Jahr 1959 passiert und heute als Unglück vom Djatlow-Pass bekannt. Bis heute ist der Fall ungelöst, es existieren aber zig mehr oder minder durchgeknallte bis schaurige Theorien über die Umstände. Wie gesagt, ein spannender und furchteinflößender Aufhänger, aus dem das Spiel aber leider kaum etwas macht. Die ausgedachte Lösung des Rätsels bleibt unbefriedigend und lässt sich zudem recht schnell errahnen. Nur so viel: Es wird übernatürlich.

Gegner zum Davonlaufen

Das mit der Lösung wäre ja nicht ganz so schlimm, wenn der Gruselfaktor des Spiels wenigstens stimmen würde. Tut er aber nicht. Einmal im Gebirge angekommen



Bevor es auf den Berg geht, durchqueren wir ein Dorf, in dem es allerdings kaum was zu tun gibt.



Spannend, aber nicht gruselig

Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich möchte Kholat einfach gern haben. Das Szenario find ich klasse, die Welt sieht stimmig aus und schafft es, im trostlosen Gebirge sogar noch optische Abwechslung zu kreieren. Außerdem gefällt mir die altmodische Navigation per Koordinaten, Karte und Himmelsrichtung und das damit einhergehende Gefühl von Hilflosigkeit sehr gut. Die Vertonung ist ebenfalls fantastisch und bietet mit Sean Bean sogar einen richtigen Star. Aber als Gruselspiel hat Kholat ein ganz eklatantes Problem: Es ist einfach nicht gruselig.

Natürlich erschreckt man sich ein, zwei Mal, aber die Gegner sind einfach viel zu harmlos, eine echte Bedrohung kaum spürbar. Ich habe meist mehr Sorge, dass meine Figur vor Erschöpfung als vor feindlichen Attacken zusammenbricht, was allerdings auch nicht passiert. Selbst die Auflösung der so interessanten Ausgangssituation ist nicht der Rede wert, und spielerisch bleibt der Titel flach. Sehr schade, die Vorlage hätte mehr verdient.

sammeln wir in einem offenen, großen Gebiet neun Tagebuchseiten, die uns beim Fund vorgelesen werden und Informationen liefern. Zur besseren Orientierung spendiert uns Kholat eine Karte samt Koordinaten der Fundstellen. Der Clou dabei: Wir selbst werden darauf nicht vermerkt. Markante Stellen und Himmelsrichtungen weisen uns allerdings zu unseren Zielen. Das funktioniert prima und vermittelt zu Beginn gleichzeitig ein schönes Gefühl von Orientierungslosigkeit.

Wie fürs Genre üblich gibt's auch einen mysteriösen Feind, in diesem Fall orange glühende Entitäten. Zwar erschrecken wir uns auch einige Male vor ihnen und sind von einem Schlag der Biester tot, aber eine Gefahr stellen sie kaum dar. Wie in Amnesia oder Alien: Isolation sind wir zwar wehrlos, aber sobald sich ein Feind mit einem alles andere als schaurigen Geräusch ankündigt,

laufen wir einfach davon. In Bedrängnis geraten wir lediglich, wenn ein glühendes Wesen direkt vor uns aufplopt, was selten passiert. Zusätzlich laufen die Kreaturen in 90 Prozent aller Fälle auf fest vorgegebenen Pfaden und sind so leicht auszumänuvieren.

Kinderkrankheiten

Zu diesem Problem gesellen sich weitere kleine Stolpersteine. Etwa das unausgeglichene Speichersystem. Kholat sichert lediglich an im Gebirge verstreuten Zelten, wenn wir zwischen den Zufluchten schnellreisen oder wenn wir eine Seite finden. Deswegen kann es passieren, dass wir locker 20 Minuten noch einmal spielen müssen, sollten wir doch mal vom orangenen Mann erwischt werden. Ärgerlich, weil wir die meiste Zeit recht unspektakulär von A nach B laufen.

Das ist dann auch gleich das nächste Problem. Die Laufwege fallen sehr lang aus, was nicht schlimm wäre, wenn wir wenigstens mal Angst hätten oder unterwegs etwas zu tun bekämen. Aber unsere Figur bleibt nicht nur stumm, sondern kann auch mit nichts außer den Tagebuchseiten und Zelten interagieren. Die Welt zu erkunden, lohnt sich kaum, da sind auch zusätzliche optionale Seiten ein schwacher Anreiz.

Schönes Schneegestöber

Eins macht Kholat aber absolut richtig, und zwar die Präsentation. Die Optik kommt dank Unreal Engine 4 sehr gut rüber. Ein erfahreneres Team hätte sicher noch deutlich mehr aus dem Grafikgerüst rausgekitzelt, trotzdem hat das Entwicklerstudio einen ordentlichen Job abgeliefert. Das Gebirge sieht aus, wie ein Gebirge auszusehen hat, und wartet zudem mit einigen optischen Highlights auf. Etwa einer seltsamen Säulenformation, die sich meterhoch vor uns in den Himmel streckt.

Zwar geht's sehr oft über von Tannen gesäumte, zugeschnittene Wege, trotzdem bietet das Spiel reichlich Abwechslung mit schummrigen Höhlen, zugefrorene Seen, Bunker oder einem Altar samt farbenfrohem Himmel darüber. Zudem profitiert das Schneegestöber auch von zeitgemäßen Par-

tikeffekten. Hier wird uns schon beim bloßen Rumstehen und Zugucken kalt.

Musik für die Ohren

Die akustische Untermalung ist ebenfalls sehr gelungen, und sie ist auch der einzige Grund, aus dem wir uns überhaupt hin und wieder zumindest ansatzweise gruseln. Die Geräuschkulisse setzt mal auf äußerst stimmige und melancholische Musikklänge, mal aufs reine Tosen des Schneesturms. In den Höhlen tropft Tauwasser zu Boden, Hütten und Bäume knarzen im Wind. Blöd nur, dass man die Häuser mit einer Ausnahme nicht erkunden kann. Ein andermal ist es still – bis auf ein in der Ferne heulendes Wolfsrudel. Schade, dass die Tiere nur zu hören und nicht zu sehen sind. Eine Jagd gegen die wilden Biester wäre allemal spannender als die orangenen Leuchtmännchen.

Zusätzlich haben sich die Entwickler um eine gute Vertonung bemüht und Sean Bean an Land gezogen. Der englische Schauspieler, den meisten wohl als Boromir aus »Der Herr der Ringe« bekannt, fungiert als Erzähler und liefert sehr gute Arbeit ab. Aber auch die anderen Sprecher hauchen den bereits verstorbenen Figuren über die Briefe und Tagebücher nachträglich Leben ein. Leider nur auf Englisch, immerhin gibt's die Texte auf Deutsch. Dank der Präsentation und den realen Geschehnissen erzeugt Kholat so eine stimmige Atmosphäre. Nur eben eine ohne Horror. Jonas Gössling

Kholat

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 470 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4770k / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 Ti / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreich gestaltetes Gebirge
- passende Musikuntermalung
- Tiere nur zu hören, nicht zu sehen
- hübsche Effekte
- sehr gute Sprecher

SPIELDESIGN



- herausfordernde Navigation mit Karte und Kompass
- zusätzliche Seiten mit mehr Infos
- keine Interaktion mit der Welt
- nur von A nach B laufen
- keinerlei Rätsel

BALANCE



- behaltsame Einführung ins Spiel
- Flucht vor Feinden zu leicht
- frustrierendes Speichersystem
- Koordinaten der Seiten angegeben
- kaum Anspruch

ATMOSPHERE/STORY



- extrem spannende Ausgangslage
- stimmig umgesetzte Berglandschaft
- Feinde sind kaum bedrohlich
- unverbrauchtes Szenario
- müde Auflösung der Geschichte

UMFANG



- großes Gebiet zum Erkunden
- kein Wiederspielwert
- Welt kaum mit Inhalten gefüllt
- optionale Seiten mit mehr Infos
- drei Stunden kurz

FAZIT

Optisch und akustisch eindrucksvoller Trip durchs Uralgebirge. Aber enttäuschende Geschichte und nahezu kein Horror im Gruselspiel.



Das Spiel sichert nur an solchen Zelten oder an den Fundstellen der zu sammelnden Seiten.

Interaktive Propaganda

Krieg und Spiele

Videospiele haben schon lange ihre naive Unschuld verloren. Regierungen, Militärs und Terrorpaten funktionieren die digitale Unterhaltung zu finsterner Propaganda und zweifelhaften Kriegswerkzeugen um. Wir wagen einen Blick auf die dunkle Seite der Spiele. Von Michael Förtsch

Es sind grausige Szenen, die seit dem Sommer 2014 regelmäßig über unsere Bildschirme flimmern. In kurzen Videos werden Menschen geköpft, erschossen oder gar bei lebendigem Leib verbrannt. Mit Turban und Tuch bekleidete Männer mit Sturmgewehren in der Hand predigen voller Pathos. Sie fordern den heiligen Dschihad, den »Tod für die Ungläubigen«. Islamischer Staat, kurz IS, nennt sich die Bewegung, die vom Nordwesten des Irak bis in den Osten Syriens für Terror und Verderben sorgt. Ihr Ziel ist es, einen fundamentalistischen und gnadenlosen Gottesstaat zu errichten, der ihrem Zerrbild des Islam entspricht; konservativ, repressiv und durch eine mindestens umstrittene Auslegung des Koran legitimiert. Ihre Mittel dazu sind Scharen von Gotteskriegern, die mit Sturmgewehren, Schwertern und Macheten Land erkämpfen. Seine Anhänger gewinnt der Islamische Staat, so archaisch seine Lebensvorstellungen sind, jedoch auf modernste Art und Weise. Auf sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter, Tumblr und Instagram sind die Extremisten mit Tausenden Nutzerkonten aktiv. Mit »Dabiq« veröffentlichen sie ein eigenes PDF-Magazin und mit »Flames of War« eine reißerische Pseudo-Dokumentation im History-Channel-Stil. Fotos von Kämpfern mit Katzen im Arm, den #catsof-jihad, wurden zum bizarr-verstörenden Meme. »So wie der Islamische Staat erober-te Artilleriegeschütze gegen seine Feinde

verwendet, wendet er nun die modernen Medien gegen deren Erschaffer«, erklärt Steve Rose, Autor der britischen Zeitung The Guardian. »Sie gehen damit so professionell um wie westliche Nutzer.« Kein Wunder, denn viele von ihnen kommen mittlerweile aus Europa und den USA. Doch sind es nicht nur mehr Videos, Bilder und soziale

Netzwerke, die die Gotteskrieger instrumentalisieren, sondern auch – Videospiele.

Schwerter und Polygone

Ein Konvoi aus Polizeiwagen und Militär-Lkws rollt eine staubige Straße entlang. Im Hintergrund ertönt ein arabisches Naschid, eine Art religiöser A-capella-Gesang. Ein



Eine Augenweide ist Under Siege, der Nachfolger von Under Ash, nicht gerade, konnte aber trotzdem bei vielen palästinensischen Spielern punkten. Dabei ist der Shooter wegen schlechter Balance an manchen Stellen kaum ohne Dutzende Tode bezwingbar.



Kuma War wird mittlerweile nicht mehr weiterentwickelt. Jedoch bot der Taktiktitel über viele Jahre regelmäßig neue Missionen, die sich an realen Konflikten orientierten – und steht weiterhin unter www.kumawar.com zum Download bereit.

Mann mit einem AK-47 und vermummtem Gesicht ist zu sehen. Dann flackert eine Explosion auf. Die Lkws und Polizeiautos gehen in Flammen auf. »Allahu akbar«, krächzen zwei Stimmen. Schnitt. Ein verschleierte Mann zieht einen Gesetzeshüter aus seinem Wagen, schießt ihm in den Bauch. Schnitt. Ein Fadenkreuz fegt über ein Gesicht, das in einer Blutfontäne aufgeht. Diese Szenen stammen aus einem Rekrutierungsvideo des Islamischen Staates. Sie zeigen jedoch keine Aufnahmen aus einem realen Gefecht, sondern einen digitalen Angriff in Grand Theft Auto: Salil al-Sawarem, eine angebliche Modifikation für das Gangsterepos Grand Theft Auto 5, deren Untertitel so viel wie »Klang der zusammentreffenden Schwerter« bedeutet. Dazu heißt es im Video: »Die Videospiele, die ihr produziert; was ihr darin tut, tun wir auf dem Schlachtfeld!« Dabei ist zweifelhaft, ob Salil al-Sawarem wirklich eine spielbare Mod darstellt. Es ist vielmehr eine medienwirksame Montage von Szenen aus dem Online- und Singleplayer-Modus, um Schlagzeilen und Auf-

merksamkeit zu generieren. Allerdings wurde eine eigentlich unverfängliche Fan-Modifikation, das Addon HAFM ISIS, das der Militärsimulation Arma 3 spielbare IS-Kämpfer hinzufügt, dreist von der Terrororganisation gekapert und über eigene Kanäle beworben. Und dass der IS früher oder später tatsächlich selbst ein Videospiel entwickelt, ist mehr als wahrscheinlich. Außerdem finden sich derzeit in den Videos des IS Ausschnitte aus dem Crytek-Metzelspiel Ryse. Auf Bildern von IS-Kämpfern prangen die Worte »Das ist unser Call of Duty und wir respawnen in Jannah [dem Paradies]«. Die perfide Botschaft des IS ist klar: »Während ihr nur spielt, kämpfen wir wirklich. Wir bieten euch echte Action – und sterbt ihr für uns, bekommt ihr ewiges Leben.«

Alte Propaganda in neuen Medien

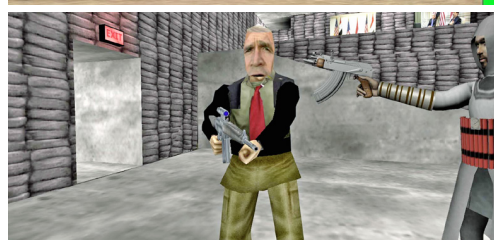
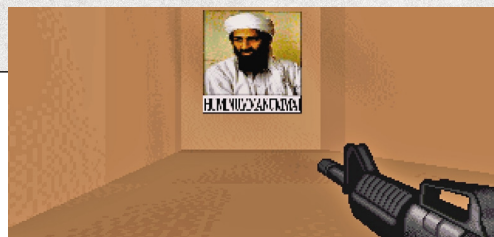
»Es scheint, als hätten sie die monotonen Camcorder-Zeremonien von Bin Laden betrachtet und entschieden, dass die extremistischen Teile des Islam jetzt endlich ein schnittiges Marketing

bräuchten«, deutet Steve Rose die Strategie des IS. Und zweifelsohne stehen hinter diesem Treiben nicht nur einfach einige waffenschwingende Irre. Stattdessen hat der IS mit dem sogenannten Al Hayat Media Center eine regelrechte Public-Relations- und Werbeabteilung, die bewusst und geplant das Image der Truppe formen und attraktiv gestalten soll. Dieses Propaganda-Team übernimmt gerne Stilmerkmale der westlichen Videospiele, Kino- und Musikvideowelt, die der IS doch eigentlich so verachtet. Markige Ansagen, Zeitlupen und Shooter-Blicke durchs Visier sollen Interesse wecken, so wie Trailer zu Videospielen und Kinofilmen. »So ziemlich alle jungen Leute spielen heute Videospiele, schauen Hollywood-Filme oder kennen sie zumindest aus sozialen Medien – egal ob diese jungen Leute aus Europa, dem Mittleren Osten oder den USA kommen«, erklärt etwa Humera Khan, die Gründerin der Denkfabrik Muflehun, die unter anderem das FBI in Sachen Terror- und

Gekaperte Propaganda

In der Geschichte der Propagandaspiele gibt's zwei echte Sonderlinge. Nämlich Quest for Bush und Quest for Saddam. Letzteres ist ein furchtbar schlechter Ego-Shooter des Studios Petrilla Entertainment, das eigentlich nur aus dem selbsternannten US-Patrioten Jesse Petrilla besteht. Dieser hatte bereits nach dem 11. September 2001 mit Quest for Al-Qaeda recht zackig einen schrägen Shooter basierend auf der Engine von Duke Nukem 3D veröffentlicht, dessen Spieler in einer leblosen Wüstenlandschaft Hunderte von Bin-Laden-Karikaturen abknallten. Das 2003 veröffentlichte Quest for Saddam sollte eine Art geistige Fortsetzung darstellen, die sich zum Preis von 15 US-Dollar einige tausend Mal verkaufte. Drei Jahre später machte dann plötzlich Quest for Bush – auch bekannt als Night of Bush Capturing – die Runde, das auf CDs verteilt und auf einschlägigen Internetseiten zum Download angeboten wurde. Viele westliche Spieler erlebten darin ein surreales Déjà-vu.

Wo in Quest for Saddam ein Weg nach links führt und plötzlich ein Soldat wartet, da führt auch in Quest for Bush ein Weg nach links und wartet plötzlich ein Soldat. Wo in Quest for Saddam eine Kiste Deckung bietet, da steht auch in Quest for Bush eine. Klar, denn der Terror-Shooter ist nichts weiter als eine dreiste Kopie von Quest for Saddam! Die Terrorgruppe Al-Qaida hatte nur ein paar Texturen ausgetauscht, wodurch Saddam zu George W. Bush, eine Wüste zu einem Betonfeld und ein Palast zu einem Bunker wird. Bizarrr, denn dadurch mutierte der »patriotische Shooter« in den Medien plötzlich zum »terroristischen Rekrutierungswerkzeug«. Offensichtlich alles eine Frage der Perspektive. Laut Vit Sisler, Medien- und Nahost-Forscher, dürfe man dies nicht nur als simples Ummodell betrachten, sondern als Nachricht der Terrorgruppe: »So wie wir eure Flugzeuge als Waffen nutzen, können wir dies auch mit euren Spielen tun«, wolle Al-Qaida laut Sisler hier kommunizieren. Jesse Petrilla selbst sah das anders. Der Washington Post sagte er schlicht: »Es heißt, Nachahmung sei die höchste Form der Anerkennung. Ich fühle mich allerdings nicht anerkannt.«



In Quest for Al-Qaeda jagt man Terroristen, in Quest for Saddam den irakischen Ex-Diktator, in Quest for Bush den ehemaligen US-Präsidenten (von oben).



Spiele unter Beobachtung

Die Geheimdienste der USA und Großbritanniens haben die Videospiele im Visier. Aber nicht nur wegen Propagandaproduktionen wie Special Force 2 oder Special Operation 85. Nein, auch World of Warcraft, Second Life und Videospielnetzwerke wie Xbox Live, PSN oder Steam stehen unter Beobachtung. So berichtet es zumindest ein Dokument aus dem Fundus des Whistleblowers Edward Snowden. Demzufolge würden sich nämlich Terroristen auch bekannter Videospiele bedienen, um ihr gemeinsames Handeln zu koordinieren und vielleicht sogar Terroranschläge zu planen. Terrorpaten, so der Tenor des Papiers, könnten sich als Dunkelelf, Pandakrieger oder Rittersmann etwa in World of Warcraft austauschen, während die Behörden erfolglos auf Skype, Facebook, E-Mail-Servern und in Handynetzen nach ihnen fahnden. Zudem taue der Jargon vieler Online-Rollenspiele perfekt, um einen Anschlagplan zu chiffrieren, in dem man ihn schlicht als Taktik für einen Raid formuliert. Beispiel? Aus Bombenteilen werden Apexiskristalle, aus einem Fluchtfahrzeug ein Greif, aus der Polizei Gnome und aus dem Terrorziel die Schwarzfelsgießerei. Ebenso würden es jedoch virtuelle Währungen in einigen Onlinegames ermöglichen, quasi unsichtbar Geld über Staatsgrenzen zu verschieben und dadurch Geschäfte wie Geldwäsche und Waffenhandel ermöglichen.

So seien einige Terroristen, aber auch »chinesische Hacker, iranische Nuklearwissenschaftler, Hisbollah- und Hamas-Mitglieder« dadurch aufgefallen, »dass sie Xbox Live, Second Live, WoW und andere GVEs [Games and Virtual Environments]« äußerst intensiv nutzten. Ob das jedoch wirklich mit Terrorismus und illegalem Tun zusammenhängt oder sie lediglich Gefallen an den virtuellen Welten finden, ist bisher vollkommen unbewiesen. Das »wahre Potenzial« von Videospielen als Terrorwerkzeug, räumt der Bericht reuig ein, müsse noch untersucht werden. Heißt: World of Warcraft oder andere Spiele als einschlägige Terrortools zu bezeichnen, wäre Unfug. Aber wenn uns der Zwerg um die Ecke verdächtig vorkommt, sind wir auf der Hut! Wer weiß, was der so vorhat?

Radikalisierungs-Prävention berät. »Sie bedienen sich dieser Stilmittel, um Aufmerksamkeit zu erhaschen und bei der Jugend einen Fuß in die Tür zu bekommen.« Das ist verstörend, aber en vogue. »So etwas ist nichts wirklich Außergewöhnliches«, bestärkt Nina Huntemann, Professorin für Medienstudien an der Suffolk University in Boston. »Videospiele und auch ihre Ästhetik dienen mittlerweile häufig als eine Form von

Marketing für die eigene Sache.« Dieses interaktive Medium und seine Darstellungsform als Propaganda zu nutzen, also als Vehikel, um Sichtweisen, Meinungen zu etablieren und die Gedankenwelt zu manipulieren – das gibt es nicht erst seit gestern.

Der Feind ist böse!

Bereits 2002 verbreitete sich im Gazastreifen und im Westjordanland ein Spiel namens Tahta al-Hisar: Under Ash, entwickelt von syrischen Studio Akfar Media. Im Ego-

Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle des palästinensischen Freiheitskämpfers Ahmed, der zum Spielbeginn bei einer Demonstration gemeinsam mit anderen Steine auf israelische Soldaten und Panzer wirft, die umgehend mit Schüssen antworten. Es folgt eine Flucht durch Jerusalem, woraufhin Ahmed sich dem Widerstand anschließt, um die »verderbten Zionisten« abzuwehren. Fortan wird auf dem Tempelberg, in Straßenzügen und in namenlosen Militärposten mit AK-47, M16 und M-246 auf israelische Soldaten gefeuert. Ganz ähnlich der Nachfolger Tahta al-Hisar: Under Siege, in dem erneut aus Sicht von Ahmed angeblich »echte Kriegsgeschichten« zwischen 1978 und 2004 durchlebt werden. »Hier vermischen sich gezielt Realität und Fiktion«, erklärt Vit Sisler, Medien- und Nahostforscher. Und tatsächlich wechseln sich in den Shootern recht authentisch nachgestellte Begebenheiten wie der Anschlag des jüdischen Extremisten Baruch Goldstein, der 1994 während eines Morgengebets in Hebron 29 Muslime erschoss, mit stark verfremdeten oder erfundenen Gefechten in jüdischen Siedlungen, einem »zionistischen Todesknast« und dem Hauptquartier der israelischen Streitkräfte ab. Qualitativ wirken beide Shooter amateurhaft, optisch sind sie trist, der Schwierigkeitsgrad schwankt stark, und auch Spannung mag sich in der Revolutionsgeschichte nicht entfalten. Dennoch, sagt der Entwickler Radwan Kasmiya, seien die Shooter ein »Ruf nach Gerechtigkeit« für das Volk der Palästinenser, das »seit Jahrzehnten geknechtet, gefoltert und getötet« werde. Ohne Zweifel: Der Nahost-Konflikt ist kompliziert, wir wollen uns nicht anmaßen, mit dem Finger auf Schuldige zu zeigen. Und auch das Elend im Gazastreifen lässt sich nicht leugnen. Allerdings zeichnen die Ego-Shooter ein einseitiges, ideologisch verbrämtes Zerrbild. Sie porträtieren Israel als übermächtigen und skrupellosen Tyrannen – und seine Soldaten als hemmungslose Mörder. Dass man den Konflikt auch darstellen kann, ohne Wut zu schüren, haben unter anderem Serious Games wie PeaceMaker gezeigt, in dem man als Regierungschef Israels oder der palästinensischen Autonomiebehörde eine friedliche Zwei-Staaten-Lösung erarbeitet.

Propagandaspiele



Nicht mal langweilig, sondern sogar recht beeindruckend inszeniert ist Special Operation 85, das vom Verband Iranischer Hochschulen in Auftrag gegeben wurde. Im 2007 erschienenen Shooter muss ein iranischer Geheimagent gekidnappte Atomwissenschaftler befreien.



Die beiden Ego-Shooter drehen sich um den Konflikt zwischen Palästina und Israel. In Under Ash erwacht ein junger Palästinenser vom Steinwerfer zum Widerstandskämpfer. In Under Siege stellt er sich Gefechten, die lose realen Geschehnissen nachempfunden sind.



Das wohl bekannteste Propagandaspiel lässt als US-Soldat eine Grundausbildung und anschließend Mehrspielergefechte im Stile von Call of Duty und Battlefield absolvieren. Erstmals 2002 erschienen wird der PC-Shooter bis heute kontinuierlich weiterentwickelt.

The Elder Scrolls Online: TAMRIEL UNLIMITED

Eine der größten und faszinierendsten Fantasy-Welten der Gaming-Geschichte startet neu durch:
Mit unserem großen Premium-Sonderheft regieren Sie Skyrim, Oblivion und Morrowind!



**AUCH FÜR
TABLET UND
SMARTPHONE**

www.gamestar.de/epaper



SKILL-GUIDES

für alle Klassen auf 58 Seiten!
Die besten Skillungen für Solo-
und Gruppen-PvE sowie PvP

DUNGEON-FÜHRER

So schaffen Sie alle
16 Dungeons und 96 Bosse
samt Zwischengegnern

XXL-RIESENPOSTER

Große exklusive Weltkarte
und detaillierte Landkarten mit
allen wichtigen Orten

Ganz einfach

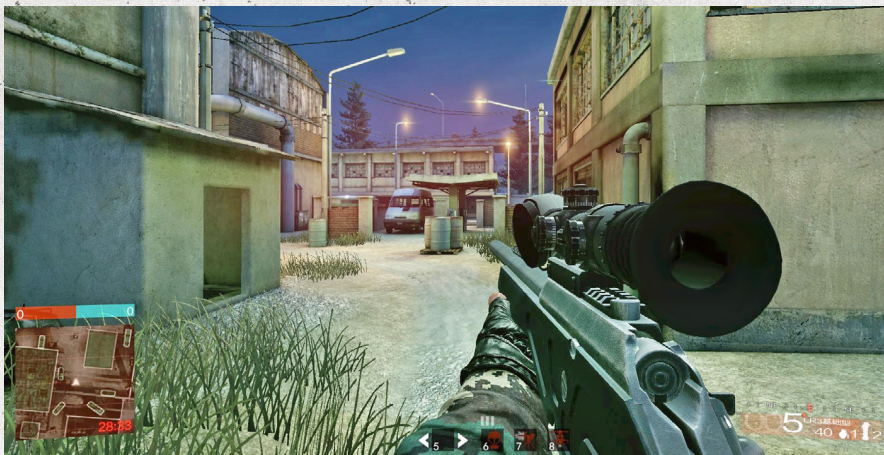
1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited« für nur 8,99€

Vorname, Name			
Straße / Nr.			
PLZ / Ort			
Telefon / Handy	Geburtsstag		
E-Mail			

<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug	<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung
Geldinstitut	
IBAN	
BIC	
Datum / Unterschrift des neuen Lesers	

oder hier: www.gamestar.de/TESO



Der chinesische Mehrspieler-Shooter Glorious Mission Online ist gleich im doppelten Sinne Propaganda. Denn zur Hebung der Moral durften Soldaten den Shooter noch vor der offiziellen Veröffentlichung spielen, woraufhin er jedoch binnen weniger Tage als Raubkopie auf chinesischen Websites auftauchte. Mittlerweile ist das Game für alle Spieler zugänglich.



Wir sind gut

Noch zweifelhafter ist die Intention bei den Ego-Shootern Special Force: Al-Quwwa al-Khasa und Special Force 2: Al-Wa'd as-Sadiq. Die PC-Shooter aus den Jahren 2003 und 2007 wurden von der libanesischen Hisbollah in Auftrag gegeben, einer Miliz, die seit dem Libanonkrieg von 1982 immer wieder Auseinandersetzungen mit Israel ausgefochten hat. Beide Titel lassen ihre Spieler als Kämpfer des »glorreichen Hisbollah-Widerstands« in Canyons, Wüstenregionen und zerbombten Dörfern gegen die israelische Armee zu Felde ziehen. Dabei orientieren sich die Spiele stark an Call of Duty, Delta Force und Medal of Honor, inszenieren he-

roische Momente, streuen Fahrsequenzen und Videoclips von realen Gefechten ein und lassen die Spieler Militärtrainings absolvieren, bei denen auf den israelischen Ex-Premier Ariel Sharon gefeuert wird. Die Shooter sind durchaus semiprofessionell gestaltet und grafisch akzeptabel. So setzt Special Force 2 – ohne Erlaubnis und Lizenz – als Unterbau auf den deutschen Shooter Far Cry. Zu ihrem Erscheinen wurden die Games im Internet angeboten, kostenlos auf CDs verteilt oder billig in kleinen Läden verkauft. Eine Taktik, die schon dem iranischen Revolutionsführer Ajatollah Khomeini zum Erfolg verhalf, der seine Reden auf Kassetten aufnahm, zum Kopieren aufrief und so letztlich

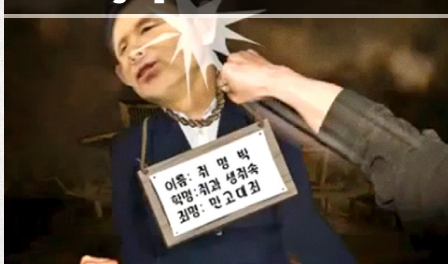
Zehntausende erreichte. So wollte auch die Hisbollah möglichst viele junge Menschen ansprechen und ihnen ihr Selbstbild präsentieren. »Die Hisbollah inszeniert sich hier als für die Freiheit kämpfende Eliteorganisation«, umreißt Medienforscher Vit Sisler das Image, das die Milizionäre mit ihren Spielen etablieren wollen. »Hier werden Mythen von unbesiegbaren Kämpfern aufgebaut, Militante als Helden verehrt und die Gefallenen zu Märtyrern erklärt.« Unübersehbar sind der Pathos und das klare Feindbild. Die Soldaten Israels und ihre Verbündeten werden als »zionistische Kräfte« beschimpft; der Krieg in Texten und Zwischensequenzen als unanfechtbare Notwendigkeit und die Hisbollah

Kuma War



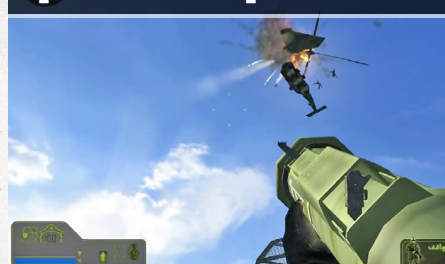
Angeblich steckt die CIA hinter diesem Spiel. Das macht den Taktik-Shooter aber weder besser noch schlechter. Hier werden Militäreinsätze rund um die Welt nachgespielt. Vor allem die spielbare Erschießung Bin Ladens und der Fang Saddam Husseins sorgten für Trübel.

Beating up Rat LMB



Recht sinnfrei, aber immerhin sorgte Beating up Rat LMB für internationale Medienaufmerksamkeit. In diesem nordkoreanischen Webgame geht's schlicht darum, dem südkoreanischen Präsidenten Lee Myung-bak auf die Rübe zu kloppen.

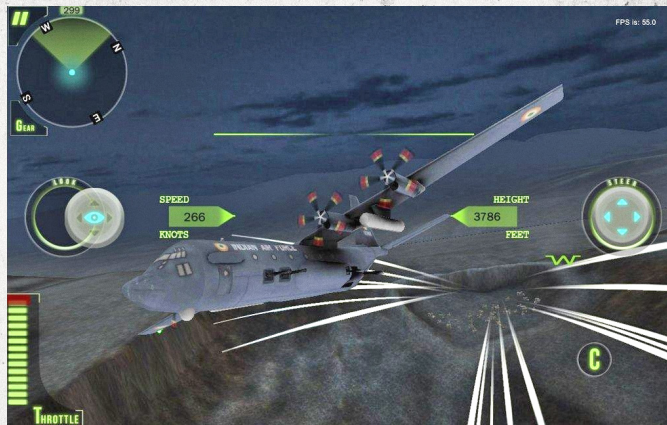
Special Force / Special Force 2



Die beiden Special-Force-Games sind quasi das Call of Duty der Hisbollah-Miliz. Im Stile westlicher Shooter werden Gefechte gegen Israel inszeniert. Baller- und Fahrsequenzen wechseln sich ab, während Mut, Aufopferung und Märtyrertum gepredigt werden.



Spiele wie Desert Strike: Return to the Gulf wurden vielfach als Propaganda bezeichnet, waren aber nur erfolgreiche Versuche, den Golfkrieg in bare Münze umzusetzen. Das US-Militär hatte nichts damit zu tun.



Finstere Propaganda kann man Guardians of the Skies nicht unterstellen. Dennoch versucht die indische Luftwaffe, mit dem Actiontitel für iOS und Android Jugendliche für den Pilotendienst zu begeistern.

als Gottes Werkzeug propagiert. Tote Milizionäre erwarde das Paradies, von Aufopferung und Verpflichtung ist die Rede. Anders als bei Under Ash und Under Siege möchte man hier nicht einfach nur Israel dämonisieren. Der Gedanke, der sich bei den Spielern festsetzen soll, lautet ebenso: »Nur mit uns kannst du gewinnen und Gottes Werk tun! Hier wirst du ein Held, ein Freiheitskämpfer!« Aber wirkt so etwas, kann derartige Propaganda neue Kämpfer requirieren?

Nein, Spiele machen nicht böse!

Laut Humera Khan lassen sich mit Spielen wie auch mit Bildern und Filmen durchaus bereits bestehende Einstellungen und Vorurteile verstärken. »Junge Menschen, um die herum ein Krieg tobt, können dadurch animiert werden, aktiv zu werden und Partei zu ergreifen«, meint Humera Khan. »Und ein junger Mann, der sich in seinem Land verloren fühlt, der keinen Job bekommt, seine Eltern als furchtbare Spießer betrachtet und Frust schiebt, der kann das Bild des »Freiheitskämpfers« als durchaus attraktiv empfinden.« Denn sowohl Hisbollah als auch IS und andere werben natürlich nicht mit echtem Krieg und Blutvergießen, sondern versprechen vielmehr Abenteuer, Gemeinschaft, klare Strukturen, Macht und ein konkretes Lebensziel. Sei es das Mantra »Wir bekämpfen die Ungläubigen« des IS oder das »Wir sind die letzte Bastion gegen die Tyrannei« der Hisbollah. Aber einen mehr oder minder

stabilen Menschen in gefestigten Verhältnissen kann ein Videospiel ganz sicher nicht ohne weiteres zum Terroristen machen. »Ein Videospiel wie auch sonstige Propaganda alleine ist nicht im Stande, eine ideologische Perspektive derart schlagartig zu verändern«, bestätigt etwa die Medienexpertin Nina Huntemann. Das hätten mittlerweile auch so einige propagandistische Organe erkannt und benützten Videospiele nun viel mehr, um »bestehende Einstellungen, Ideologien, Systeme und Glaubenssysteme zu stabilisieren und zu schützen.« Im Iran sind regierungsnah und muslimische Institutionen beispielsweise bemüht, bei Teenagern, die seit Jahrzehnten gepflegte Skepsis gegenüber dem Westen, allen voran den USA, nicht bröckeln zu lassen. Denn genau dies droht seit den 2000er Jahren dank der wachsenden Beliebtheit von Internet, TV-Serien und Videospielen.

Spiele für echte Spieler?

»Der Iran ist anders, als ihn sich viele vorstellen«, klärt Vit Sisler auf. »Dank gigantischer Erdöl- und Gasvorkommen ist er ein sehr wohlhabendes und technologisch modernes Land. Die Leute haben Flachbildfernseher, Smartphones, schnelles Internet.« Daher fanden vor allem nach dem Jahrtausendwechsel rasch Spiele wie Counter-Strike, Half-Life, Call of Duty und Battlefield den Weg ins Leben der jungen Iraner. Diese Spiele lieferten einen Blick auf den Westen, der

so gänzlich anders war als jener, den die Regierung unter Führung des damaligen Präsidenten Mahmud Ahmadinedschad predigte. Der iranische Regierungs- und Kulturapparat wollte mit Eigenproduktionen dagegen halten. »Wenn sie schon Videospiele spielen, dann unsere«, lautete der Gedanke. Eines der Ergebnisse war Special Operation 85: Hostage Rescue, auch Special Operations 85: Amaliyat-e Vizeh genannt. Erdacht von der Union of Islamic Student Societies, einer quasi staatlich abgesegneten Studentenvereinigung, wurde es von einem lose zusammengewürfelten Team entwickelt und 2007 unter großem Tamtam für den PC veröffentlicht. In Special Operations 85 geht's darum, im Call-of-Duty-Stil entführte iranische Nuklearwissenschaftler, das Ehepaar Saeed und Maryam, aus den Klauen der USA zu befreien. Denn die Imperialisten haben – wie's nun mal laut der iranischen Propaganda deren Art ist – das Paar auf einer Pilgerreise abgefangen und in einen israelischen Geheimknastr verfrachtet. Deshalb muss nun der Spieler als iranisches James-Bond-Pendant namens Bahram Nasseri ran.

Die bösen Israelis?

Dabei wirkt das acht Level umfassende Special Operations 85 durchaus packend inszeniert, wenngleich optisch im Vergleich zu zeitgleich veröffentlichten Genre-Kollegeren wie Battlefield 2142 oder Call of Duty 4: Modern Warfare auch etwas retro. Schie-

Glorious Mission Online



Optisch ist das chinesische America's-Army-Pendant wohl mit eines der beeindruckendsten Propaganda-Werke. Ähnlich Call of Duty oder eben America's Army tritt die chinesische Armee im Mehrspielergefechten gegen namenlose Gegner an. Durchaus Spaßig.

Anti-Japan War Online



Im Gegensatz zu Glorious Mission Online wird dieses Game von der Chinesischen Liga der Jungkommunisten finanziert. Entwickelt von der Firma PowerNet geht's in dem Online-Taktikspiel darum, die Invasion Chinas durch japanische Truppen zu verhindern.

Guardians of the Skies



Abgesehen vom Titel mag das Smartphone-Spielchen der indischen Luftwaffe durchaus unterhalten. Mit Kampfjet und Hubschrauber werden hier mal fremde Flugzeuge und Bodentruppen abgeschossen, aber ebenso Überlebende einer Katastrophe gerettet.

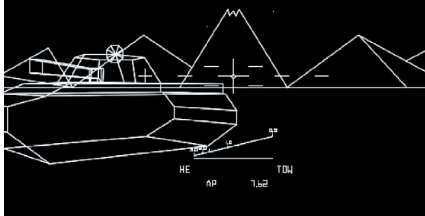
Spiele fürs Militär

Lehren America's Army, Special Operation 85 oder Call of Duty, wie man mit Sturmgewehren schießt und Menschen ermordet? Sind sie Tötungssimulatoren? Nein, das ist Unsinn. Alleine schon, da man mit Maus und Tastatur wohl kaum die Handhabung einer echten Waffe simulieren und das Zielen trainieren kann. Dennoch sind Videospiele aber nicht nur als Propaganda für die Armee interessant. »Seit Jahrzehnten versucht das Militär Videospieltechnologie für sich nutzbar zu machen«, sagt Nina Huntemann, Professorin an der Suffolk University in Boston. Schon im Dezember 1980 beauftragt die US-Armee den Spielegiganten Atari damit, ein Trainingsprogramm für Schützen des Bradley-Panzers zu entwerfen. Eine Unternehmung, die viele Atari-Entwickler als moralisch fragwürdig empfanden. Dennoch entstand eine seinerzeit technisch aufwändige Schieß- und Zieltrainingssimulation auf Basis des legendären 3D-Vektor-Panzer-Spiels Battlezone, das als Army Battlezone oder The Bradley Trainer bekannt wurde.

Ab Mitte der 80er Jahre und den frühen 90ern begannen die Defense Advanced Research Projects Agency – kurz DARPA, die Behörde für Forschung und Entwicklung der US-Streitkräfte – als auch Gruppen wie das Automated Information Systems Office, das Potenzial des damals noch jungen Mediums und der virtuellen Welten für die militärische Nutzung weiter zu ergründen. Heraus kam dabei im Jahre 1996 etwa Marine Doom, eine abgewandelte Version von Doom 2. »Das Militär erkannte, dass die Technologie der Videospieleentwickler sie überholt hatte«, weiß Huntemann. »Daher begann man, teilweise einfach normale Videospiele zweckzuentfremden.« Marine Doom diente etwa als computergestützter Simulator, um das militärische Denken und gezielte Treffen von Entscheidungen zu forcieren. Als Soldat durchlebt man hier nämlich mehr oder minder realistisch angelegte Szenarien und muss im Team gemeinsam feindliche Bunkeranlagen stürmen.

Ebenso um Taktik und Koordination ging es beim Projekt C4 der »Science & Technology«-Abteilung der US Army. In Kooperation mit dem für Mercenaries bekannten Entwickler Pandemic Studios entstand dabei das Taktikspiel Full Spectrum Warrior, das 2004 zusätzlich zur Militär- auch in einer Zivil-Fassung für PC, Xbox und PlayStation 2 erschien. Zwar wurde es vom Militär selbst nur kurzzeitig genutzt, da es nicht realistisch genug war, dient heute jedoch Militärpsychologen bei der Behandlung von traumatisierten Soldaten. Andere folgten dem Beispiel der Vereinigten Staaten, etwa das Rüstungsunternehmen Qinetiq, das früher als Forschungslabor des britischen Verteidigungsministeriums agierte. Qinetiq entwickelte um das Jahr 2000 für die Armee des Vereinigten Königreichs das Dismounted Infantry Virtual Environment – kurz

The Bradley Trainer



Steel Beasts



VRP MIL



Full Spectrum Warrior



Marine Doom



VBS3



DIVE: ein Kriegsspiel, das realistische Gefechtssituationen nachstellt. Es basierte auf Half-Life. Hiermit sollte schlicht die Reaktionszeit und Auffassungsgabe von Rekruten gesteigert werden. Angeblich mit Erfolg.

Doch nicht immer muss ein Spiel gekapert und umgebaut werden, um dem Militär zu genügen. Im Jahr 2000 wurde etwa Steel Beasts durch das Studio Esim veröffentlicht. Der komplexe Panzersimulator für PC wurde laut den Entwicklern schnell von Armeen rund um den Globus gekauft und eingesetzt: Finnland, Dänemark, Schweden, Norwegen und Kanada. Zudem veröffentlichten Bohemia Interactive, die Macher von Operation Flashpoint und Arma, mittlerweile auch »offizielle« Militärsimulationen ihrer Spiele. So kam im Juni 2014 die dritte Fassung von Virtual Battlespace (VBS3) auf den Markt, das auf der Militärsimulation Arma 3 basiert und aktuell von der US-Armee, der brasilianischen Armee, der französischen Luftwaffe und einigen US-Militärschulen eingesetzt. Allerdings geht's nicht immer nur ums Schießen. »Derartige Spiele helfen Soldaten heute, unterschiedlichste Fähigkeiten zu steigern«, meint Huntemann, »darunter auch Erste Hilfe, Wartungsarbeiten und das Fliegen von Drohnen.« Das kleine Studio Aleo etwa entwickelt für das US-Militär das Trainingsprogramm VRP MIL, eine Art Rollenspiel-Mod für VBS3. Darin lernen Soldaten wichtige Phrasen und Gesten fremder Sprachen, um im Kriegsgebiet besser mit Einheimischen kommunizieren zu können.

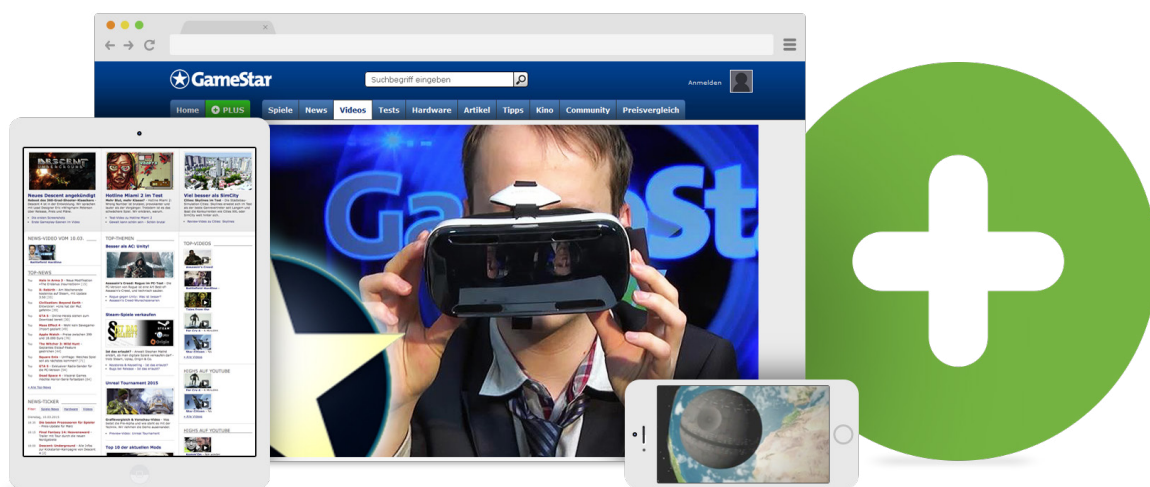
ßen, Deckung suchen, linear durch Umgebungen wie Gefängnisse und Straßen stürmen: Das ist spaßig, zackig und bietet Abwechslung. Mehr als offensichtlich wird dabei allerdings der Hintergedanke der Produktion. Denn neben dem eigentlichen Auftrag wird noch eine fiese Verschwörung Israels gegen den Iran aufgedeckt und werden Gefangene befreit, die seit 1982 von »den Zionisten« eingekerkert waren. »In diesem Spiel werben wir nicht für Terrorismus und Gewalt. Wir werben für Selbstlosigkeit, Hingabe und die Verteidigung unseres Landes«, erklärte Mohammad Taghi Fakhrian, Generalsekretär der Studentenunion bei der Enthüllung des Spiels, die von staatlichen TV-Anstalten übertragen wurde. In Wahrheit, meint Vit Sisler, zeichne der

Iran-Shooter aber ein anachronistisches Weltbild, das dem Erhalt einer protektionistischen Regierung dient, die sich einer allzu freizügigen Öffnung gegenüber der westlichen Welt verschließen will. »Der Iran wird hier als das unschuldige, aber wehrhafte Opfer präsentiert, das von intriganten Feinden umzingelt ist«, so Sisler. Special Operations 85 soll eine Antwort auf die Spiele sein, die den Iran über Umwege, quasi als Querschläger erreicht haben. Dennoch verkaufte



GameStar TV exklusiv bei GameStar Plus

Mit Plus für GameStar.de sehen Sie alle Videos ohne Werbeunterbrechung und zweimal pro Woche exklusive Analysen und Diskussionen in GameStar TV.



SCHON AB 1,99 € PRO MONAT
EINFACH MEHR BEKOMMEN

⁺ Survival Horror von Gamesrocket.de

Nur noch bis Ende Juni gibt's den Director's Cut von
Deadly Premonition als kostenlose Vollversion.

**GAMES
ROCKET**

Spiele digital kaufen, ohne DRM
oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen
mit Käuferschutz.



⁺ Fair Play ohne Banner-Werbung

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

⁺ Bequemer Lesen im Einseiten-Modus

Mitglieder von GameStar Plus können auf Wunsch in
den komfortablen Einseiten-Modus schalten, der längere
Artikel auf einer einzigen Seite darstellt!

⁺ Heftarchiv 50 % preiswerter

Heft-Abonnenten bekommen online Zugriff auf unser
komplettes Heft- und Videoarchiv für nur 0,99 €
statt 1,99 € Aufpreis pro Monat.

Jetzt Plus-Mitglied werden
und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Shooter wie Medal of Honor: Warfighter glorifizieren das US-Militär zwar, aber das recht freiwillig. Jedoch werden heute ganz selbstverständlich ehemalige oder aktive Soldaten in die Entwicklung solcher Spiele einbezogen, um realitätsnahe Erlebnisse zu bieten.

sich die Eigenproduktion dank Werbung und Berichterstattung zehntausendfach. Ein Riesenerfolg, der zur Gründung der Iran National Foundation of Computer Game führte, einer Förderbehörde für die Entwicklung von »moralischen und gesellschaftsstützenden Videospielen«.

Iran, eine Videospielnation?

Durch die Förderprogramme hat sich im Iran derweil eine durchaus lebendige Spielbranche entwickelt, die zwar vielfach westliche Erfolgskonzepte kopiert, aber da-

bei durchaus kreativ vorgeht – und gleichzeitig der Obrigkeit gefällig ist. Dabei kommen äußerst professionelle Produktionen heraus, etwa der Battlefield-Klon Breaking the Siege of Abadan, der die fast einjährige Schlacht zwischen dem Iran und dem Irak um die Stadt Abadan nachstellt. Aber ebenso Sara's New Life, ein Open-World-Spielchen um eine Studentin, die sich an einer Uni zurechtfinden, ihre Finanzen managen, Probleme mit Kommilitonen lösen und »ihre Sittlichkeit wahren« muss. Oder der durchaus imposante Third-Person-Shooter

The Dark Phantom: Dawn Of Darkness, dessen bandagierter Held, der Engel der Gerechtigkeit, verdächtig an den Protagonisten aus Darkman oder Rorschach aus Watchmen erinnert. Hier müssen in Gears-of-War-Manier fiese Kriminelle und verschwörerische Revolutionäre erledigt werden, die eine fiktive Comicmetropole ins Chaos zu stürzen drohen. Im Point&Click-Abenteuer The Awakening: Burning Ashes hingegen wird der Student Ali durch das »von Gewalt und Gesetzlosigkeit« durchtränkte Tunesien geführt und kommt dabei einem finsternen Plan auf die Spur. »Das ist keine Propaganda im klassischen Sinn, das zu behaupten, wäre falsch«, meint Huntemann. »Es sind aber durchaus Medien, die an konservative Werte, Heimatgefühl und Nationalstolz appellieren und regierungskritische Bewegungen hinterfragen.«

Kommt und greift zur Waffe

Viele Gruppen und Regierungen im Mittleren Osten, weiß der Forscher Vit Sisler, glauben fest an die indoktrinierende beziehungsweise lenkende und belehrende Wirkung der Videospiele. Und diese hinken in ihren Mechaniken, der Grafik und Inszenierung westlichen Produktionen immer weniger hinterher. Wie ein von Whistleblower Edward Snowden enthülltes Dokument aus dem Jahr 2007 beschreibt, betrachten die USA diesen zunehmenden Einsatz von Videospielen mit großem Argwohn und Besorgnis. Den US-amerikanischen und britischen Geheimdiensten zufolge sind Titel wie

Machen uns Spiele zu Mördern?

»Es ist kaum zu bestreiten, dass Ego-Shooter-Spiele auf die narzisstischen Neigungen ihrer Nutzer setzen: die ›Ich gegen die Welt‹-Haltung, die Unbesiegbarkheitsphantasie, die Gefahrsucht«, schrieb der Philosoph und Autor Guillaume Paoli Anfang 2015 in einem Beitrag für die Frankfurter Allgemeine Zeitung. Er ist der Meinung, Videospiele können Kinder und Jugendliche zu Mördern und Terroristen machen. »Ist es wirklich der Islam, zu dem sich jugendliche Terroristen bekennen? Oder nicht vielmehr die Religion der Ego-Shooter und cool geübter Aggression?«, so Guillaume Paoli. Kann das wirklich sein? Ein pauschales »Nein!«, wäre eine tolle Antwort. Aber auch eine nicht gänzlich richtige, denn es ist komplizierter.

»Bestimmte Filme, Musik und Spiele versuchen Krieg mit Actionszenen und markigen Sprüchen als eine spaßige Veranstaltung für Heranwachsende zu verkaufen«, sagt uns Medienforscherin Nina Huntemann im Gespräch. »Aber Spiele selbst stiften niemanden zum Töten an oder können uns das Töten antrainieren.« Tatsache ist: Es gab und gibt immer wieder Studien, die äußerst widersprüchliche Ergebnisse dazu präsentieren, ob reißerische Ego-Shooter wie Call of Duty und blutige Actiontitel wie God of War, die Hemmschwelle für Gewalttaten sen-



ken. »Es gibt keine widerspruchsfreien empirischen Belege, dass Videospiele Menschen zur Gewalttaten treiben«, bestärkt Huntemann. Eine Aussage, die auch eine 20 Jahre umfassende Langzeitstudie des Psychologen Christopher Ferguson von 2014 stützt, der nicht nur keinen Zusammenhang zwischen Gewalt und Videospielen entdecken konnte, sondern gar einen Anstieg von Gewalt in den Medien mit einem gleichzeitigen Rückgang von Gewalt in der wirklichen Welt attestiert.

Insgesamt, so ein weitgehender Konsens, kann es passieren, dass sich psychisch labile und auf Gewalt fixierte Personen, Spiele suchen, die ihrer Neigung entsprechen und in denen sie ihre Fantasien ausleben können. Doch reicht das nicht mehr, brechen sich das angestaute Gewaltpotenzial, der Frust und Hass im wahren Leben eine Bahn. Anders gesagt: Spiele, so unreflektiert sie Gewalt auch präsentieren und inszenieren, produzieren keine Gewalttäter. Vielmehr suchen Gewalttäter gezielt gewalthaltige Spiele. Ganz spurlos gehen brutale Spiele allerdings an niemandem vorbei. »Es gibt Nachweise, dass gewalthaltige Medien, eben auch Videospiele, Menschen für Gewalt und ihre Folgen desensibilisieren können«, räumt Huntemann ein. Heißt: Wer Tag ein, Tag aus virtuelle oder fiktive Gewalt konsumiert, kann seinem Einfühlungsvermögen schaden. Also hin und wieder statt Call of Duty eine Runde Cities: Skylines zu spielen, kann man durchaus befürworten.





Grafisch war das iranische Special Operation 85 zum Zeitpunkt seines Erscheinens kein Meilenstein, aber durchaus aufwändig. Dazu erzählt es eine James-Bond-Story, in der die USA und Israel die bösen Verschwörer sind – für westliche Spieler ein durchaus unverbrauchtes Szenario.

Special Force 2 nämlich durchaus effektiv darin, »Geldspenden an terroristische Organisationen« wie die Hisbollah-Miliz zu generieren – insbesondere im Vergleich mit altmodischen Videoclips oder Flugblättern. Zudem würden die Spiele von »Terrorgruppen oder deren Sympathisanten genutzt, um den wahren historischen Kontext zu verzerren, Gegner zu dämonisieren und den moralischen Kompass [potenzieller Unterstützer] zu stören«. Vor allem jedoch würden die Spiele als »Rekrutierungswerkzeug« genutzt, um neue Krieger und Mitstreiter anzuwerben. Dass das funktioniert, so verrät das Geheimdokument, »hat sich durch die Vereinigten Staaten bereits bewiesen.« Während die USA nämlich mit Unmut betrachtet, wie andere Nationen und Gruppierungen Videospiele instrumentalisieren, haben sie selbst das Videospiel als Propagandawerkzeug etabliert.

Wer hat's erfunden?

»Der Iran, IS und andere nutzen nur den Weg, den die USA bereits vor Jahrzehnten bereitet haben«, betont Nina Huntemann, amerikanische Professorin für Medienstudien. Das bekannteste US-Propagandaspiel ist America's Army, die kostenfreie Ego-Shooter-Reihe für PC, die auch einige Auskopplungen für Konsole erfuhr. Erdacht hat sie einst Colonel Casey Wardynski, Wirtschaftswissenschaftler und Professor an der Militärakademie West Point. Um die Jahrtausendwende hatte er den Führungskräften der Abteilung für Nachwuchsgewinnung der US-Army ein Videospiel als »zeitgemäße

Kommunikationsstrategie« für die »beste Landstreitmacht der Welt« vorgeschlagen. Realistisch, kostenlos und gemeinsam online spielbar sollte das seinerzeit als »Army Game Project« gehandelte Ballerspiel sein. So könne das US-Militär viele Jugendlichen erreichen, die nie freiwillig einen Fuß in ein Rekrutierungsbüro setzen würden. Die erste Fassung, America's Army: Recon, erschien am 4. Juli 2002 für PC, übrigens mit Unterstützung des Unreal- und Gears-of-War-Machers Epic Games. »Die Jungs von der Armee kamen auf uns zu und fragten, ob wir Teams kennen, die ein Videospiel für ein Rekrutierungsprojekt entwickeln könnten«, sagte einst Mike Capps, der ehemalige Chef von Epic Games und Produzent des ersten America's Army. »Wir meinten: Aber sicher doch. Wir machen das!«

Die USA verlieren nie

Das Ego-Shooter-Projekt der US-Armee besteht hauptsächlich aus einer Mehrspieler-Ballerei vergleichbar dem Multiplayermodus von Call of Duty und Battlefield. Auf mehreren Karten müssen je zwei Teams bestimmte Aufträge erfüllen, dabei taktisch agieren und kooperieren. Ebenso wird der Spieler aber zum Beginn durch eine komplette virtuelle Grundausbildung geschleift, in der er etwa die Aufgaben eines Sanitäters kennenlernt. Aber auch Militärgeschichte, Waffenkunde und andere Fachbereiche können und müssen die Spieler über sich ergehen lassen. Denn hier sollen die potenziellen Rekruten mit dem Wertesystem und der Ausrüstung der US-Streitkräfte vertraut gemacht werden; cool, aber hart präsentiert sich die US-Armee hierbei. Auch sonst ist vieles realistischer als bei der kommerziellen Konkurrenz: Angeschossene Soldaten können verbluten, Sanitäter können Verwundete versorgen, aber nicht komplett heilen, und verletzte



Zur Entwicklung von Special Force 2 nutzte die Hisbollah-Miliz ohne Einwilligung den Ego-Shooter Far Cry als technische Basis. Level, Menüs und Zwischensequenzen wurden ausgetauscht, die Originalwaffen hingegen blieben erhalten.

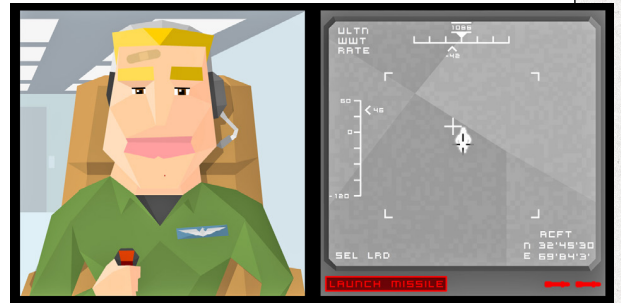
Schützen zittern stark. Merkwürdig nur: sonderlich viel Blut, Schmerzensschreie oder abgeschossene Körperteile gibt's nicht. Auch steht der Spieler immer auf der Seite der US-Armee, das rivalisierende Team wird als Verbund von Klischeeterroristen oder mittelöstlichen Soldaten dargestellt. Die US Army gewinnt also immer! Seit seinem Erscheinen wird das Spiel gehegt und gepflegt. Insgesamt gibt's bislang über 40 Fassungen, die mal mehr, mal weniger große Neuerungen brachten. Vor allem grafisch wird America's Army auf aktuellem Stand gehalten. Dazu wurden nach und nach Spezialeinheiten integriert, ein Missionseditor und ein Rankingsystem eingeführt und vieles, vieles mehr. Das ließ sich die Streitmacht bislang über 30 Millionen US-Dollar kosten – angeblich mit Erfolg.

Es wirkt

Knapp 28 Prozent aller amerikanischen America's-Army-Spieler sollen sich nach dem Spielen zumindest genauer über die Armee informieren. Insgesamt brachten das Hauptspiel und seine Auskopplungen wie Rise of a Soldier für Xbox und Special Operations für Smartphones 300 bis 400 zusätzlich Rekruten pro Jahr. »Ein Videospiel kann durchaus erfolgreich eine Organisation bewerben, Gefühl, Nähe und Interesse wecken«, bekräftigt Nina Huntmann. Eine Auffassung, die das Massachusetts Institute of Technology 2008 mit einer Untersuchung stützte, laut der »das America's-Army-Spiel einen stärkeren [psychologischen] Einfluss auf potenzielle Rekruten habe als alle anderen Werbeformen der Armee zusammengenommen.« Nicht verwunderlich also, dass sich sukzessive auch andere große Nationen das Modell abschauen. Zuvorderst die Volksbefreiungsarmee Chinas. Die hat gemeinsam mit dem Entwickler Giant Interactive Group im Juli 2013 Glorious Mission Online gestartet, einen dank Unreal Engine 3 grafisch durchaus ansehnlichen Ego-Shooter im America's-Army-Stil, in dem der Spieler in der Uniform der chinesischen Armee die umstrittene Diaoyu-Inselgruppe gegen einfallende, aber

Antikriegsspiele

Neben Spielen, die ein positives, heroisches Soldatenbild zeichnen, gibt's auch solche, die das genaue Gegenteil bewirken sollen. Neben bekannten Vertretern wie dem Antikriegs-Actiontitel Spec Ops: The Line und der bedrückenden Überlebenssimulation This War of Mine sind darunter auch zahlreiche Indie-Titel. Beispielsweise das Browser-Spiel Unmanned, in dem man einen amerikanischen Drohnenpiloten verkörpert. Der führt ein ganz normales Leben: Während er Menschen gelangweilt per Knopfdruck in die Luft jagt, flirtet er mit der Kollegin, morgens trällert er im Auto, abends zockt er mit seinem Sohn »Duty Call 2«. Und doch schläft er irgendwie schlecht – ein Lehrstück über die erschreckende Banalität des ferngesteuerten Tötens.



In Unmanned verkörpern wir einen Drohnenpiloten.

nicht näher beschriebene Angreifer verteidigt. Dabei wird unzweifelhaft viel Detailarbeit geleistet, um die Handhabung von Waffen wie dem Sturmgewehr QBZ-95 und dem Scharfschützengewehr QBU-88 akkurat darzustellen. Die eigene Spielfigur lässt sich dazu optisch anpassen und mit Gadgets und Waffen ausrüsten. Das Spiel solle durchaus erfolgreich sein und Millionen Spieler begeistern, behaupten chinesische Quellen. Ob es jedoch auch chinesische Jugendliche in die Armee zieht, dazu sind keine Angaben zu finden. Auch Russland plant derzeit angeblich einen eigenen Rekrutierungs-Shooter. Und die indische Luftwaffe buhlt immerhin mit dem Arcade-Flugkampfspiel Guardians of the Skies um Nachwuchs.

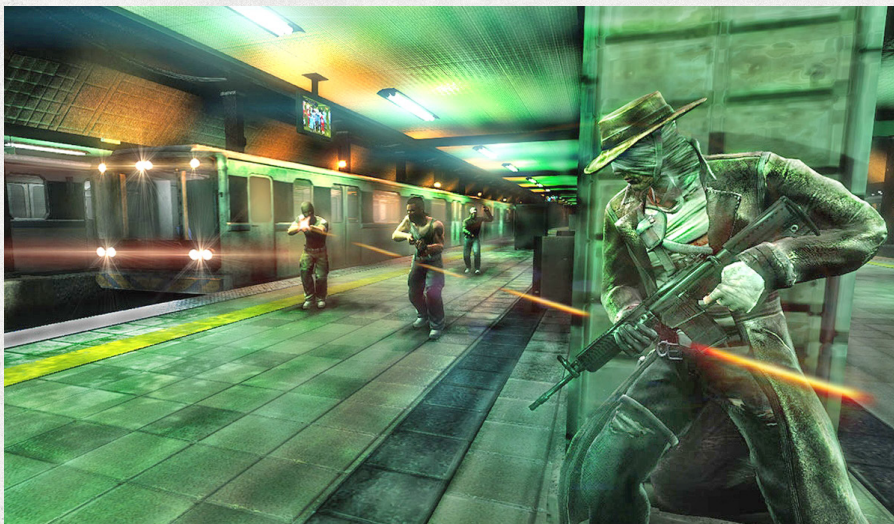
Propaganda der CIA?

Nicht immer sind Propaganda-Spiele aber so einfach erkennbar. Seit 2004 entwickelt das in New York ansässige Studio Kuma Reality Games beispielsweise die kostenfreie PC-Taktik-Shooter-Saga Kuma War. In etliche Episoden werden jeweils reale kriegerische Auseinandersetzungen und Einsätze von US-Militärs sowie Spezialeinheiten anderer Nationen für Einzel- wie Mehrspieler-Partien nachgestellt. Darunter Schlachten in Af-

ghanistan, Iran, Vietnam und Schläge gegen Drogenkartelle in Mexiko. Besonders bekannt wurde unter anderem die virtuelle Version des Gefechtes, in dem die Söhne Saddam Husseins getötet wurden, der Sturz von Sirte, bei dem der libysche Diktator Muammar al-Gaddafi starb, sowie die Geheimmission der amerikanischen Navy Seals, bei der Osama Bin Laden erschossen wurde. Dabei waren die Missionen stets merkwürdig akkurat nachgezeichnet, teils mit Interviews von Experten oder gar Teilnehmern der Konflikte versehen, was schon früh Spekulationen über eventuelle Militärverbindungen des Studios aufkommen ließ. Und tatsächlich soll der ehemalige US-Soldat und vermeintliche CIA-Spion Amir Mirza Hekmati, der im Iran festgenommen und verurteilt wurde, ausgeplaudert haben, dass Kuma Reality Games eine Scheinfirma des US-Geheimdienstes CIA sei und mit der US-Militärforschungsbehörde DARPA zusammenarbeite. Die Spieleschmiede, so wurde Hekmati von iranischen Medien zitiert, »erhielt Geld von der CIA, um Filme und Spiele zu produzieren, die die Sicht der Öffentlichkeit auf den Mittleren Osten manipulieren sollen«. Ob das wahr ist? Echte Beweise gibt's dafür zwar nicht. Überraschen würde es allerdings ebenso wenig.

Wie in der Zukunft

Aber was ist eigentlich mit Spielen wie Call of Duty, Medal of Honor und Battlefield, deren Titel sich in »Ruf der Pflicht«, »Ehrenmedaille« und »Schlachtfeld« übersetzen? Darin steht die westliche Welt meist einem Aggressor aus Russland, China oder dem arabischen Raum gegenüber, den der Spieler dank Taktik, Technologie und nicht zuletzt überlegener Wertvorstellungen und seines Freiheitsgedankens schlägt. Dabei lassen die pathoschwangere Wortwahl und martialische Inszenierung teils schon an die satirischen Propagandaclips des kultigen Science-Fiction-Streifen »Starship Troopers« denken. »Gestern waren Sie Soldat an der Front. Aber heute sind Fronten Geschichte«, heißt es etwa in Modern Warfare 2. Lupenreine Propaganda? Nicht direkt. Laut Nina Huntmann sollten diese Shooter aber trotzdem mit wachem Blick



Das iranische The Dark Phantom: Dawn of Darkness könnte fast von EA, Activision und Co. stammen, hier geht's Kriminellen und Revolutionären an den Kragen. Direkte Propaganda steckt nicht drin, das Spiel beschwört aber Nationalgefühl und Treue gegenüber dem existenten Regime.

und Skepsis betrachtet werden. »Sie neigen dazu, einen heroischen [US-]Soldaten als Verteidiger des Westens zu skizzieren, der die neueste Militärtechnik nutzt«, sagt Huntemann. Dabei seien diese Games recht unreflektiert und ihre Entwickler knüpften zum Teil zu enge Bande zum US-Militär und stellen Waffen eher als coole Spielzeuge statt als Tötungswerkzeuge dar. Damit stehen ihre Spiele einschlägigen Filmen wie dem Kampfflieger-Mythos »Top Gun« oder der »Transformers«-Reihe nahe, die Experten als »Soft Propaganda« oder »Militainment« bezeichnen, also weiche Propaganda oder militärische Unterhaltung. Auch diese Hollywood-Filme beschwören gerne den Mythos der aufrechten US-Armee, die den Machern im Gegenzug mit Fahrzeugen, Drehgenehmigungen, echten Soldaten als Laiendarstellern und Trainings für die Schauspieler aushilft.

Und das nicht selten gegen Auflagen. Ein bekanntes Beispiel ist der Film »Black Hawk Down«, der auf einer wahren Geschichte basiert und den Tod von 18 US-Soldaten behandelt, die in der somalischen Hauptstadt Mogadischu einen einheimischen Clanführer verhaften sollen. Der Nebendarsteller Brendan Sexton berichtete dem Nachrichtenportal Democracy Now!, dass im Drehbuch ursprünglich vorgesehen war, dass US-Soldaten ihre Mission kritisch hinterfragen. Diese Szenen seien jedoch gestrichen worden. Auch die Perspektive der Somalier, die den Amerikanern illegale Einmischung vorwarfen und an jenem Tag über tausend Tote zu beklagen hatten, kommt im Film nicht zum Tragen. Und das, obwohl die Kritik am US-Einsatz sogar in der gleichnamigen Romanvorlage eine wichtige Rolle spielt. So beschönigt »Black Hawk Down« zwar nicht den Tod der Soldaten, überzeichnet sie aber zu Helden auf einer edlen Mission, die in Wahrheit sinnlos war. Ob dies auf Druck der Armee geschah, ist nicht bekannt, der Regisseur Ridley Scott gestand später jedoch selbst, dass das Pentagon das Drehbuch beeinflusste: »Sie [die Militärs] betrachteten es als Rekrutierungsfilm.« Und



In The Awakening: Burning Ashes schlittert der junge Student Ali in revolutionäre Kreise, die etwas Böses planen, das er letztlich verhindern muss. Wie alle iranischen Produktionen ist das Adventure des Studios Baz hierzulande nur über Umwege zu bekommen.

stellten für die Dreharbeiten daher auch gerne die Militärhubschrauber vom Typ Black Hawk zur Verfügung, denen der Film seinen Titel verdankt. Bei Videospielen fungiert das US-Militär hingegen freudig als Berater, was Ausrüstung, Waffen und Szenarien im Spiel angeht. Und ob beabsichtigt oder nicht, so die Nina Huntemann, »zeigen eben diese Spiele dann, wie militärische Organisationen intervenieren, aber nicht wie so oder was die Konsequenzen dieses Handelns für die Zivilbevölkerung bedeuten.«

Alles gar nichts Neues

Militär, Regierungen, Regime und deren Befürworter instrumentalisieren und übernehmen also das Medium Videospiele. Das kann man gut finden oder schlecht, was letztlich aber keine Rolle spielt. Denn schon immer wurden moderne Medien von Systemen, Einzelpersonen und Institutionen für die eigene Propaganda zweckentfremdet. Schon der legendäre Dichter und Denker Homer hat um 850 vor Christus mit seiner pompösen Erzählung um den Trojanischen Krieg, der Ilias, nicht nur ein Schlachtenspektakel beschrieben. Er hat hier auch den Krieg heroisiert und Pazifisten als todbringende Verräter gebrandmarkt. Die katholische Kirche engagierte einst Maler, um mit Heiligenbildern Ehrfurcht und mit Darstellungen der Hölle Angst in die Herzen der Gläubigen zu treiben und so ihren Status als moralische Instanz zu festigen. Karikaturen dienten seit jeher als augenzwinkernder Denkanstoß, wurden aber auch immer wieder zweckentfremdet, um Andersdenkende und Minderheiten zu diskreditieren. Vor dem Zweiten Weltkriegs nutzte die Nazi-Regierung das Kino, um die öffentliche Meinung zu manipulieren und verpflichtete Regisseurin Leni Riefenstahl, um das Deutsche Reich in Filmen wie »Tri-

umph des Willens« und »Olympia« als omnipotente Nation der Herrenrasse zu inszenieren – mit Erfolg. Und während des Krieges ließen die USA den frechen Donald Duck den Diktator Adolf Hitler vorführen, währenddessen der Regisseur Frank Capra in der Dokumentationsreihe »Why We Fight« erklärte, warum es wichtig ist, dass die US-Soldaten ins ferne Europa ziehen.

Auch nur ein Medium

»Die Entwicklung ist natürlich«, meint Nina Huntemann. Jedes neue und massentaugliche Medium wird irgendwann auch als Träger von propagandistischen Nachrichten genutzt. Dies lasse sich nie verhindern, Videospiele seien eben auch nur ein Medium wie jedes andere, wie Fernsehen, Kino, Radio, Musik, Comics und Romane. Dabei sind Propaganda-Spiele jedoch nichts, was um jeden Preis zu verteufeln und zu meiden wäre. Sie ermöglichen nämlich auch Blicke in die Weltanschauungen fremder Gesellschaften oder Gruppen und spiegeln deren Werte, Ansichten und Ziele wider. »Wir können dadurch erfahren und analysieren, was und wie sie denken, sie verstehen lernen«, meint Vit Sisler. »Damit lässt sich erkennen, wie Feindbilder geprägt sind, welche Meinungen vorherrschen und was bestimmte Konflikte zwischen einzelnen Fraktionen oder Glaubensrichtungen befeuert.« So wie wir heute in Dokumentationen auf die Wochenschau der 1940er-Jahre oder Rekrutierungsposter mit Uncle Sam zurückschauen, so könnte dies künftig auch bei Videospielen wie Special Operation 85 oder America's Army der Fall sein. Propagandaspiele können als interaktive Zeitzeugen dienen – und gehören zur modernen Medienwelt. Wichtig ist, dass wir Spieler uns das bewusst machen und zugleich das alte Fallout-Mantra im Kopf behalten: »Krieg ist immer gleich.« Krieg dreht sich immer um Macht, Einfluss, Geld und Rohstoffe; er ist immer blutig, grausam, schmutzig und schrecklich, egal, wie sauber er dargestellt wird. Wer das verinnerlicht hat, kann von keinem Propagandaspiel verführt werden. Michael Förtsch

Das Verwirrspiel

Star-Wars-Fans warteten lange auf einen Nachfolger für Battlefront 2. Der schien auch schon fast sicher - kam aber doch nicht. Warum eigentlich? Von Benjamin Danneberg

Wenn zwei sich lieben, kommt dabei manchmal etwas Drittes heraus, das irgendwie beiden ähnlich sieht. Das gilt auch für Spiele, viele Spieler träumen von der Verschmelzung ihrer Lieblingsspielkonzepte und -universen. Assassin's Creed im Herr-der-Ringe-Szenario? Warum nicht! Ein Open-World-Spiel mit Batman? Könnte gehen!

Im Jahre 2004 geht ein solcher Traum auch für Star-Wars- und Battlefield-Fans in Erfüllung, als die Pandemic Studios unter der Schirmherrschaft von LucasArts Star Wars: Battlefront auf den Markt bringen. Das hat zwar eine schwache Einzelspielerkampagne, schlechte KI und einen geringen Umfang – aber der Mehrspielermodus entschädigt dafür: Bis zu 64 Spieler dürfen sich auf bekannten Star-Wars-Schauplätzen die Hücke vollhauen – wenn auch noch ohne

die Macht, Jedi-Prominenz wie Darth Vader gibt's nur als nicht-spielbare Bossgegner.

Spieler-Jedi stoßen erst mit dem zweiten Ableger dazu: In Star Wars: Battlefront 2 von 2006 können wir als Vader unsere Gegner endlich mit dem Machtgriff würgen. Allerdings stagniert auch hier die KI auf dem Niveau eines intergalaktischen Vollkornbrots. Zum Glück bleibt das in den sehr launigen Multiplayergefechten egal – und auf die kommt es einem echten Battlefield- und Star-Wars-Liebhaber ja nun mal an.

Obwohl der zweite Teil schnell den Spitzenamen »Bugfront« weg hat, ist das Bedürfnis nach einem weiteren Titel der Reihe groß – schließlich verspricht man sich Verbesserungen jeder Art, um das galaktische Geprügel mit TIE-Fightern und AT-ATs noch eindrucksvoller zu gestalten. Doch daraus wird nichts. Hinter den Kulissen von Entwickler und Publisher spielt sich stattdessen eine Seifenoper aus Gerüchte-Roulette,

Projekt-Poker, Schuldzuweisungs-Ping-Pong und Verschleierungsfarben ab. Wir begeben uns auf die Spuren gelöschter Videos, jeder Menge Rätsel und wahnwitziger Theorien rund um das Verwirrspiel Battlefront 3. Und widmen uns dabei auch der Frage, was Electronic Arts mit der Schließung von LucasArts zu tun haben könnte.

Ambitionierte Widersprüche

Im März 2007 berichtet das britische PlayStation World Magazin, dass nicht etwa die Pandemic Studios – die Macher der ersten beiden Teile – für Battlefront 3 verantwortlich seien, sondern Free Radical Design. Das kommt freilich weit weniger überraschend als die Enthüllung, dass die Macht aus Blutkörperchen besteht (Sei verflucht, George Lucas!). Denn schon im August 2006 geben Free Radical Design und LucasArts in einer Presseerklärung ihre Zusammenarbeit bekannt. Bis März 2007 fehlen aber weiter-





Zu den neuen Schauplätzen hätte das lausiche Dantooine gehört.

führende inhaltliche Ankündigungen zum Projekt, es ist lediglich bekannt, dass es sich um ein Spiel für die damaligen Next-Gen-Konsolen (Xbox 360 und PlayStation 3) handeln sollte.

Dank des Berichts im PlayStation World Magazine lüftet sich dann plötzlich der Schleier. Dass Free Radical Design die dritte intergalaktische Blaster-Moshpit programmiert, wird überwiegend sehr positiv aufgenommen. Schließlich genießt das Studio dank Time Splitters einen sehr guten Ruf in der globalen Zockergemeinde, zumal einige Mitarbeiter auch noch an einem indizierten und sehr beliebten James-Bond-Spiel mitgewirkt haben.

Free Radical legt LucasArts ein Konzept vor, das hochambitioniert und – nach den späteren Worten des Studiogründers David Doak – aufgrund der schieren Größe des Projekts kaum zu halten ist. So sollen Spieler bei einem Gefecht am Boden in ein Raumschiff einsteigen und ins All starten können, um dort an Raumschlachten teilzunehmen – ohne Ladepausen und auf derselben Karte. Auf großen Schlachtschiffen wie Sternenzerstörern soll man frei herumlaufen und sich bei Gefahr für Leib und Leben per Rettungskapsel wieder zum Boden schießen können. Laut einem Ex-Angestellten von LucasArts funktioniert das anfangs so gut, dass man glaubt, mit Battlefront 3 die gesamte Spieleindustrie auf den Kopf stellen zu können. 2007 hält Free Radical problemlos alle Termine für Meilensteine ein, also jene Termine, an denen die Entwickler Kernelemente des Spiels fertiggestellt haben müssen, damit die Entwicklung im Zeitplan bleibt. Und wenn Battlefront 3 anno 2007 schon so super aussieht – was kann dann bis zur Veröffentlichung 2008 noch schiefgehen?

Okay, bezüglich der Qualität des Spiels widersprechen sich die anonymen Quellen aus dem ehemaligen LucasArts-Lager. Während oben genannter Informant auf der Seite GameInformer von beeindruckendem Gameplay spricht, behauptet ein ebenfalls anonymer Ex-Lucas-Arts-Mitarbeiter gegenüber Gamespot das Gegenteil. Angeblich habe es im Dezember 2007 noch nicht mal grundlegende KI-Funktionen gegeben, und auf der Xbox 360 hätten die Vorabversionen

gleich gar nicht funktioniert. Eine dunkle Bedrohung zeichnet sich ab.

Bremssklotz Haze?

Haze soll der Gamespot-Quelle zufolge ebenfalls einer der Gründe für das Scheitern des Spiels bei Free Radical gewesen sein. Bei Haze handelt es sich um den Shooter, den Free Radical neben der Arbeit an Battlefront 3 für Ubisoft entwickelt und der im Februar 2008 auf dem Markt kommt. Ist es Zufall, dass rund um diesen Termin die ersten Probleme mit Battlefront 3 auftreten? Laut einer projektnahen Quelle bei LucasArts ist man sich sicher, dass Free Radical massenhaft Ressourcen vom Star-Wars-Titel abgezogen hat, um Haze – das mehrfach verschoben wird – endlich fertigzustellen. Aber ist das glaubwürdig? Haben die leitenden Köpfe bei Free Radical einen eher unbedeutenden Shooter dem erfolgversprechenden und von den Spielern heiß erwarteten Battlefront 3 vorgezogen?

Der Free-Radical-Gründer David Doak widerspricht den Vorwürfen. Die Ambitionen und die Größe des Projekts Battlefront 3 habe LucasArts von Beginn an aufgeblasen. Free Radical habe realistisch geplant, doch dann die Versprechen des Marketings erfüllen müssen. So seien die Entwickler gezwungen gewesen, auch technisch sehr ambitioniert an das Projekt heranzugehen. Angesichts dieser Probleme beginnt Battlefront 3 plötzlich zu schrumpfen. Sind anfangs Multiplayerschlachten mit 100 Teilnehmern geplant, entpuppen sich selbst Matches mit nur noch 20 Spielern plötzlich als unmöglich, so eine ungenannte Quelle bei LucasArts. Also zielt man nur noch auf 50 Spieler ab und kürzt die Singleplayer-Kampagne stark zusammen. Außerdem wird klar, dass der selbst gesteckte Release-Termin nicht mehr zu halten ist. Free Radical beginnt angeblich beim Thema Termine zu schlampfen, hält Meilensteine nicht ein und verwehrt sogar dem Produzenten von LucasArts den Zutritt zum Studio.

Druck erzeugt nicht immer Diamanten

Die anfangs vielversprechende Partnerschaft wird auf eine Zerreißprobe gestellt. Vor allem, als Darrell Rodriguez im Jahre 2008 Jim

So hätte sich Battlefront 3 spielen sollen



Vom Hangar: Raum- und Landschlachten sollten in Free Radicals Battlefront 3 nahtlos verknüpft sein. Aus dem Hangar des Flaggschiffs starten X-Wings ins All.



Ins All: Dort geht es in Dogfights gegen imperiale Flieger.



Auf den Boden: Genauso können Piloten aber auf die Planetenoberfläche zuhalten, Bodenziele unter Feuer nehmen oder gar aussteigen.



Wieder ins All: Außerdem hängt das feindliche Flaggschiff ebenso über dem Planeten und lässt sich direkt entern und betreten – alles ohne Ladebildschirme.



In den Hangar: Die perfekte Gelegenheit, ein paar Sturmtruppen zu rösten, bevor sie ihre Schiffe betreten können.

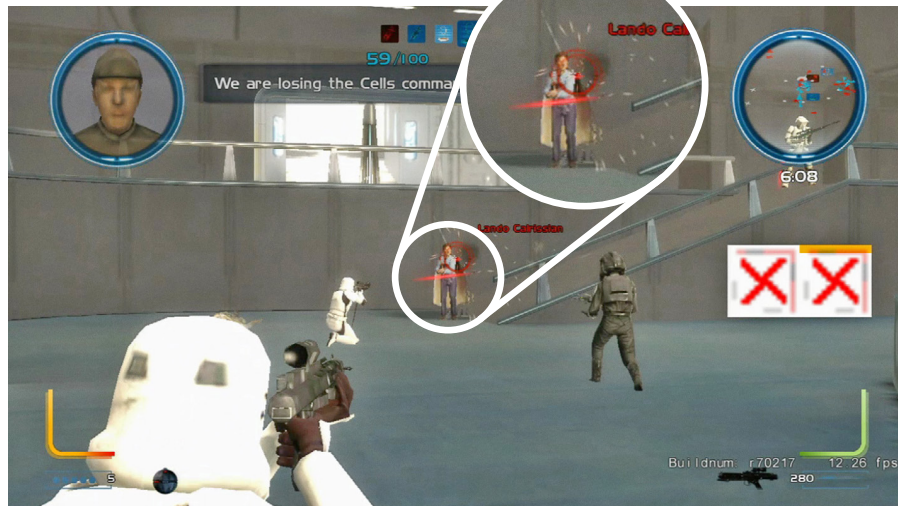
Ward als Präsident von LucasArts ersetzt. David Doak von Free Radical beschreibt die Auswirkungen des Machtwechsels im Lucas-Imperium gegenüber Eurogamer.net wie folgt: »Und dann kamen wir vom Gespräch mit Leuten, die eine Leidenschaft für die Spieleentwicklung hatten, zu Gesprächen mit Psychopathen, die darauf bestanden, einen unfreundlichen Anwalt dabei zu haben.« Der Free-Radical-Mitgründer Steve Ellis ergänzt: »Lange Zeit sprachen wir hinsichtlich LucasArts von der besten Beziehung, die wir je zu einem Publisher hatten. [...] Und dann wurde da dieser neue Typ namens Darrell Rodriguez eingesetzt, und alles hatte nur noch mit Kostenkontrolle zu tun und nicht mehr mit der Entwicklung von Spielen. Und die Spiele, die wir für sie machten, waren teuer.«

Rodriguez setzt Free Radical unter Druck. Gründer Doak fungiert dabei als Pufferzone zwischen LucasArts und seinem Team, so stellt er es zumindest dar: »Ich denke, ich musste insbesondere in meiner Rolle als Creative Director und Frontmann der Firma ein freundliches, zuversichtliches Gesicht machen, dann aber hinter verschlossenen Türen die Auseinandersetzungen führen, zu meinem Team zurückgehen und ihnen sagen, dass wir diesmal noch härter arbeiten müssen.« Dabei ist Doak persönlich davon überzeugt, dass LucasArts zu der Zeit nur deshalb diesen Druck aufbaut, weil man nicht will, dass Free Radical den nächsten Meilenstein überhaupt erreichen. »Du glaubst nicht an solche Sachen, bis es dir selbst passiert, aber ich steckte mitten in einem Nervenzusammenbruch. Überall Tränen. Es war eine wirklich schreckliche Zeit.«

Aber warum soll LucasArts ein so ambitioniertes, prestigeträchtiges Projekt selbst sabotieren? Warum versucht man nicht, dem Studio unter die Arme zu greifen, um zu retten, was zu retten ist? Etwa, weil Free Radical Design tatsächlich mauert? Welchen Plan verfolgt LucasArts wirklich? Es existieren keinerlei Belege, aber Indizien. Und eine Theorie.

Aushungern als Taktik?

Graeme Norgate, der Audio Director von Free Radical stellt später gegenüber Eurogamer.net fest: »LucasArts hatte uns seit sechs Monaten nicht bezahlt und weigerte sich, erreichte Meilensteine anzuerkennen, damit wir nur noch mehr schlecht als recht über die Runden kämen, bis uns endgültig



Auch neue Helden waren geplant, darunter Lando Calrissian.

das Geld ausgehen würde. Sie wussten, was sie taten.« Angebliches Ziel von LucasArts: den teuren Vertrag für Battlefront 3 nicht mehr erfüllen zu müssen, indem man das Projekt absichtlich durch zu enge Zeitpläne sabotiert. »Sie hatten von oben den Auftrag für eine Restrukturierung erhalten, mussten eine bestimmte Menge Geld pro Jahr einsparen, und damit hatte es sich. Game Over!« So fasst David Doak die Situation zusammen. Dass sich Battlefront 3 bereits in einem weit fortgeschrittenen Stadium befindet – angeblich sogar schon zur finalen Qualitätssicherung eingereicht vorliegt – scheint damals kaum jemanden bei LucasArts zu interessieren. Dass obendrein angeblich bereits eine Abmachung über einen vierten Teil getroffen ist, für den sogar schon Missionen vorbereitet werden, ist kein Thema mehr.

Anfang 2009 gelangt durch einen Leak Videomaterial aus der Battlefront-3-Version von Free Radical ins Internet. Die Bewegtbilder zeigen – so die mehrheitliche Meinung – recht beeindruckendes Gameplay. Allerdings geht LucasArts sofort massiv gegen die Verbreitung des Videos vor und erreicht die flächendeckende Löschung der Videodateien von Youtube und Spieleseiten wie Kotaku.com. Ab 2014 werden längere Gameplayvideos auf Youtube hochgeladen. Darin sollen Prä-Alpha-Versionen von Battlefront 3 auf der Xbox 360 – also ebenfalls aus der Version von Free Radical – zu sehen sein. Free Radical Design allerdings geht im Dezember 2008 in Insolvenz, die Belegschaft erfährt das erst durch verschlossene

Türen und Sicherheitsleute vor dem Firmensitz in Nottingham. Im Februar des Folgejahres kauft Crytek die Reste auf und macht daraus Crytek UK.

Gerüchteküche auf Volldampf

Battlefront 3 wird anschließend nicht an die Serienväter von Pandemic zurückgegeben, wie Gerüchte anfangs vermuten lassen. Das Spiel soll stattdessen an Rebellion Developments weitergereicht worden sein, die Macher von Alien vs. Predator. Laut einem angeblichen ehemaligen Free-Radical-Mitarbeiter sollen aber die Grafiktechnologie, die den fließenden Übergang zwischen Planet und Weltraum ermöglicht, bei Free Radical verblieben sein – Rebellion hätte das Spiel mit einer neuen Engine umbauen müssen. Allerdings bleiben die Gerüchte hier nur Gerüchte, über Rebellions Arbeit an Battlefront 3 ist praktisch nichts bekannt. Was daran liegen könnte, dass sich die Gerüchte in Wirklichkeit um Rebellions PSP-Spiel Star Wars Battlefront: Elite Squadron drehen, das im November 2009 auf den Markt kommt – und die Story recycelt, die ursprünglich für Battlefront 3 geplant war. Zumindest gibt es Videos von Story-Zwischensequenzen, die angeblich aus Free Radicals Battlefront-3-Version stammen und denen aus Elite Squadron verdächtig ähneln.

Erst Ende 2009 heizt dann die Fanseite Battlefront3.net die Gerüchteküche erneut an: Dort heißt es, der Casting Director Chris Marazzo habe von einem Sprecher-Casting für Battlefront 3 berichtet. Das lang erwartete Lebenszeichen? »Battlefront 3 wird entwickelt«, soll in einer E-Mail von Marazzo stehen. Allerdings spricht er in der gleichen Mail davon, dass Battlefront 3 umbenannt worden sei in Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption. Dabei handelt es sich jedoch um ein Strategiespiel-Addon von 2006. Nur eine Verwechslung oder schlicht Blödsinn?

Electronic Arts kapert Battlefront

Im Dezember 2009 taucht auf der kanadischen Website des Spielehändlers Gamestop ein Eintrag zu Battlefront 3 auf, es solle schon im Januar 2010 veröffentlicht werden – allerdings zum verdächtig niedrigen

Verdächtig ähnlich



Die angeblich geleakte Endsequenz von Free Radicals Battlefront 3...



... und das Finale von Rebellions Elite Squadron sehen sich erstaunlich ähnlich.



Wer besonders gut spielt, hätte auch legendäre Schiffe wie den Falken fliegen dürfen, die ähnlich wie Helden am Boden funktioniert hätten.

Preis von nur rund 30 Dollar. Auf Nachfrage der Fanseite Swbf3.de beim Gamestop-Kundensupport wird der Titel bestätigt. Allerdings solle es sich um einen Titel des Battlefield-Entwicklers Dice handeln, als Publisher wird Electronic Arts genannt. Auch auf mehrmalige Nachfrage seitens der Fanseite wird bestätigt, dass es sich definitiv um Star Wars: Battlefront 3 handle.

Liegt hier eine Verwechslung vor und geht es eigentlich um Battlefield 3? Letzteres erscheint allerdings erst im Oktober 2011, also zwei Jahre später. In jedem Fall liefert der mysteriöse Gamestop-Eintrag Anlass für reichlich Verschwörungstheorien: Steht bereits 2009 fest, dass Battlefront an Electronic Arts lizenziert werden soll? Oder plant man damals sogar eine Komplettübernahme von LucasArts?

Die Website Kotaku zitiert gleich zwei ungenannte Quellen, die EAs starkes Interesse an einem Kauf von LucasArts untermauern. Möglich wäre, dass George Lucas bereits damals die Aufspaltung seines Star-Wars-Imperiums plant: Verkauf der Spielesparte an Electronic Arts, Verkauf der Filmrechte an – nun ja, den Höchstbietenden. Electronic Arts und LucasArts enthüllen immerhin bereits 2008 das Online-Rollenspiels Star Wars: Knights of the Old Republic – also in dem Jahr, in dem die oben genannten Vorfälle

mit Free Radical rund um Battlefront 3 passieren. Die geschäftlichen Kontakte sind zu diesem Zeitpunkt also bereits vorhanden.

Außerdem kauft Electronic Arts 2007 schon Pandemic. Moment! Pandemic? Die Macher der ersten beiden Battlefront-Teile? Will EA Battlefront 3 an Pandemic zurückgeben? Soll Free Radical deshalb aus dem Vertrag mit LucasArts gedrängt werden, weil mit Electronic Arts ein zahlungskräftiger Partner und mit Pandemic die Serienväter bereitstehen? Das ist nicht unwahrscheinlich. EA erscheint zumindest als ein verlockender Partner. Schließlich muss LucasArts bei Star Wars: The Old Republic kaum etwas zuschießen, Electronic Arts stemmt den Großteil der Finanzierung selbst. Da wäre es nur naheliegend, dem Publisher auch Battlefront 3 zu überlassen: Sollen die doch das Risiko tragen! Das würde sowohl zu den Vorwürfen von Free Radical passen, LucasArts sei nur noch auf Kostenminimierung bedacht, als auch das Gerücht bestätigen, dass Pandemic erneut an Battlefront 3 arbeiten soll.

LucasArts schafft sich ab

Ende 2009 schließt EA dann Pandemic. Als Grund werden Einsparmaßnahmen genannt. Oder hat EA aufgrund des schlechten Pandemic-Spiels Der Herr der Ringe: Die

Eroberung den Glauben an die Fähigkeiten des Studios verloren? Wir schauen noch mal genauer hin: Gamestop listet im Dezember 2009 Battlefront 3 auf und bestätigt angeblich auf Nachfrage, dass der Publisher EA sei und das Spiel von Dice entwickelt werde. Nur einen Monat nach der Schließung von Pandemic. Alles nur Zufall?

Womöglich hat LucasArts zu diesem Zeitpunkt also längst eine Partnerschaft mit EA geschlossen: Der Publisher soll Battlefront 3 zu Ende entwickeln – und verschiebt das Projekt flugs zu Dice, als er das Vertrauen in Pandemic verliert. EA ist damals gewissermaßen der verlängerte Arm von LucasArts, ein verlässlicher, finanzstarker Partner, dem man die Star-Wars-Lizenz überlassen kann, ohne selbst finanzielle Risiken einzugehen.

Auftritt Disney. Im Oktober 2012 übernimmt der Micky-Maus-Konzern das gesamte Lucas-Imperium inklusive LucasArts. Die Frage, wozu man LucasArts noch braucht, steht im Raum. Schließlich hat das Studio schon lange kein hochwertiges Spiel mehr entwickelt – zuletzt das mäßige Star Wars: The Force Unleashed 2. Und die reine Vergabe von Star-Wars-Lizenzen kann Disney auch selbst übernehmen, dafür ist LucasArts schlicht überflüssig.

Prompt wird der Traditionsentwickler im April 2013 geschlossen, nur einen Monat später enthüllt Electronic Arts, dass man sich die Star-Wars-Lizenz für PC- und Konsolenspiele gesichert hat. Wie passend. So bekommt EA, was es scheinbar schon lange will: die Möglichkeit, weitere Star-Wars-Spiele zu entwickeln. Disney hingegen freut sich sicherlich, statt mit dem kriselnden LucasArts nun einen verlässlichen Partner an der Hand zu haben, dem man die mächtige Lizenz anvertrauen kann. Und der schon bei The Old Republic gezeigt hat, dass er bereit ist, die Entwicklung neuer Spiele aus eigener Tasche zu finanzieren.

Gesetzt den Fall, die Vorwürfe gegenüber LucasArts stimmen, hat man sich das aber sicher nicht so vorgestellt: durch Sparmaßnahmen einen externen Entwickler (Free Radical) wegrationalisieren, anschließend selbst wegrationalisiert werden, um dann mitansehen zu müssen, wie der ehemalige Partner EA freudig in die Bresche springt.



Jederzeit von der Planetenoberfläche aus sichtbar: die Raumschlacht im Orbit.



Die Rettungskapsel führt vom Flaggschiff auf den Boden.

Das war Battlefront 2



Neben der Original-Trilogie bot Battlefront 2 auch Schlachten aus den Klonkriegen.



Auf manchen Karten von Battlefront 2 durfte man Raumschlachten schlagen.



Star-Wars-Prominenz wie Darth Vader war in Battlefront 2 erstmals spielbar.



Die berühmte Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth in Battlefront 2.



In Battlefront 2 durften die besten Spieler endlich das Lichtschwert schwingen.

Vielleicht wäre LucasArts besser damit gefahren, Battlefront 3 einfach zu Ende zu entwickeln. Dann hätte man Disney zumindest beweisen können, dass man etwas taugt. Doch leider kommen die Anstrengungen in diese Richtung zu spät.

Lebenszeichen von der Battlefront

Nach allerlei Gerüchten und möglichen Aprilscherzen gibt es im März 2013 wieder Handfestes zu Battlefront 3. Zwei Videoleaks auf Kotaku.com zeigen Spielszenen aus Star Wars: First Assault – ein Bild dieses Shooters war zuvor bereits im Oktober 2012 auf Xbox Live aufgetaucht. Laut einer ungenannten Quelle soll es sich bei First Assault um einen geplanten Vorgänger für Battlefront 3 handeln – eine Art Machbarkeitsstudie, die anhand der Verkaufszahlen das Interesse an Battlefront 3 messen und den Code-Grundstein für den Multiplayer-Shooter legen soll. Den will Disney danach nämlich selbst entwickeln.

Die Videos zu First Assault werden aber ganz schnell von der Rechtsabteilung bei LucasArts unterdrückt. Aber es existieren noch weitere Projekte im Star-Wars-Universum. Neben Star Wars: 1313, in dem man

Kopfgeldjäger Boba Fett über den Stadtplaneten Coruscant steuern soll, ploppen noch Informationen über ein Spiel mit dem Arbeitstitel »Version Two« auf.

Von diesem mysteriösen Projekt gelangt Anfang 2013 ein Videozuschnitt an die Öffentlichkeit, der ganz klar Szenen zeigt, die an Battlefront erinnern: X-Wings, AT-ATs, Hoverbikes und jede Menge Shooter-Action. Das Material sieht vielversprechend aus, wird der Fanwunsch nach Battlefront 3 also erhört? Greift LucasArts tatsächlich nach dem letzten Strohalm und versucht, das Spiel selbst fertig zu entwickeln, um der drohenden Schließung zu entgehen?

Jedem Ende wohnt ein Anfang inne

Nun, das spielte keine Rolle mehr. Denn sechs Monate nach der Übernahme schließt Disney das legendäre Studio und verlegt sich auf die Vergabe von Star-Wars-Lizenzen. Alle Projekte, die LucasArts noch selbst angestoßen hat, verschwinden in den unendlichen Weiten des Alls. Kein Star Wars 1313. Kein First Assault. Kein »Version Two«. Aber auch kein Battlefront 3?

Hier schließt sich der Kreis zum Gamestop-Gerücht von 2009. Denn der Publisher

Electronic Arts gibt im Mai 2013 (nur einen Monat nach der Schließung von LucasArts) bekannt, dass er von Disney die Rechte für Star-Wars-Spiele auf PC und Konsolen erworben habe und Battlefront entwickeln wolle. Und wer soll es machen? Dice.

Hat Free Radical Battlefront 3 verbockt, um für Ubisoft den Shooter Haze fertigzustellen? Hieß der Todesstern für LucasArts und seine geplanten Star-Wars-Spiele wirklich Disney? Oder hat die dunkle Seite der Macht das ehemals für Spieleperlen bekannte Traditions-Imperium schon seit längerer Zeit durch Unvermögen, falsche oder ausbleibende Entscheidungen, Investitionsangst und schlichte Planlosigkeit zersetzt? Hat Electronic Arts schon lange vor dem offiziellen Niedergang von LucasArts ein Auge auf die Star-Wars-Lizenz geworfen – über The Old Republic hinaus und damit auch auf das Battlefront-Franchise?

In jedem Fall ist es zweifelhaft, dass fast fertige oder zumindest weit fortgeschrittene Spieleprojekte einer beliebigen Marke wie Battlefront plattgemacht werden, ohne dass dahinter wirtschaftliches Kalkül steckt. Oder Vetternwirtschaft. Oder Unvermögen. Oder von allem etwas. Benjamin Danneberg



Star Wars: First Assault sollte den Grundstein für Battlefront 3 legen.



Videomaterial aus »Version 2« zeigt einen AT-ST.

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
-  inkl. gratis Spiel:
Batman: Arkham Knight

ÜBERTAKTET!

1749.⁹⁹ €



NVIDIA®
GEFORCE®
GTX

- 1x DVI-D
- 1x VGA
- HDMI
- 6x USB 3.0
- 8x USB 2.0

Art. Nr. 50253

z.B. 145,83 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

NVIDIA®
GEFORCE®
GTX

ÜBERTAKTET!

- 1x DVI-D
- 1x VGA
- HDMI
- 6x USB 3.0
- 8x USB 2.0



XMx Gaming Computer Core i5-4690K

-  Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
-  BIS ZU 4 x 4.30 GHZ ÜBERTAKTET!
-  8192 MB DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
-  2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
-  1000 GB SATA III / DVD-RW
-  High End Wasserkühlung
-  500 Watt Corsair VS550/ IN WIN Mana 136 Tower
-  Gigabyte Z97-HD3
-  inkl. gratis Spiel:
Batman: Arkham Knight

999.⁹⁹ €

Art. Nr. 50248

z.B. 83,33 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

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

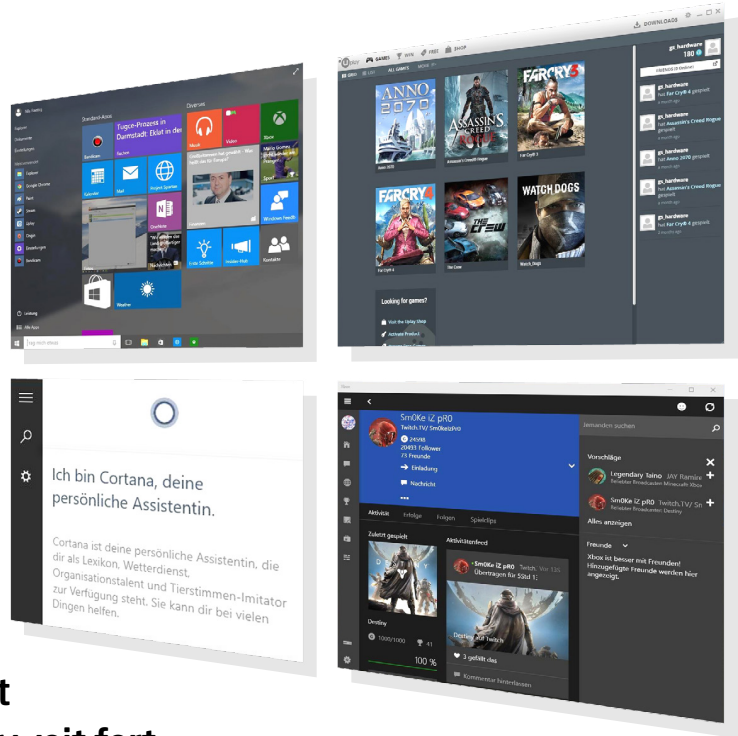
(20 Cent/Anruf Festnetz der TCOM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Windows 10 im Vorabtest

Das beste Windows für Spieler?

Für Besitzer von Windows 7 und Windows 8 ist der Umstieg auf Windows 10 ein Jahr lang kostenlos, aber laufen Spiele auf dem neuen Betriebssystem überhaupt rund? Unser Praxisbericht gibt anhand der weit fortgeschrittenen »Insider Preview« Antworten. Von Nils Raettig und Georg Wieselsberger

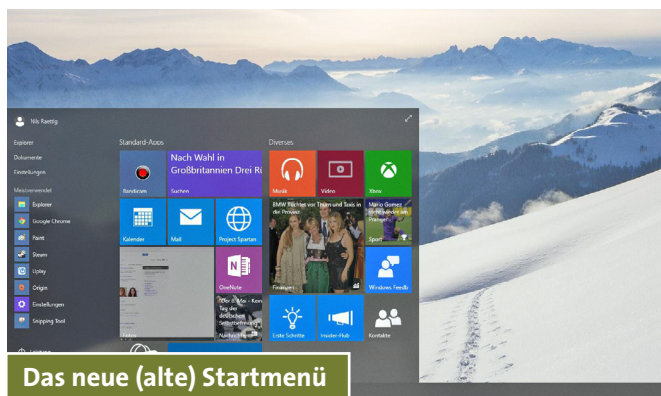


Vieles deutet darauf hin, dass Windows 10 am 29. Juli 2015 für den PC erscheint. Viel Zeit bleibt Microsoft also nicht mehr, um am neuen Betriebssystem zu feilen. Die aktuelle sogenannte Insider Preview kommt der finalen Version von Windows 10 damit schon sehr nahe, deshalb werfen wir

einen genauen Blick auf die Spieleleistung von Windows 10 und stellen seine wichtigsten Neuerungen vor. Während Windows 8 mit der auf Touchscreens ausgelegten Kacheloberfläche (Modern UI) und dem Wegfall des Startmenüs viele PC-Nutzer auf Abstand gehalten hat, bootet Windows 10 ganz automatisch wieder in eine klassische Desktop-Oberfläche

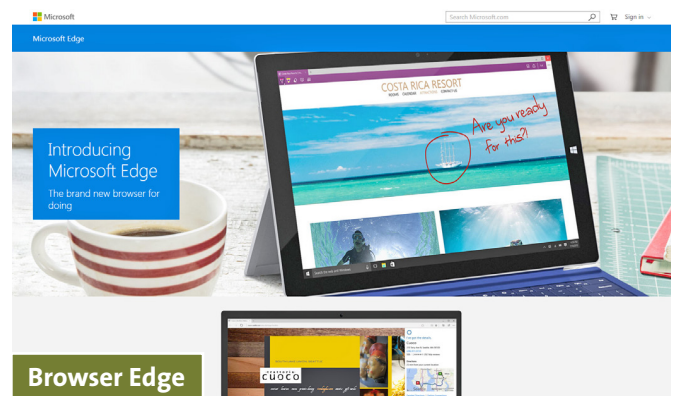
und hat außerdem ein Startmenü in neuem Gewand zu bieten. Microsoft beschränkt sich aber nicht nur darauf, alte Tugenden wieder aufleben zu lassen, sondern bietet gleichzeitig auch ganz neue Funktionen. Dazu zählen die Sprachassistentin »Cortana«, der Internet-Explorer-Nachfolger »Edge« (zuvor noch »Project Spartan« genannt) oder das Benachrichtigungscenter.

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick



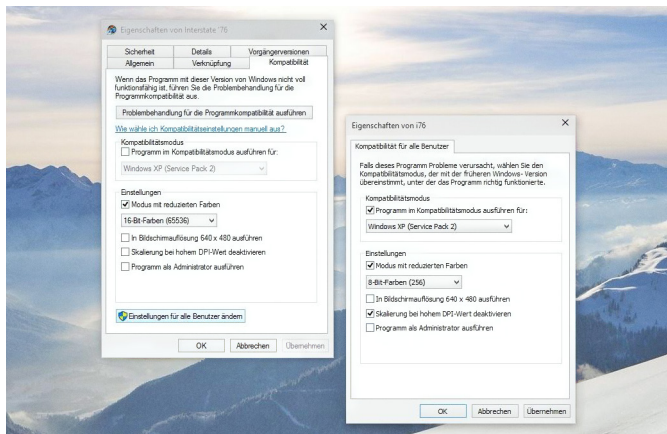
Schon vor der Veröffentlichung von Windows 8 gab es nur wenige Stimmen aus den Kreisen der Beta-Tester, die davon begeistert waren, dass Microsoft das seit Windows 95 bekannte und nützliche Startmenü durch einen Startbildschirm mit Kacheln statt Symbolen ersetzen wollte. Doch Microsoft ließ sich von dieser Idee nicht abbringen und sorgte so dafür, dass Windows 8 vor allem durch das fehlende Startmenü und den für reine Desktop-Nutzer unsinnig erscheinenden Startbildschirm bekannt und berüchtigt wurde.

Diesen Makel will Microsoft nun mit einem neuen Startmenü in Windows 10 beheben, das Elemente aus Windows 7 mit (optionalen) Kacheln aus Windows 8 verbindet. Auf Wunsch oder auf Geräten wie Tablets kann das neue Startmenü aber auch im Vollbildmodus genutzt werden und den Desktop so ersetzen. Damit überlässt Microsoft den Nutzern wieder die Wahl. Eine komplette Rückkehr zum Startmenü aus Windows 7 findet aber nicht statt. Wer darauf unbedingt Wert legt, kann aber nach wie vor auf Tools von Dritten zugreifen.



Wenn ein Microsoft-Produkt einmal ein schlechtes Image hat, wird es dieses auch nach Jahrzehnten nicht mehr los. Ein gutes Beispiel dafür ist der Internet Explorer, den Microsoft in den letzten Jahren stark überarbeitet hat. Obwohl der Microsoft-Browser weltweit immer noch den höchsten Marktanteil hat, scheint es kaum jemanden zu geben, der zu geben würde, den Internet Explorer gerne und freiwillig als Standard-Browser zu nutzen.

Nun hat sich Microsoft entschieden, die Engine des Internet Explorers stark zu modernisieren und daraus einen neuen Browser mit dem Namen »Edge« zu basteln. Edge soll schneller und kompatibler sein als der ungeliebte Vorfahre und außerdem eine Anzahl neuer Features enthalten. Nutzer können eigene Notizen auf Webseiten erstellen oder einen Lesemodus nutzen, der die Darstellung auf das Wesentliche beschränkt. In einer Leseliste können außerdem Inhalte eingestellt werden, die später gelesen werden, durch Synchronisation soll dies dann auch auf Geräten wie einem Windows-Smartphone möglich sein.



Die allermeisten aus Windows 7 und 8 bekannten Funktionen finden sich in Win 10 wieder, auch die verschiedenen Kompatibilitätsmodi.

Und als wäre all das noch nicht genug, hat man in Redmond mit der neuen Schnittstelle DirectX 12 und dem Streamen von Xbox-Spielen auf den PC (aus welchem Grund auch immer man das tun sollte) auch noch zwei Spiele-Features im Ärmel. Wird sich das alles zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen oder übernimmt sich Microsoft vielleicht etwas?

Spieleleistung unter DirectX 11

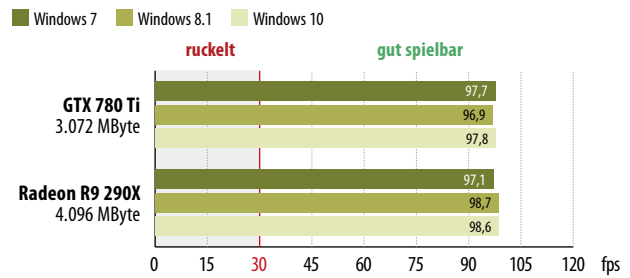
Aus Spielersicht wissen wir momentan praktisch nur Gutes über Windows 10 zu berichten, weder beim Installieren von Spiele-Clients wie Steam, Origin oder Uplay noch beim Spielen selbst sind wir auf größere Schwierigkeiten gestoßen. Nur die Klassiker Interstate 76 und Ultima: The Savage Empire konnten wir in den Versionen von GOG.com nicht vernünftig spielen, weil sich das

Windows-Startmenü dabei immer selbstständig öffnete und das eigentliche Spielfenster dadurch kaum noch zu sehen war. Unter Windows 8.1 ist dieser Fehler nicht aufgetreten, es dürfte auch nicht sehr aufwändig sein, ihn bis zum für den 29. Juli geplanten Release von Windows 10 zu beheben.

Alle aktuelleren Spiele, die wir ausprobiert haben (unter anderem Assassin's

Windows 10 Spieletest

Performance Rating Durchschnitt aus vier Spielen

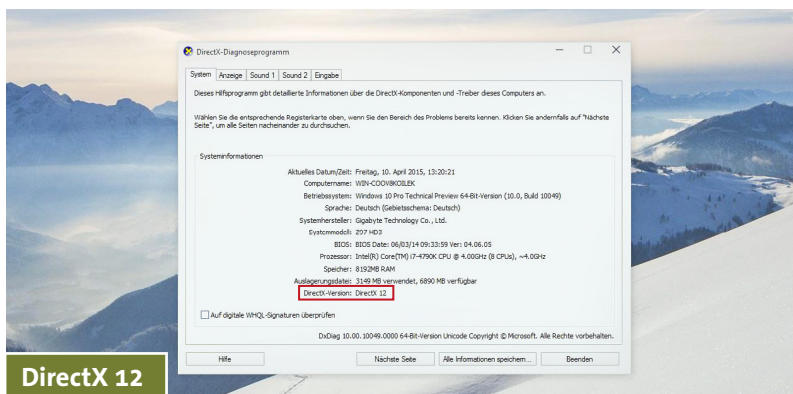


Testsystem: Core i7 4790K, 8,0 GByte RAM, Gigabyte GA-Z97-HD3, Samsung SSD 850 Evo

Creed Rogue, Dragon Age: Inquisition und GTA 5) machten überhaupt keine Probleme, weder beim Installieren noch beim Spielen selbst. Das betrifft auch die Spieleleistung, die wir auf einem exakt identischen Testsystem mit Core i7 4790K und den Grafikkarten GeForce GTX 780 Ti beziehungsweise Radeon R9 290X jeweils unter Windows 10, Windows 8.1 und Windows 7 miteinander ver-

Welche Version nutzen wir?

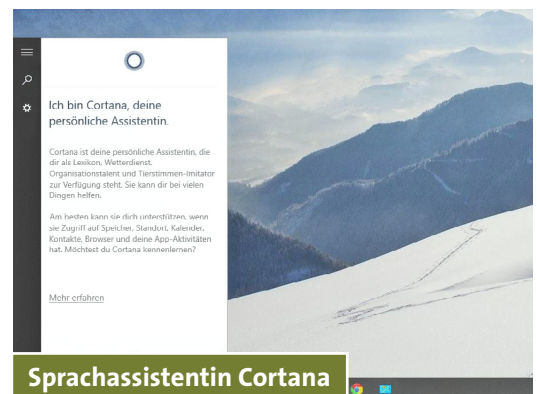
Für die Benchmarks und die meisten Screenshots haben wir die Build-Version 10074 der Insider Preview von Windows 10 genutzt. Inzwischen sind zwar einige weitere Versionen erschienen, sie enthalten allerdings größtenteils nur kleinere Änderungen wie etwa die Verschiebung der Quicklinks im Startmenü vom oberen in den unteren Bereich oder die Ergänzung eines »InPrivate-Modus« für den Edge-Browser. Die Spieleleistung entspricht in den neueren Versionen den Ergebnissen unserer Benchmarks, und es ist auch davon auszugehen, dass sich in diesem Punkt bis zur Veröffentlichung von Windows 10 nichts mehr ändern wird.



DirectX 12

Für PC-Spieler ist DirectX 12 das mit Abstand interessanteste Feature von Windows 10. Auch wenn die neue Schnittstelle wie bei Microsoft üblich nur für das neue Betriebssystem erhältlich sein wird, dürfte dieser Punkt aufgrund des kostenlosen Upgrades eine wesentlich niedrigere Hürde für Spieler und Entwickler darstellen als in der Vergangenheit. DirectX 12 soll ähnlich wie AMDs Mantle den Flaschenhals der CPU-Draw-Calls beheben und so wesentlich mehr Leistung aus der Hardware herauskitzeln.

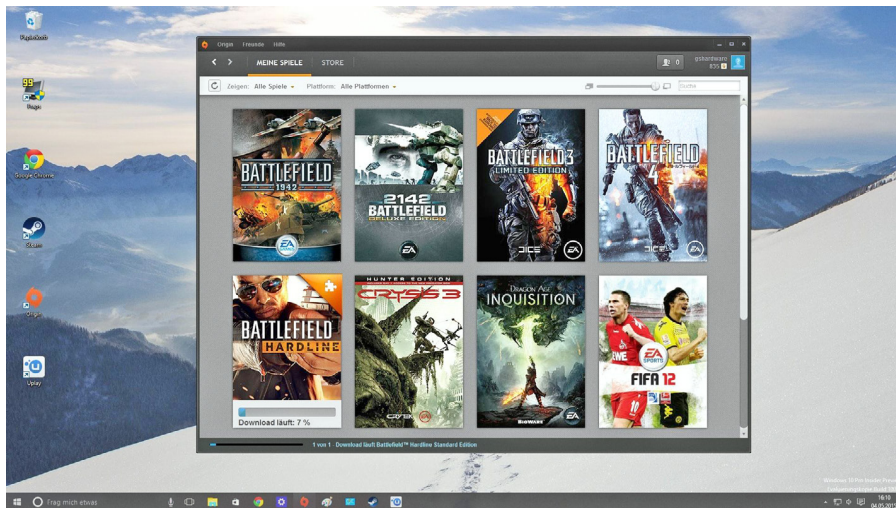
In den letzten Tests auf AMD-Grafikkarten stellte sich DirectX 12 sogar schon als etwas schneller als Mantle heraus, dementsprechend hat AMD inzwischen den Spieleentwicklern geraten, sich lieber auf DirectX 12 als auf die aktuelle Version von Mantle (die in der kommenden OpenGL-Version namens Vulkan aufgehen wird) zu konzentrieren. Laut dem Microsoft-Entwickler Max McMullen zeigt die Analyse der Daten von Windows-10-Testern, dass schon jetzt rund 50 Prozent aller Spiele-PCs mit DirectX 12 kompatibel sind. Allerdings wird DirectX 12 wohl auch neue Hardware-Funktionen unterstützen, auf die ältere Spiele-PCs dann verzichten müssen. Wie üblich gibt es bei DirectX 12 also verschiedene »Feature Levels« (je nach verwendetem Grafikchip), die meisten aktuellen DX11-Grafikkarten werden aber von DX12 profitieren.



Sprachassistentin Cortana

Die Sprachassistentin Cortana wird in Windows 10 eine große Rolle spielen, sofern der Nutzer damit einverstanden ist, dass viele Daten über Verhalten und Interessen gespeichert werden. Diese Informationen nutzt Cortana dann beispielsweise dazu, zusätzliche Informationen anzuzeigen, an Termine zu erinnern oder auch Suchergebnisse nach bestimmten Themen zu personalisieren.

Im Browser Edge versteckt sich Cortana zunächst nur als kleine Eingabezeile und meldet sich bei einer Websuche, wenn zusätzliche Informationen bereitstehen. Bei der Suche nach einem Restaurant kann Cortana so beispielsweise eine Karte zur Anfahrt, Öffnungszeiten oder Links zur Reservierung von Tischen anzeigen. Die Spracheingabe von Cortana funktioniert in den aktuellen Testversionen von Windows 10 bereits, unserer Erfahrung nach allerdings mehr schlecht als recht.



Die Installation von Programmen macht unter Windows 10 bereits in der Insider Preview unserer Erfahrung nach keine Probleme, was auch für Clients wie Origin oder die Spiele selbst gilt.

gleichen haben. Als Treiber kamen im Falle von AMD die Version 15.4 Beta und im Falle von Nvidia die Version 350.12 zum Einsatz.

Das Ergebnis: Die Betriebssysteme erreichen in allen getesteten Spielen quasi identische fps, die minimalen Unterschiede liegen im Rahmen der Messgenauigkeit. Einzige Ausnahme ist Dragon Age: Inquisition, das mit der R9 290X unter Windows 7 spürbar langsamer läuft als unter Windows 8.1 und Windows 10. Hier macht vermutlich der Radeon-Treiber in der Windows 7-Version Probleme, andere Spiele betrifft das aber nicht, und auch das Gesamtbild unserer Benchmarks bleibt davon unberührt.

Wenn (frühestens) Ende des Jahres die ersten DirectX-12-Spiele erscheinen, dürfte sich das Blatt bei der Spieleleistung in diesen Titeln allerdings sehr wahrscheinlich zugunsten von Windows 10 wenden, da die neue Schnittstelle verspricht, mehr Leistung

aus Ihrer PC-Hardware herauszuholen als DirectX 11. Die (voraussichtlich) bessere Spieleleistung ist dann zwar nicht dem Betriebssystem selbst, sondern DirectX 12 zu verdanken. Da die Schnittstelle aber nur unter Windows 10 laufen wird, profitieren Sie als Spieler auch nur bei einem Wechsel zu Windows 10 davon.

Das Startmenü

Ein möglicher Wechsel zu Windows 10 ist für Besitzer von Windows 7, Windows 8 und Windows 8.1 ein Jahr lang nach Erscheinen von Windows 10 kostenlos, Abgebühren oder Ähnliches werden danach laut aktuellem Stand auch nicht anfallen. Das ist neben DirectX 12 aber nicht das einzige Argument, das für einen Wechsel spricht. Unsere bisherigen Praxiserfahrungen zeigen nämlich, dass Windows 10 bereits in der momentanen Vorabversion sehr gut funktio-

niert. Das ist auch, aber nicht ausschließlich, der Rückkehr des Startmenüs zu verdanken.

Klicken Sie in Windows 10 mit der rechten Maustaste auf das Windows-Logo in der unteren linken Ecke des Bildschirms, erscheint wie unter Windows 8.1 ein Menü mit Verknüpfungen zu Systemeinstellungen wie den Netzwerkverbindungen oder dem altbekannten Geräte-Manager. Ein Linksklick auf das Logo öffnet jetzt aber nicht mehr die Modern UI mit den Kacheln, sondern ein Startmenü, in das Microsoft die besagten Kacheln integriert hat.

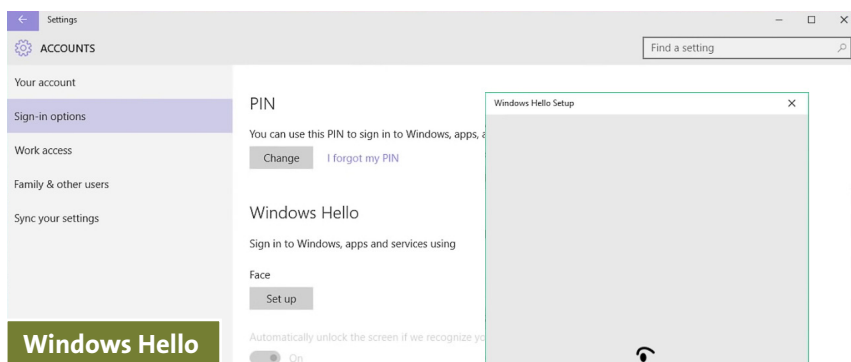
Eine Mischung, die durchaus gut funktioniert, zumal Sie die Kacheln relativ frei anordnen und in der Größe verändern können, außerdem ist eine Einteilung in verschiedene Rubriken möglich. Die Größe des Startmenüs lässt sich ebenfalls verändern, in der Höhe stufenlos, in der Breite in mehreren Schritten, deren Zahl von der jeweils verwendeten Auflösung abhängt.

Der klassische Startmenü-Bereich links von den Kacheln enthält momentan individuell ein- und ausblendbare Verknüpfungen (etwa zum Explorer, zu den Dokumenten oder zu den Einstellungen) sowie eine Liste mit den Programmen, die Sie am häufigsten verwenden. Außerdem können Sie den PC über den Punkt »Leistung« herunterfahren oder neu starten und sich alle installierten Apps ansehen. Letzteres ist in dem kleinen Startmenü-Bereich etwas unübersichtlich, insgesamt ist Microsoft die Mischung aus Altem und Neuem mit dem Startmenü in Windows 10 aber gelungen.

Sprachassistentin und Suchfeld

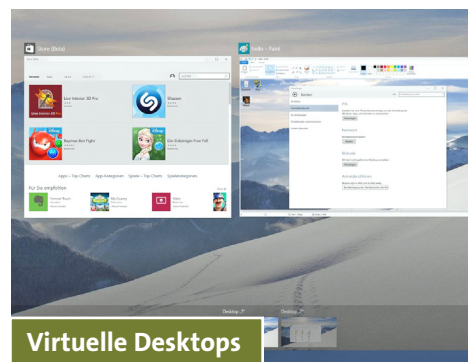
Direkt rechts neben dem Windows-Logo befindet sich das neue Suchfeld, hinter dem sich gleichzeitig auch die Sprachassistentin Cortana verbirgt. So können Sie di-

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick



Einloggen per Passwort kann je nach gewähltem Passwort zwar sicher sein, doch neben den immer wieder vorkommenden Hackerangriffen und Datendiebstählen von schlecht gesicherten Servern ist auch der Nutzer selbst oft der größte Risikofaktor. Schwache oder mehrfach genutzte Passwörter werden so zu einem Einfallstor für Angreifer. Microsoft will mit Windows 10 eine neue Schnittstelle namens »Windows Hello« einführen, die das Eingeben von Passwörtern durch biometrische Sensoren ersetzen soll.

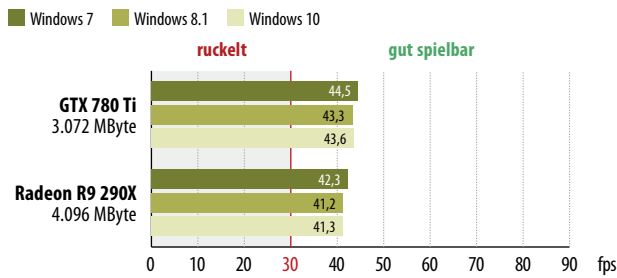
Windows Hello soll Gesichter, die Iris oder auch Fingerabdrücke erkennen. In den meisten Fällen wird dafür aber spezielle Hardware benötigt. Die biometrischen Daten sollen lokal gespeichert bleiben. Über eine Schnittstelle zum Microsoft-Dienst Passport können auch Dienste anderer Anbieter darauf zurückgreifen. Bemerkenswert ist auch, dass Microsoft hier den Branchenstandard Fido 2.0 statt einer eigenen Lösung integriert. Perfekten Schutz bieten biometrische Systeme aber nicht, da sich von den meisten biometrischen Daten wie Fingerabdrücken relativ einfach Kopien anfertigen lassen, etwa mit hochauflösenden Fotos.



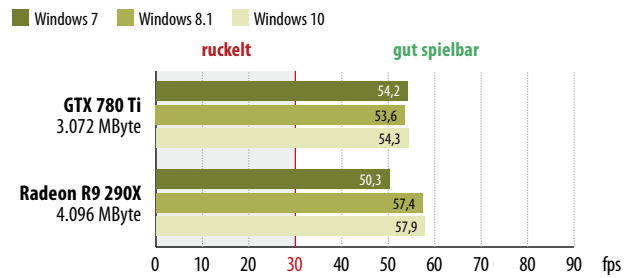
Unter Betriebssystemen wie Linux oder Mac OS X sind virtuelle Desktops schon lange ein alter Hut, doch in Windows war dieses Feature bislang nur durch zusätzliche Tools möglich. Mit Windows 10 ändert sich das: Über die Tastenkombination »Strg + Windows + D« oder das neue Taskview-Symbol auf der Taskleiste können Sie vorhandene Desktops auswählen oder neue Desktops anlegen. Die Inhalte geöffneter Fenster werden in Echtzeit angezeigt. Die Taskleiste des gerade aktiven Desktops zeigt auch Programme an, die auf einem anderen virtuellen Desktop laufen. Ein Klick wechselt dann zu diesem Desktop.

Windows 10 Spieletest

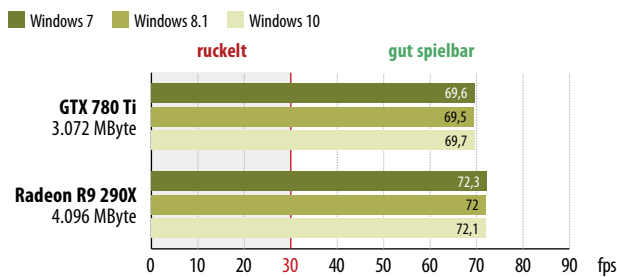
Grand Theft Auto 5 1920x1080, Ultra, 4x MSA



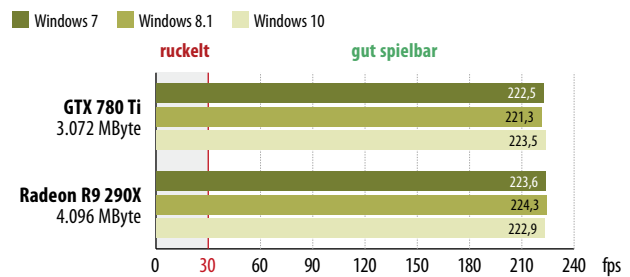
Dragon Age: Inquisition 1920x1080, Ultra



Far Cry 4 1920x1080, Ultra



League of Legends 1920x1080, Very High, AA an



Testsystem: Core i7 4790K, 8,0 GByte RAM, Gigabyte GA-Z97-HD3, Samsung SSD 850 Evo

rekt vom Desktop aus nach Programmen oder Schlagwörtern suchen, statt wie bisher unter Windows 7 das Startmenü öffnen zu müssen oder wie unter Windows 8.1 die Tastenkombination »Windows + S« zu betätigen – sehr praktisch.

Alternativ können Sie auch »Hey Cortana« in ein Mikrofon rufen und so die Sprachassistentin aktivieren, sehr gut verstanden hat sie uns während der Testphase aber nicht. Während beispielsweise nach den Worten »Wetter München« tatsächlich innerhalb

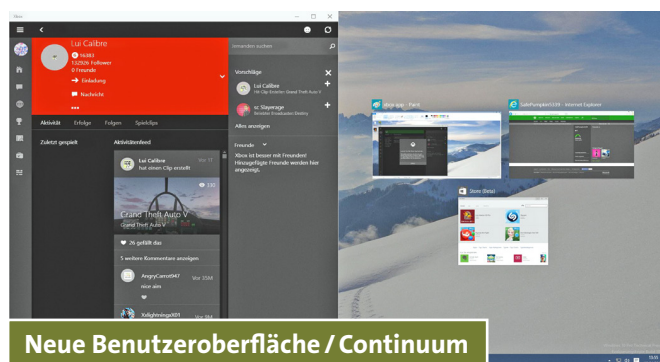
des Suchbereichs grafisch und in Zahlen das gewünschte Wetter angezeigt wurde, hat Cortana auf den Begriff »Steam« mit einer Bing-Suche nach Ebay reagiert. Viel schwerer wiegt allerdings, dass die Sprachassistentin unsere Zurufe »Hey Cortana« häufig vollkommen ignoriert hat, hier besteht also noch einiges an Optimierungsbedarf.

Desktop statt Modern UI

Durch den weitgehenden Verzicht auf die Modern UI macht Windows 10 im Alltag

wieder einen deutlich einheitlicheren Eindruck als sein direkter Vorgänger. Im über das Benachrichtigungscenter aktivierbaren Tablet-Modus wird das Startmenü zwar genau wie alle Anwendungen maximiert auf dem ganzen Bildschirm angezeigt (was dann wieder an die Modern UI erinnert), diesen Modus können Sie als PC-Nutzer aber problemlos links liegen lassen.

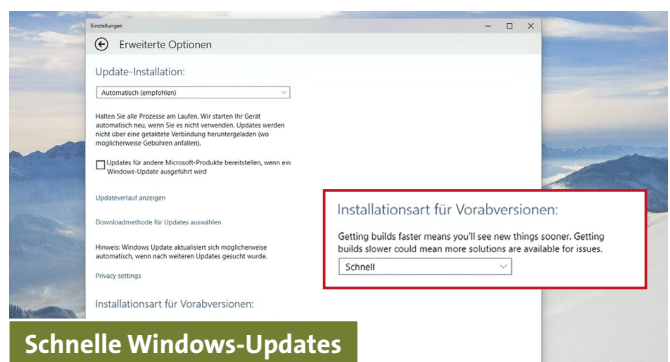
Die Kacheln und die Apps aus dem Windows Store wirken dadurch eher als Teil des Ganzen und nicht mehr so stark wie



Neue Benutzeroberfläche / Continuum

Neben dem neuen Startmenü hat Microsoft auch sehr viele Elemente der Benutzeroberfläche verändert. Insgesamt wirkt das Design deutlich flacher und schlichter. Dazu passend laufen nun die Kachel-Apps auch in einem Fenster auf dem Desktop oder lassen sich an die Taskleiste anpinnen. Anstatt der bei Windows 8 am rechten Rand untergebrachten Charms-Leiste gibt es nun eine »...«-Schaltfläche, über die sonstige Funktionen aufgerufen werden können.

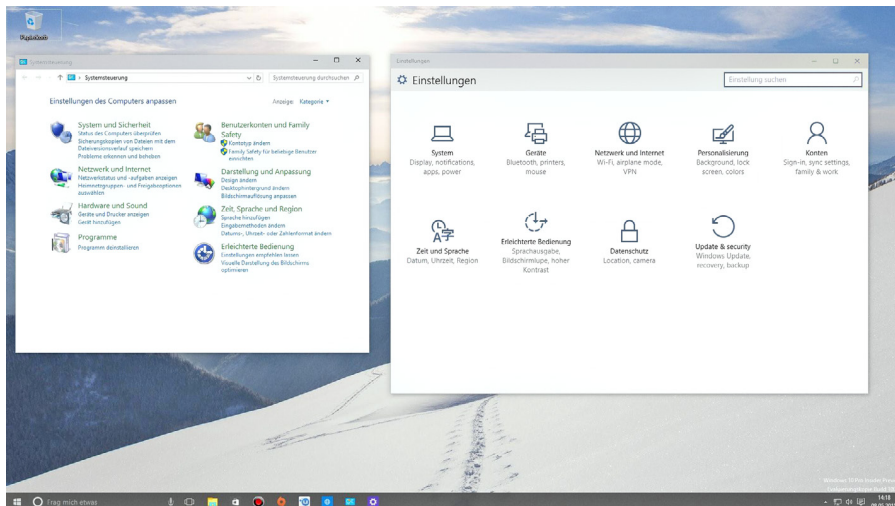
Über das neue Feature »Continuum« soll Windows 10 selbst erkennen, auf welchem Gerät mit welchen Eingabemöglichkeiten es gerade läuft, und sich entsprechend dynamisch anpassen. Gerade bei Hybrid-Geräten wie Tablets mit Tastaturdock oder optionaler Maus ist das sehr praktisch. Auf Wunsch gelingt der Wechsel zwischen dem Desktop- und dem Tablet-Modus aber auch jederzeit manuell.



Schnelle Windows-Updates

Microsoft testet in den Vorschau-Versionen von Windows 10 schon zwei verschiedene Geschwindigkeiten, mit denen Updates für das Betriebssystem verteilt werden. Aktuell können die Tester wählen, ob sie Updates sofort nach Bereitstellung oder aber erst dann erhalten wollen, wenn sicher ist, dass keine unerwarteten Probleme auftreten. Microsoft hat angekündigt, Windows 10 so schnell wie kein anderes Windows mit Updates und neuen Features versorgen zu wollen.

Neue Gerüchte über ein großes Update namens »Redstone«, das 2016 erscheinen soll, hören sich aber wie Planungen für eines der üblichen Service Packs an. In einigen Testversionen ist auch eine Option aufgetaucht, die das Herunterladen von Updates über Peer-to-Peer-Verbindungen (P2P) von anderen Nutzern erlaubt, wie es mittlerweile auch viele Spiele-Launcher für Patches verwenden.



Momentan existieren noch zwei verschiedene Systemsteuerungen gleichzeitig in Windows 10, wobei die klassische Variante eher auf die Bedienung per Maus ausgelegt ist, während die neue Systemsteuerung im moderneren Look sich auch per Touch-Gesten gut bedienen lässt.

ein Fremdkörper, auch wenn die Apps sich durch die einheitlich gestaltete Leiste im oberen Bereich und etwas weniger Flexibilität bei der Einstellung der Fenstergröße immer noch leicht von klassischen Programmen unterscheiden.

Ganz ablegen kann Windows 10 die Koexistenz von Altem und Neuem aber auch in anderen Bereichen nicht, was vor allem für die Systemeinstellungen gilt. Die können Sie zum einen wie gewohnt in der klassischen Systemsteuerung mit den altbekannten Icons vornehmen, gleichzeitig gibt es aber auch ein neues Menü in modernem Look mit vielen auf Touch-Gesten ausgelegten Schaltflächen, das Sie entweder über das Startmenü oder über das Benachrichtigungscenter öffnen können.

Welche Einstellung Sie am besten wo vornehmen, ist auf den ersten Blick nicht klar,

außerdem gibt es manche Optionen doppelt und andere wiederum nur in einem der beiden Menüs. So fehlen die Windows Updates in der klassischen Systemsteuerung unter Windows 10 völlig und tauchen nur noch in den Einstellungen mit modernem Look auf. Bleibt abzuwarten, ob die finale Version von Windows 10 nur noch eine Systemsteuerung enthält, wir gehen allerdings eher davon aus, dass für den Anfang beide Menüs parallel vorhanden sein werden.

Nützliche Extras

Sehr gut gefällt uns dagegen die neue Snapping-Funktion, mit der Sie bis zu vier Fenster (statt wie bisher maximal zwei) auf dem oder den Monitoren anordnen können und die jetzt zudem bereits geöffnete Fenster für die gleichmäßige Verteilung vorschlägt. Auch die virtuellen Desktops

Wechseln leicht gemacht

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamstar.de

Daheim auf meinem Spiele-PC läuft immer noch Windows 7, was hauptsächlich an meiner Faulheit liegt. Für mich steht aber quasi jetzt schon fest, dass ich im Sommer zu Windows 10 wechseln werde. Microsoft macht mir das neue Betriebssystem vor allem mit der Kombination aus kostenlosem Umstieg und vielversprechender DirectX-12-Schnittstelle schmackhaft, aber auch in anderen Bereichen wie der Bedienung punktet Windows 10 durch die Rückkehr des Startmenüs oder dank sinnvoller Neuerungen wie den virtuellen Desktops. Ein paar Kritikpunkte gibt es zwar noch, beispielsweise die beiden unterschiedlichen Systemsteuerungen oder die Sprachassistentin Cortana, die zumindest meine Sprachbefehle mehr schlecht als recht verstanden hat. Aus meiner Sicht hat Microsoft aber insgesamt dennoch gute Chancen, auch diejenigen mit Windows 10 glücklich zu machen, die mit Windows 8 nie wirklich warm geworden sind.

sind eine sinnvolle Neuerung, die andere Betriebssysteme schon lange beherrschen. Dank mehrerer virtueller Desktops mit unterschiedlich angeordneten Programmen und Fenstern lässt es sich vor allem bei begrenztem Bildschirmplatz wesentlich strukturierter arbeiten, da es Ihnen beispielsweise erlaubt, eine Windows-Oberfläche für berufliche Anwendungen und eine zweite für private Fenster zu nutzen, zwischen denen Sie nahtlos wechseln können.

Das Benachrichtigungscenter ist mit Hinweisen zu angeschlossenen Geräten, Wartungsmeldungen oder neu installierten Apps an sich eine gute Idee, zudem enthält es einige feste Schaltflächen für bestimmte Optionen wie den Tablet-Modus oder die Ortsbestimmung. In der Insider Preview konnten wir die meisten Meldungen allerdings nur lesen und nicht per Links-Klick darauf zu den passenden Einstellungen oder Geräten gelangen, selbst wenn im Vorschau-Text steht: »Klicken Sie hier, um Meldungen am Computer anzuzeigen«. Dieses Problem dürfte in der fertigen Version von Windows 10 aber behoben sein.

Bleibt zu guter Letzt noch der neue Browser, der mittlerweile nicht mehr »Project Spartan«, sondern »Edge« heißt. Optisch wirkt er modern und aufgeräumt, Probleme gab es beim Surfen nicht, alle Webseiten wurden korrekt dargestellt. Extras wie die Leseansicht zur Ausblendung von Werbung oder die Möglichkeit, Webseiten mit Notizen zu versehen und zu speichern, erfüllen ihren Zweck außerdem gut, man kennt Ähnliches aber bereits von Erweiterungen für andere Browser wie Chrome oder Firefox. Hier gilt allerdings wie so häufig bei Windows 10 die alte Weisheit: »Lieber gut geklaut als schlecht selbst gemacht«. Insgesamt bestätigt Spartan beziehungsweise Edge damit unseren guten Gesamteindruck von der Insider Preview. Georg Wieselsberger / NR

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick



Xbox App & Xbox Live

Mit der neuen Xbox-App in Windows 10 will Microsoft Geräte wie den PC, die Xbox One, Tablets und Smartphones enger miteinander verbinden. Xbox-Live-Nutzer können beispielsweise ihr Profil, Freundeslisten, Erfolge und ihre letzten Aktivitäten ansehen, auf Spiele-Clips zugreifen oder diese aufzeichnen und auf Nachrichten reagieren. Auch das Streamen von Xbox-One-Titeln auf den PC ist mit der Xbox-App möglich. Laut Microsoft soll die Großzahl aller Features von Xbox Live auch in Windows 10 integriert werden. PC- und Smartphone-Nutzer müssen für die Nutzung aber kein kostenpflichtiges Abo abschließen. Das soll laut Xbox-Live-Chef Larry »Major Nelson« Hybr auch für das Spielen von Multiplayer-Titeln zwischen PC und Xbox One gelten.



CASEKING.de

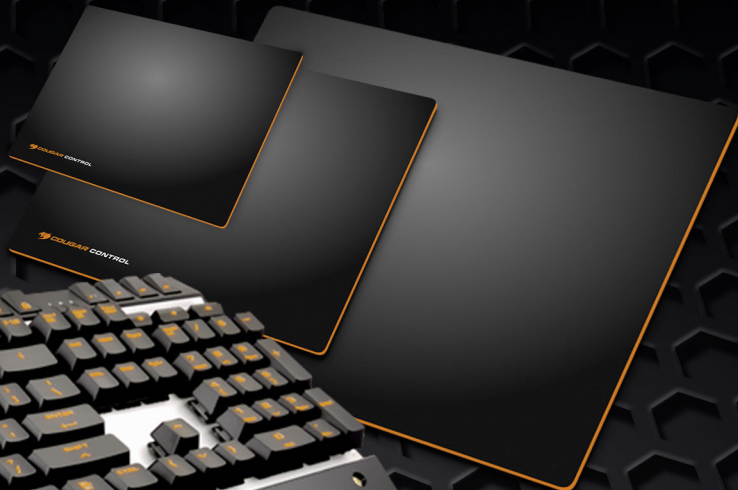
präsentiert



COUGAR

COUGAR Mousepads

High-Definition-Oberfläche für höchste Geschwindigkeit oder 3D-Textur für optimale Kontrolle. Drei verschiedene Größen – absolut rutschfest.



COUGAR
FUSION™

COUGAR
UIX™
SYSTEM

COUGAR 700K

Mechanische Premium-Tastatur mit Aluminium-Struktur und Cherry-MX-Switches für Enthusiasten und Pro Gamer.



COUGAR 700M

Ultimative Gaming-Maus mit optimaler Konfigurierbarkeit, Aluminium-Chassis und höchster Ergonomie.



COUGAR 600M

Hochwertige Pro-Gaming-Laser-Maus mit 8.200 DPI Avago ADNS-9800 Sensor und Omron Switches



Die Geforce GTX 980 Ti setzt genau wie die GTX Titan X auf den GM200-Chip mit Maxwell-Architektur, allerdings in einer leicht beschnittenen Variante.

Kleine Titan mit 6,0 GByte VRAM



Nvidias Geforce GTX 980 Ti soll wie die deutlich teurere GTX Titan X über genügend 3D-Leistung verfügen, um Spiele auch in 4K-Auflösung mit maximalen Details flüssig darzustellen. Ob ihr das gelingt, lesen Sie in unserem Test. Von Nils Raettig

HARDWARE

Im Kern handelt es sich bei der Geforce GTX 980 Ti um eine leicht beschnittene Titan X, sie kostet dafür aber auch weniger. Zum Start gibt Nvidia den Preis für die GTX 980 Ti mit 740 Euro an, die Titan X kostet momentan rund 1.000 Euro und damit über 250 Euro mehr. Für die ältere GTX 980 verlangen Händler aktuell etwa 530 Euro. Doch wird sich die Geforce GTX 980 Ti zu einer zweiten GTX 780 Ti mausern, die Ende

2013 meist etwas schneller war als die erheblich teurere GTX Titan?

Schon ein Blick auf die technischen Eckdaten der neuen GTX 980 Ti macht deutlich, dass sie die Titan X, die im März 2015 erschienen ist, nicht einholen wird. Die GTX 980 Ti nutzt den Maxwell-Chip GM200, der bereits auf der Titan X zum Einsatz kommt, aller-

dings nicht im Vollausbau. Während die Takt-raten von GPU und Speicher (1.000 MHz, 7.008 MHz) genau wie die Zahl der ROP-Einheiten (96) identisch sind, verfügt die GTX 980 Ti über weniger Shader- und Textur-Einheiten als die Titan X (2.816 statt 3.072 und 176 statt 192). Statt 12,0 GByte VRAM besitzt die GTX 980 Ti außerdem nur 6,0 GByte, die Anbindung des Speichers (384 Bit) ist wiederum genau wie die Speicherbandbreite (336,5 GByte/s) identisch zur Titan X. Gegenüber der GTX 980 mit GM204-Chip hat die GTX 980 Ti damit in praktischen allen Bereichen abgesehen vom GPU-Takt die Nase klar vorne, in Sachen Leistung sollte sie deshalb deutlich näher an der Titan X als an der GTX 980 liegen und die Radeon R9 290X mit ihrer nicht mehr ganz taufischen Graphics Core Next-Architektur des Hawaii XT-Chips noch weiter hinter sich lassen.

Im Vergleich mit der Vorgängergeneration Kepler (GTX 700-Reihe) kann sich die GTX 980 Ti als Maxwell-Karte außerdem nicht nur durch mehr Leistung und eine gestiegene Energieeffizienz, sondern auch durch die Unterstützung der DirectX-12-Feature-Levels 12.0 und 12.1 einen Vorteil verschaffen. Sie beinhalten vor allem neue Render-Funktionen wie »(Volume) Tiled Resources« für das Streamen von Texturen oder »Conservative Raster«, um die Zugehörigkeit eines Pixels



Im Referenzdesign der GTX 980 Ti befindet sich keine Backplate auf der Rückseite der Grafikkarte, es wird allerdings auch veränderte Herstellerdesigns geben.

zu einem bestimmten Objekt besonders effizient vornehmen zu können. Mangels passender DirectX-12-Spiele und einem finalen Windows 10 ist davon allerdings (noch) nichts in unserem Test zu bemerken.

Ein weiterer Vorteil betrifft die effektivere Berechnung von Bildern für VR-Systeme wie der Oculus Rift per sogenannter Multi-Projection-Engine, das gilt aber nicht nur für die 980 Ti, sondern für alle Maxwell-Karten. Im Zuge der Veröffentlichung der GTX 980 Ti wirbt Nvidia außerdem für einige G-Sync-Neuerungen wie etwa die Unterstützung von G-Sync beim Spielen im Fenster. Aber auch diese Extras betreffen nicht alleine die GTX 980 Ti, weshalb wir an dieser Stelle nicht genauer darauf eingehen.

Für unsere Benchmarks stellen wir der GTX 980 Ti einen Intel Core i7 4770K zur Seite, den wir auf 4,5 GHz übertakten. Die vier Kerne samt Hyper-Threading und der hohe Takt sorgen dafür, dass der Prozessor nicht zum Flaschenhals wird und die Geforce GTX 980 Ti stets ihr volles Leistungspotenzial ausschöpfen kann. Die Speicherbänke des MSI Z87-GD65 Gaming Mainboards sind mit 16,0 GByte DDR3-1600 Arbeitsspeicher bestückt. Als Betriebssystem kommt Windows 8.1 zum Einsatz, das auf einer 512 GByte großen Samsung SSD 840 Pro Platz findet. Die Grafikkarte muss sich dann in sechs DX11-Spielen beweisen (Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light). Alle genannten Titel tes-



Mit seinem extrem hohen Detailgrad und umfangreich anpassbaren Grafikoptionen eignet sich Project Cars gut dafür, die Geforce GTX 980 Ti in sehr hohen Auflösungen auszureizen.

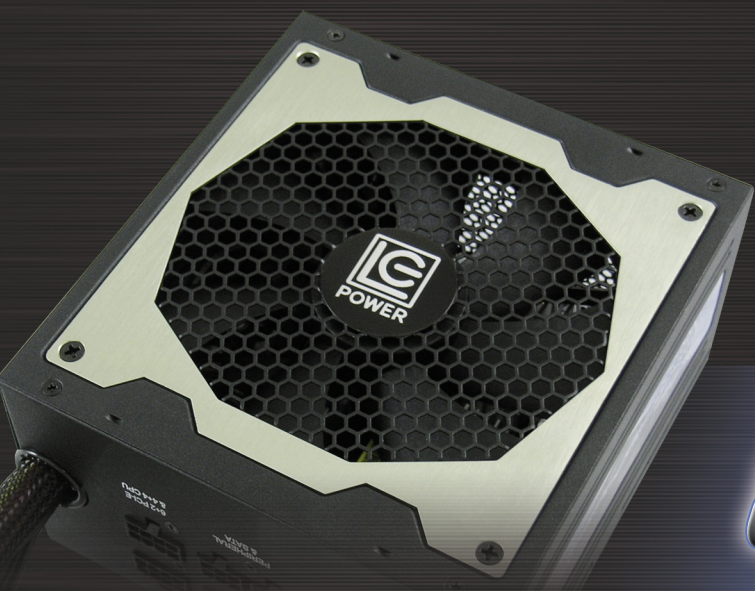
ten wir mit maximalen Details in den Auflösungen 1920x1.080 und 2560x1.440. Außerdem überprüfen wir die Karte auch auf ihre 4K-Leistung hin und messen die VRAM-Belegung in den Titeln Assassins's Creed Unity, GTA 5 und The Witcher 3. Bei den Benchmarks loten wir die Leistung sowohl ohne als auch mit vierfacher Kantenglättung sowie sechzehnfacher, anisotroper Filterung aus und nehmen den Mittelwert aus jeweils drei Messungen. Der gemessene Stromverbrauch bezieht sich auf das ge-

samte System, während der Temperaturwert auf den Angaben von MSI Afterburner beruht. Wie laut die Karte wird, ermitteln wir in einem schallisolierten Raum über ein Mikrofon im Abstand von 50 Centimetern.

Beim Spielen mit 1920x1080 und 2560x1440 Bildpunkten bestätigt sich, was die technischen Daten der GTX 980 Ti bereits vermuten ließen: Sie ist in allen sechs Spielen meist nur minimal langsamer als die Titan X, aber gleichzeitig spürbar schneller als die GTX 980. Die etwas höheren Takt-

LC-POWER™
www.lc-power.com

LC8850III V2.3
ARIKANGEL



140 mm Lüfter
Aktiv PFC
modulares Kabelmanagement
umfangreiche Anschlüsse
Effizienz bis zu 92,5%
80 PLUS® Gold-zertifiziert

850W

METATRON

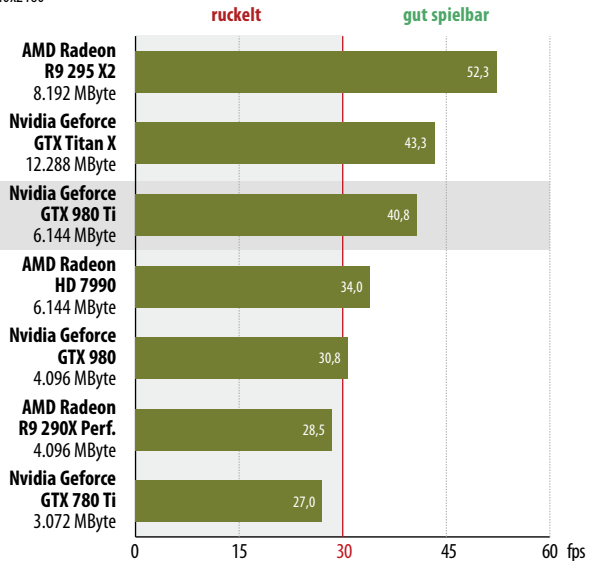
LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!!

4K-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

■ 3840x2160



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

raten der GTX 980 können die deutlich geringere Zahl an Shader-, Textur- und ROP-Einheiten im Vergleich zur GTX 980 Ti also erwartungsgemäß nicht ausgleichen. Vor allem in 2560x1440 und bei aktivierter Kantenglättung macht die höhere Leistung der GTX 980 Ti im Vergleich zur GTX 980 teils einen entscheidenden Unterschied aus. Während Crysis 3 und Metro Last Light in 2560x1440 Pixel auf der GTX 980 mit 34,7 beziehungsweise 32,5 fps nicht mehr völlig flüssig genießbar sind, erreicht die GTX 980 Ti in diesen Spielen mit 45,1 respektive 39,8 fps spürbar flüssigere Bildwiederholraten.

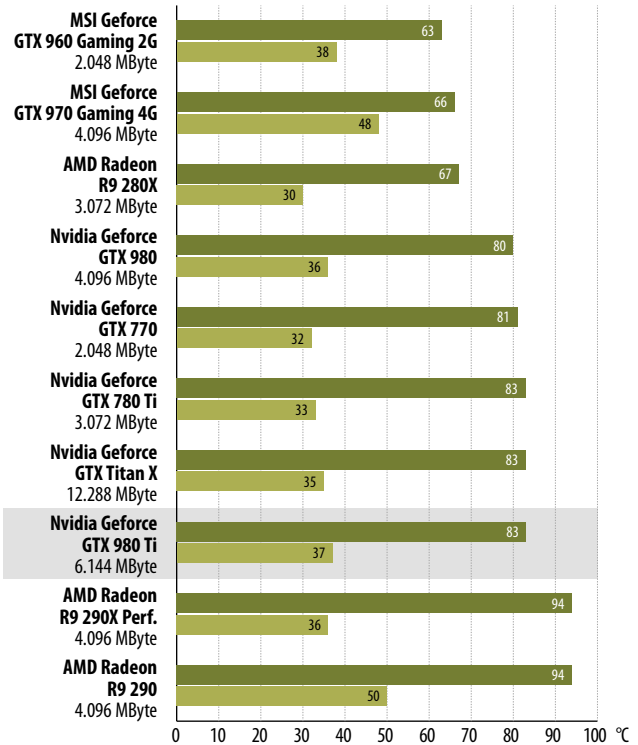
Die Titan X kann sich gleichzeitig mit 47,1 und 41,2 fps nur etwa vier Prozent vor der 980 Ti platzieren, beide Karten sind damit aber auch in anspruchsvollen Titeln problemlos schnell genug, um 1440p stemmen zu können. Dass der Abstand von etwa vier Prozent zwischen der Titan X und der 980 Ti fast über alle Spiele hinweg gleich bleibt, liegt auch am praktisch identischen Verhalten in Sachen Boost-Takt: Der offizielle durchschnittliche Wert von 1.075 MHz wird von beiden Karten im gleichen Maß überschritten, die meiste Zeit über haben wir jeweils 1.202 MHz gemessen.

Benchmarks

Temperatur

■ Last (alle Spiele)

■ Leerlauf



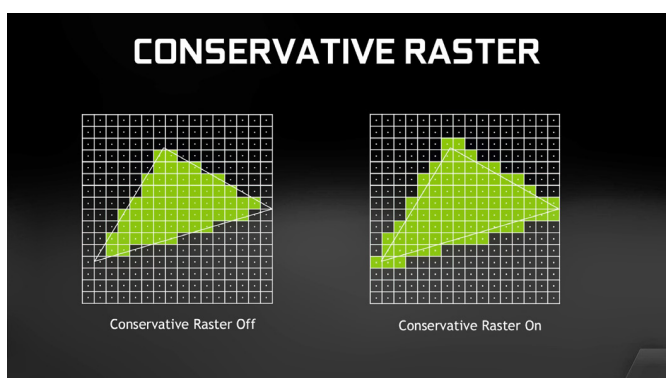
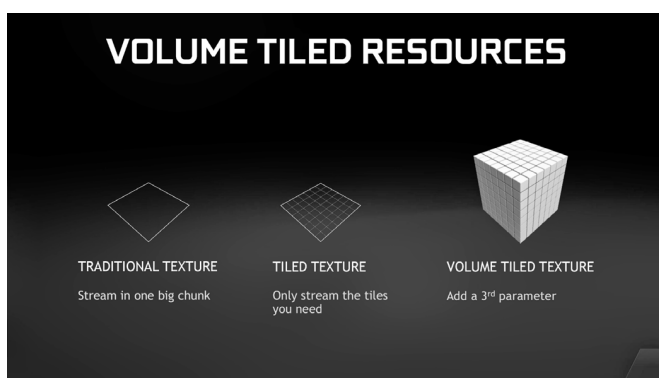
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Insgesamt kann sich die GTX 980 Ti damit ganz knapp vor die Radeon R9 295 X2 mit zwei GPUs setzen, was allerdings auch am ungewöhnlich schlechten Ergebnis der R9 295 X2 im stark Nvidia favorisierenden Grid 2 liegt. Unabhängig davon ist die 980 Ti nach der Titan X die aktuell zweitschnellste Grafikkarte mit nur einer GPU. Das sehr hohe Durchschnittsergebnis von 95,7 fps macht gleichzeitig deutlich, dass es sich frühestens ab einer Monitor-Auflösung von 2560x1440 Pixel oder beim Spielen per Downsampling lohnt, den hohen Preis für die GTX 980 Ti zu zahlen.

Da sich die GTX 980 Ti selbst in 1440p und bei aktivierter Kantenglättung somit ziemlich oft langweilt, führen wir die Tests auch in 3840x2160 Pixel durch. Im Vergleich zu 1440p werden dabei mehr als doppelt so viele Pixel dargestellt, was für die meisten aktuellen

DirectX-12-Features

Ältere Nvidia-Karten wie die GTX 780 unterstützen zwar DirectX 12, können aber nur vom reduzierten CPU-Overhead und der höheren Anzahl an Drawcalls profitieren. Erst mit Grafikkarten der zweiten Maxwell-Generation (GTX 960, 970, 980, 980 Ti) lassen sich neue Features wie »Conservative Raster« und »Volume Tiled Resources« nutzen. Conservative Raster präzisiert die Analyse der Geometrie von Objekten und verbessert somit auch deren Darstellung. Volume Tiled Resources entlasten den Videospeicher beim Rendern von Effekten wie Rauch, Feuer und Flüssigkeiten stark und erlauben so eindrucksvollere Varianten als bislang.



WINDOWS 10 GRATIS

Wer sich jetzt einen One GameStar-PC oder ein One GameStar-Notebook mit Windows holt, kann innerhalb eines Jahres kostenlos auf das neue Windows 10 mit DirectX 12 umsteigen.



GameStar PC XTREME

- ▶ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ GeForce GTX 980 Ti 6 GB **NEU**
- ▶ 16 GB RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 2.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

nur **1999,-**

Windows 10

Pre-release product shown, subject to change. Apps sold separately. Windows 10 Upgrade Offer valid for qualified Windows 7 and Windows 8.1 devices (including devices you already own) for one year after Windows 10 upgrade availability. Visit windows.com/windows10upgrade for more details.



GameStar PC

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

nur **899,-**



GameStar PC 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 i7 4790 mit 4x 3,6 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 970 4 GB
- ▶ 8 GB RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1399,-**



GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 980 4 GB **NEU**
- ▶ 8 GB RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1599,-**

* Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebote nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Preise Stand 10.06.2015.

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

www.gamestarpc.de



Für den Anschluss von Monitoren stehen drei DisplayPorts sowie jeweils ein HDMI- und ein DVI-Steckplatz zur Verfügung.

Grafikkarten mit nur einer GPU zu viel des Guten ist. Das spiegelt sich auch in unseren Benchmarks wider:

Während die GTX 980 Ti in Full HD und 1440p den Abstand zur Radeon R9 295 X2 mit zwei GPUs meist sehr klein halten kann, wendet sich das Blatt in 4K eindeutig zu Gunsten der AMD-Doppelchip-Karte. Hier liegt die 295 X2 im Schnitt etwa 20 bis 30 Prozent vor der Konkurrenz von Nvidia, in den sehr leistungshungrigen Spielen Crysis 3 und Metro: Last Light erreicht aber selbst die AMD-Karte mit zwei Grafikprozessoren bei aktivierter Kantenglättung keine spielbaren fps mehr. In diesen beiden Spielen tut sich die GTX 980 Ti auch ohne Kantenglättung schwer damit, durchgängig flüssige Bildwiederholraten zu erreichen, in einer derart hohen Auflösung verbessert zusätzliche Kantenglättung die Bildqualität allerdings auch deutlich weniger stark als etwa in Full HD. Insgesamt kann man deshalb mit gewissen Abstrichen durchaus in 4K mit der GTX 980 Ti spielen, während die GTX 980 und die R9 290X in dieser Auflösung bei hohen Details meist nicht mehr genug Bilder pro Sekunde liefern.

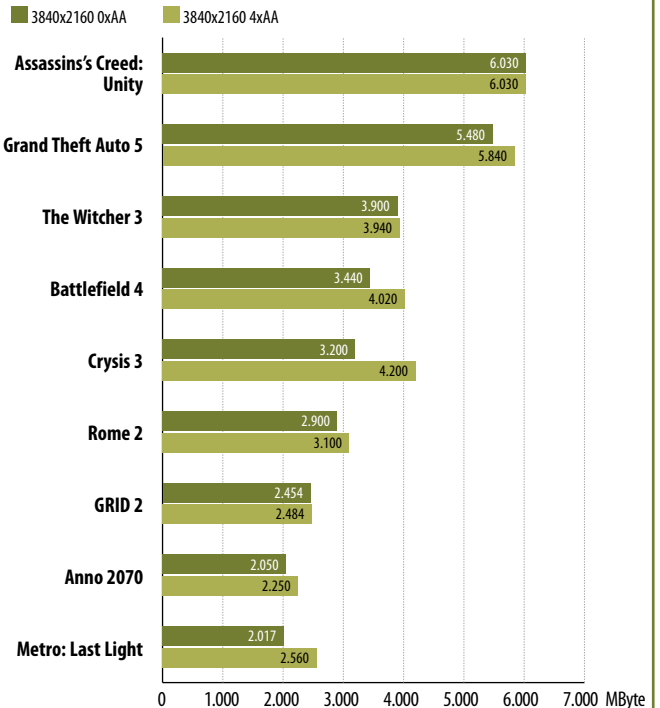
Im Gegensatz zur Titan X verfügt die 980 Ti nicht über 12,0 GByte VRAM, sondern über 6,0 GByte. Um einen Eindruck davon zu bekommen, wie viel VRAM von Spielen tatsächlich benötigt wird, haben wir uns die Speicherbelegung der 980 Ti in unseren sechs Benchmark-Titeln und den Spielen Assassin's Creed Unity, GTA 5 und The Witcher 3 näher angesehen. Trotz hoher 4K-Auflösung werden in den meisten Fällen höchstens 4,0 GByte VRAM belegt, was sogar für das optisch sehr beeindruckende Open World-Spiel The Witcher 3 gilt. In GTA 5 und Assassin's Creed Unity ist der VRAM der 980 Ti bei aktivierter Kantenglättung dann praktisch komplett gefüllt – hier könnte die Titan X durch die 12,0 GByte also wirklich im Vorteil gegenüber der 980 Ti sein. Allerdings sind die fps bei der-



Hersteller wie EVGA statten die GTX 980 Ti mit noch höheren Taktraten und leiseren Kühlsystemen aus.

Benchmarks

VRAM-Belegung der GeForce GTX 980 Ti in MByte

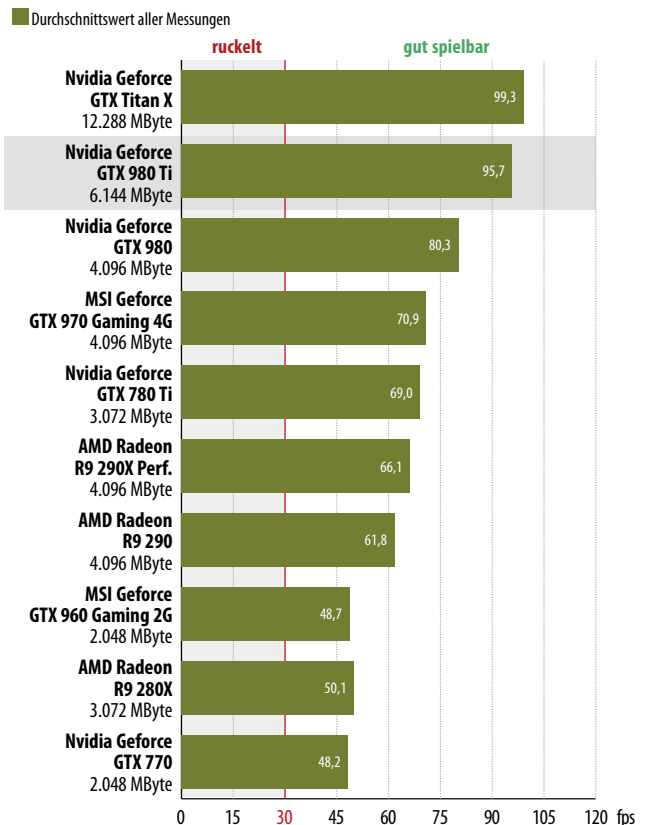


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

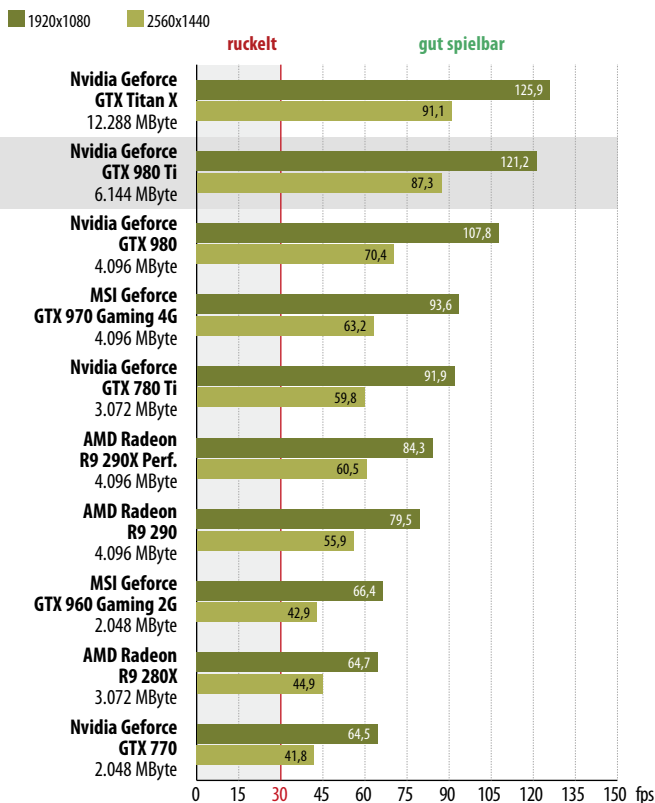


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

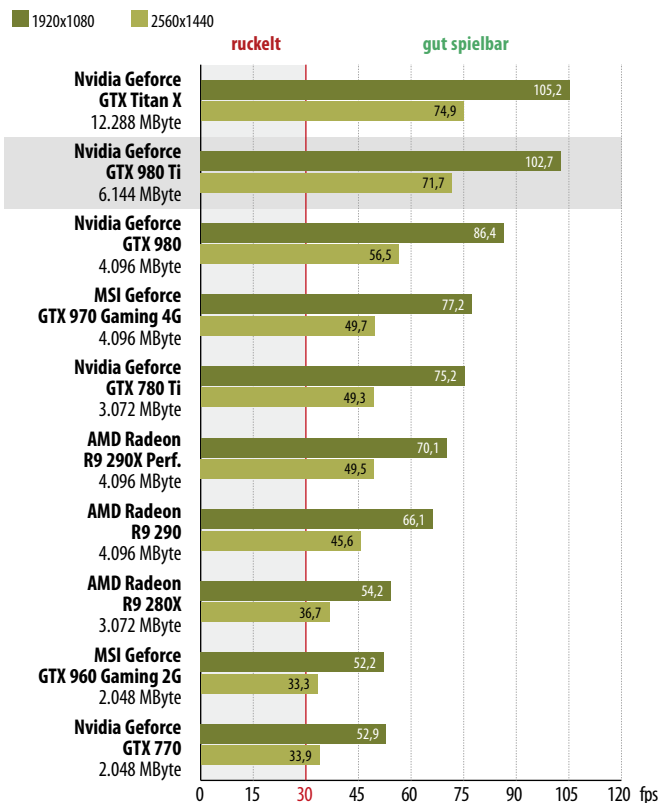
Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



art extremen Einstellungen auch bei aktuellen High-End-Karten meist in so niedrigen Bereichen (unter 30 Bilder pro Sekunde), dass sehr wahrscheinlich nicht nur mehr Grafikspeicher, sondern ein schnellerer Grafikchip nötig wäre, um flüssig

sig spielbare fps-Werte zu erreichen. Der Blick auf die VRAM-Belegung macht aber auch so bereits deutlich, dass die GTX 980 Ti in diesem Punkt nur in sehr wenigen Extremfällen an ihre Grenzen stößt. Hinweise auf einen langsamer angebundenen Speicherbereich, der vom Treiber die meiste Zeit gemieden wird (Stichwort »GTX 970 VRAM-Skandal«), konnten wir übrigens nicht entdecken, sowohl in GTA 5 als auch in Assassin's Creed Unity wurden annä-

hernd die vollen 6,0 GByte praktisch direkt von den Spielen belegt.

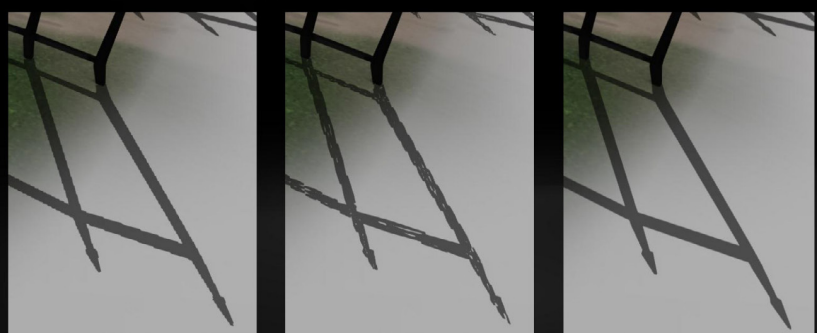
Eine kleine Enttäuschung erleben wir bei den Lautstärkemessungen: Im Referenz-Design ist die GTX 980 Ti mit 3,2 Sone unter Last sogar etwas lauter als die Titan X, die sich mit 2,6 Sone schon nicht mit Ruhm bekleckert hat. Diese Enttäuschung müssen wir aber direkt wieder etwas revidieren: Während Nvidia im Falle der Titan X den verschiedenen Herstellern keine angepasst-

High-End-Kannibalismus

Jan Purucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Zuhause spiele ich noch immer auf einem Full-HD-Monitor und auch wenn der 120 Hz darstellen kann, braucht es keine GTX 980 Ti um den Bildschirm in dieser Auflösung mit ausreichend hohen Frameraten zu befeuern. Technisch richtet sich die GTX 980 Ti an Spieler mit einem WQHD- oder 4K-Monitor und ist dafür aufgrund ihrer kaum geringeren Leistung, aber des spürbar niedrigeren Preises im Vergleich zur GTX Titan X die deutlich attraktivere Grafikkarte. Während Nvidia den Preis der ersten Titan noch halbwegs durch deren für professionelle Anwendungen wichtige Double-Precision-Fähigkeit rechtfertigen konnte, fehlt der Titan X (wie allen Maxwell-Karten) dieses Feature. Angesichts der kommenden Herstellermodelle der GTX 980 Ti mit leisen Kühlsystemen und aufgebohrten Taktraten gibt es also selbst für Enthusiasten kaum noch einen Grund zur Titan X statt zur 980 Ti zu greifen.

RAY TRACED SHADOWS



Regular Shadow Map

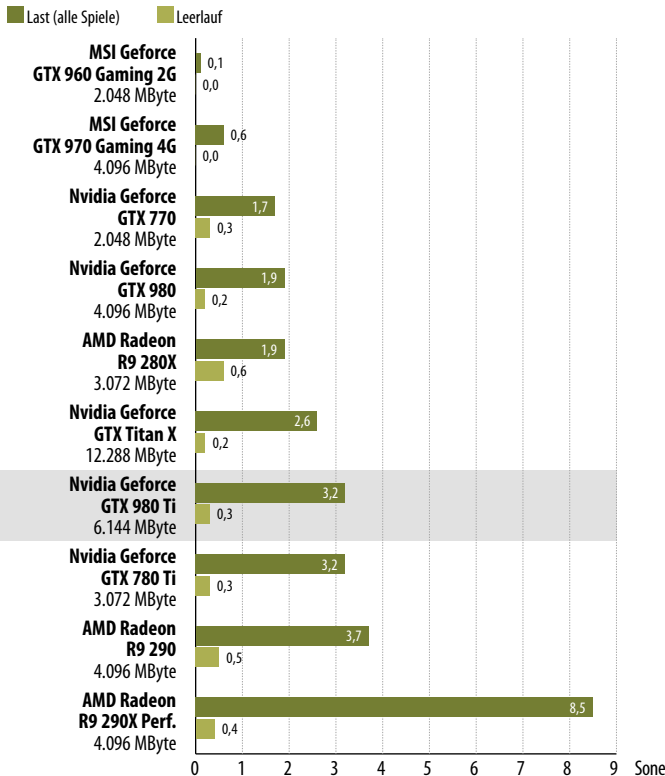
Ray Traced: Conservative Raster Off

Ray Traced: Conservative Raster On (Pixel Perfect Shadows)

Um besonders realistische Schatten zu kreieren, können Entwickler Ray Tracing einsetzen. Ohne das DirectX-12-Feature Conservative Raster kommt es dabei jedoch zu fehlerhafter Darstellung.

Benchmarks

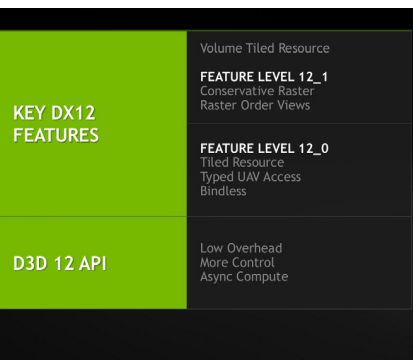
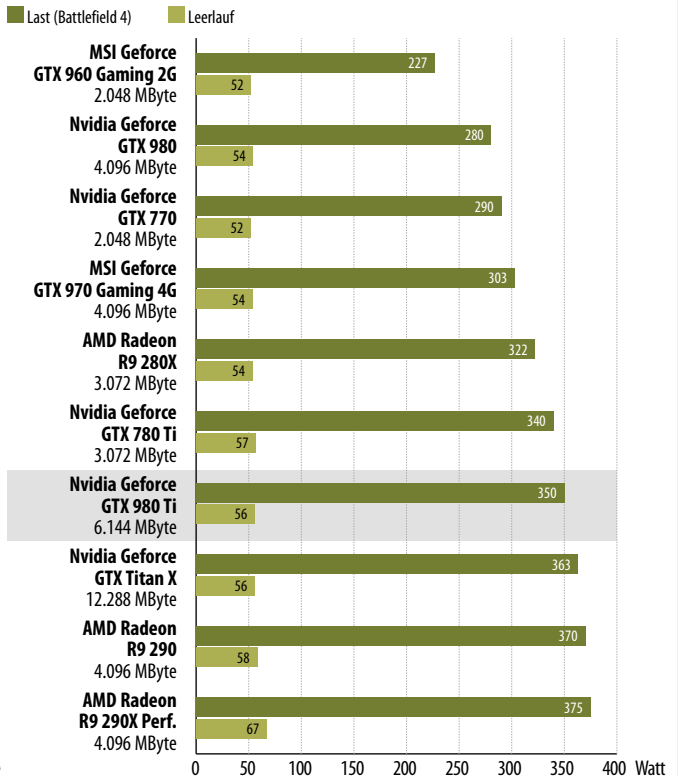
Lautstärke



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem



Wie schon bei DirectX 11 unterteilt Microsoft auch DirectX 12 in verschiedene Feature Level.

ten Designs erlaubt, wird es die GTX 980 Ti auch mit unterschiedlichen Kühllösungen geben. Da 3,2 Sone beim Spielen auch aus dem geschlossenen Gehäuse heraus gut wahrnehmbar sind, empfehlen wir Ihnen deshalb, nicht zum Referenzdesign von Nvidia zu greifen und auf die zeitnah erscheinenden Hersteller-Karten mit eigenen Lüftersystemen zu warten.

In den Kategorien Stromverbrauch und Temperatur entsprechen die Ergebnisse dagegen wieder unseren Erwartungen. Unter Last ist die GTX 980 Ti mit 350 Watt für das gesamte System etwas sparsamer als die R9 290 (370 Watt) oder die Titan X (363 Watt) und deutlich stromhungriger als die GTX 980 (280 Watt). Die Temperatur von maximal 83 Grad liegt auf dem gleichen Niveau wie im Falle der Titan X (ebenfalls 83 Grad) und nur minimal über dem Wert der GTX 980 (80 Grad). Für Übertakter ist also noch genug Luft vorhanden.

Auch wenn sich die GTX 980 Ti in unserem Test der GTX Titan X wie erwartet knapp geschlagen geben muss, hat sie unterm Strich klar die Nase vorn. Das liegt vor allem daran, dass Nvidia es den Herstellern bei der GTX 980 Ti nicht erschwert, Modelle mit eigenen (leiseren) Kühllösungen auf den Markt zu bringen. Wenn Sie schon so viel Geld für eine Grafikkarte ausgeben, dann sollte sie schließlich auch von Haus aus unter Last kaum hörbar sein. Aber auch in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis punktet die 980 Ti mit etwas mehr Realitätsbezug aufgrund ihres Preises von »nur« 740 Euro, der Kauf einer Titan X (1.000 Euro) lässt sich dadurch insgesamt kaum noch rechtfertigen. Sie bietet für einen Aufpreis von über 40 Prozent gerade mal knapp fünf Prozent mehr Leistung, da helfen auch die 12,0 GByte VRAM nicht mehr wirklich aus.

Ein Preis-Leistungs-Wunder ist aber auch die GTX 980 Ti nicht, insgesamt lohnt sich der Kauf deshalb höchstens für Enthusiasten, die in sehr hohen Auflösungen oder per Downsampling mit möglichst viel fps spielen wollen – und die nicht sonderlich auf das Geld achten. Es wird sehr spannend sein, zu sehen, wo sich AMDs hoffentlich bald erscheinendes Radeon-Flaggschiff Fury X (oder wie auch immer es am Ende heißen mag) mit Fiji-Chip und High Bandwidth Memory in Sachen Preis und Leistung einordnet. Wenn sich die Gerüchte über eine ähnlich hohe Performance wie die der Titan X bestätigen, muss Nvidia eventuell nachziehen und es gibt dann die Leistung der GTX 980 Ti zu einem vernünftigeren Preis als momentan. **NR**

GEFORCE GTX 980 TI GRAFIKKARTE

HERSTELLER / PREIS	Nvidia / 740 Euro
GRAFIKCHIP	GM200
GPU-/SHADER-/SPEICHER-TAKT	1.000 / 7.008 MHz
VIDEOSPEICHER	6,0 GByte GDDR5
SPEICHERANBINDUNG	384 Bit
STROMANSCHLÜSSE	1x 6-Pol; 1x8-Pol

SPIELELEISTUNG 60/60

- 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei
- auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung
- selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung

BILDQUALITÄT 10/10

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32-fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 9/10

- sehr gute Energieeffizienz
- niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- moderater Verbrauch in Spielen

KÜHLSYSTEM 6/10

- unhörbar im Leerlauf
- deutlich hörbar unter Last

AUSSTATTUNG 7/10

- 3D Vision
- G-Sync
- DSR
- PhysX
- SLI
- 1x DVI
- 3x Displayport
- 1x HDMI 2.0
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Nvidias Geforce GTX 980 Ti ist fast so schnell wie die Titan X, kostet aber spürbar weniger. Der Referenzkühler arbeitet unter Last aber zu laut.



PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!



SPIEL UM DEN PLANETEN **PIXELS** DER FILM NUR IM KINO IN 3D

PIXELS ©2015 CTMG. PAC-MAN TM & ©2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. All Rights Reserved.



SPEEDLINK®

Comiux Stereo Gaming Headset 3.5mm Klinke

- Stereo-Klang mit intensiven Bässen
- voluminöser Klang für Gaming, Musik und Kommunikation
- glasklare Sprachübertragung über sensibles Mikrofon mit einklappbarem Arm
- Hoher Tragekomfort

Versandkostenfrei!

29.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 16293



SPEEDLINK®

Parthica Core Gaming Keyboard

- Professionelle Gaming-Tastatur mit LED-Beleuchtung
- 5 Makro-Tasten plus 10 Multimedia-Tasten & praktischer On-the-fly-Makro-Aufnahme
- Anti-Ghosting- und bis zu 6-Tasten-Rollover-Technik
- interner Speicher (128kBit) für bis zu 5 im- und exportierbare Profile

Versandkostenfrei!

42.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 16292

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. Juli 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





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

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.

Art-Nr. 22869

499.⁹⁹* €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,22 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W // Cooler Master K280

GEWINNE mit ONE.de

Eine Reise zum Drehort New York



PIXELS ©2015 CTMG. Other IP TM & ©2015 of applicable property owners. All Rights Reserved.

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



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

599.⁹⁹* €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower

Art-Nr. 22868



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

659.⁹⁹* €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,86 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Enermax iVektor.Q, inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight

Art-Nr. 21945



AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon R9 285

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

749.⁹⁹* €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Delux SH891, inkl. gratis Spiel Dirt Rally

Art-Nr. 23043



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 Finanzkauf²⁾ z.B. 15,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte B85M-D3H, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 450W Corsair VS450 / IN WIN GT1 Tower, inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight

Art-Nr. 22633

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. 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. **Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/pixels

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

**AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 23077

879.⁹⁹*

oder Finanzkauf² z.B. 16,47 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 450W Corsair VS450 / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight



PIXELS ©2015 CTMG. Other IP TM & ©2015 of applicable property owners. All Rights Reserved.

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



**Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.⁹⁹*

oder Finanzkauf² z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte Z97P-D3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W Corsair VS550 / Antec GX505 Window Blue Edition Tower, inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight

Art-Nr. 22639



**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.

1149.⁹⁹*

oder Finanzkauf² z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Delux SH891 Tower, inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight

Art-Nr. 22637



**Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

6144 MB GDDR5 NVIDIA®

GeForce® GTX 980 Ti

240 GB SATA III SSD PNY CS1111

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Gigabyte Z97X Gaming 3 Board

inkl. gratis Spiel Batman Arkham Knight

Art. 23285

1799.⁹⁹*

oder Finanzkauf² z.B. 33,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



**PLAY THE
FUTURE.**

**RÜSTE DICH FÜR DAS
GAMING DER
NÄCHSTEN
GENERATION MIT
GEFORCE® GTX™ 980 TI.**



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem 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 Gaming Notebook K73-5N

43,94cm/
17,3"

Intel® Haswell Desktop CPU
Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor

Bis 32 GB DDR3 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

Art-Nr. 23126

ab **1149.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

beleuchtete Tastatur

43,94cm/17,3" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

NVIDIA®
GEFORCE®
GTX



weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-5D

- > Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 940M
- > bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

beleuchtete Tastatur

ab **629.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 11,79 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23145



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-5F

- > Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M
- > DVD Brenner Laufwerk
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

beleuchtete Tastatur

ab **879.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,47 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23147



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-5O

- > 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

beleuchtete Tastatur

ab **999.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23144



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-4M

- > 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

beleuchtete Tastatur

ab **1199.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23107

²⁾ Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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



Einkaufsführer

Nvidias GTX 980 Ti ist zwar extrem schnell, aufgrund ihres hohen Preises von über 700 Euro sprechen wir ihr aber dennoch keine Empfehlung aus - nur wenn das fps-pro Euro-Verhältnis nicht wichtig ist, darf zur rasanten 980 Ti greifen. Zumindest momentan, denn mit Erscheinen von AMDs Radeon-Fury-Generation in den nächsten Monaten könnte sich der Preis der 980 Ti auf ein erträglicheres Maß reduzieren.

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	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	UPDATE
HIS R9 270X Mini IceQ X2 2,0 GByte	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	UPDATE
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	550 €
Schnelle SSD	+50 €
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	50 €
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	UPDATE
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	UPDATE
Sapphire R9 280 Dual-X Boost 3,0 GB	200 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
Sandisk SSD 128 GByte	50 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil	UPDATE
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 über- ragendem 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	UPDATE
Thermalright Macho 120 Rev. B	40 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte	UPDATE
Powercolor R9 290 TDuo OC 4,0 GB	285 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
Crucial MX100 SSD 256 GByte	110 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	UPDATE
NZXT Phantom 240	85 €
Netzteil	UPDATE
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	75 €
GESAMTPREIS	1.035 €
Schnellere Grafikkarte	+85 €
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	Einstieger				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	GTX 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	Einstieger				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

Leistungs- index

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **XFX Radeon R9 280X Black Ed.** UPDATE
► 240 € ► 03/14 ► bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

► **MSI GTX 960 Gaming 2G** UPDATE
► 215 € ► 03/15 ► bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 960 / 2,0 GByte

► **Zotac GTX 960 AMP! 4 GByte** UPDATE
► 225 € ► 03/15 ► bit.ly/1wyZVap
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+** UPDATE
► 165 € ► – ► bit.ly/1AkhYOk
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 270X / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus Geforce GTX 980 Strix DC2** UPDATE
► 585 € ► online ► bit.ly/1AkRcVf
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise, GTX 980, 4,0 GByte

► **MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G**
► 370 € ► 11/14 ► bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

► **Palit Geforce GTX 970 Jetstream** UPDATE
► 340 € ► 11/14 ► bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

► **Sapphire Radeon R9 290X Tri-X** UPDATE
► 350 € ► online ► bit.ly/1yDTdt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

► **Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X**
► 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** UPDATE
► 345 € ► 08/14 ► bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1150

► **Intel Xeon E3 1231 v3** UPDATE
► 245 € ► – ► 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**
► 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** UPDATE
► 44 € ► – ► bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Thermalright Macho 120 Rev. B** UPDATE
► 40 € ► – ► bit.ly/11FOaDd
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

► **EKL Alpenföhn Brocken Eco**
► 30 € ► – ► bit.ly/12R1VvX
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, lauffähig

► **Arctic Cooling Freezer A11/i11** UPDATE
► 20 € ► – ► 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/1yHwzu1A
Laser 5.700 dpi, für linke und rechte Hände

► **Roccat Savu**
► 45 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, Profile, nur rechte Hände

► **Logitech G402 Hyperion Fury** UPDATE
► 45 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Sharkoon Drakonia Black**
► 35 € ► online ► bit.ly/1DMgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

► **A4Tech XL-747H**
► 25 € ► online ► bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Steelseries Sensei** UPDATE
► 65 € ► online ► bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

► **Logitech G502 Proteus Core** UPDATE
► 60 € ► online ► bit.ly/1BnWlla
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma**
► 65 € ► online ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure Optical** UPDATE
► 60 € ► – ► bit.ly/1lIHysp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Logitech G602 Wireless** UPDATE
► 60 € ► – ► bit.ly/12C2Vet
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G710+** UPDATE
► 100 € ► online ► bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

► **Corsair Vengeance K70** UPDATE
► 135 € ► – ► bit.ly/1uvLUTE
mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 60 € ► online ► bit.ly/1Bo2HwI
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** UPDATE
► 80 € ► – ► bit.ly/1zX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

► **QPAD QH-85 Pro Gaming**
► 85 € ► 04/13 ► bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

► **Sennheiser PC320**
► 65 € ► 04/13 ► bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

► **Bitfenix FLO**
► 50 € ► – ► bit.ly/1yXlrA
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**
► 670 € ► online ► bit.ly/1slHmVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

► **LG 24GM77-B**
► 245 € ► – ► bit.ly/1BgdcDQ
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**
► 260 € ► 12/13 ► bit.ly/1GoS8B
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
► 260 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II** UPDATE
► 170 € ► – ► bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo** UPDATE
► 105 € ► online ► bit.ly/1GhnQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial MX100** UPDATE
► 110 € ► – ► bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk SSD 128 GByte**
► 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/14rlmYK
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

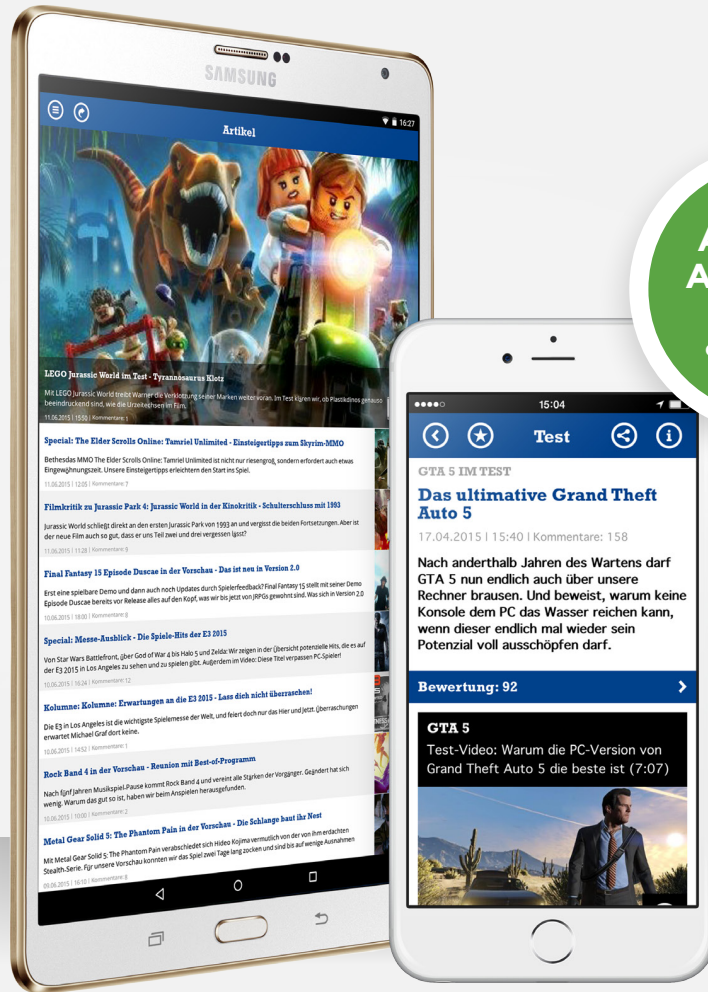
► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **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

GameStar jederzeit dabei

Mit unserer News-App für Tablets und Smartphones sind Sie immer auf dem aktuellen Stand – mit GameStar Plus sogar ohne Werbeunterbrechung.



APPLE &
ANDROID

Jetzt
downloaden

**JETZT OHNE
WERBUNG MIT
GAMESTAR PLUS**

AKTUELLE VIDEOS

News-Show mit Michi
Obermeier und alle Videos
jederzeit dabei

RIESIGE DATENBANK

Tausende Spiele und
Hardware-Produkte im Test
und Preisvergleich

BESTENS INFORMIERT

Alle News, Artikel
und Videos auf
Smartphone und Tablet

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/app



Standardwerk zum RPG-Meisterstück THE WITCHER 3

Auf prallvollen 148 Seiten bietet unser ultimatives Kompendium umfangreiche Profi-Guides sowie alle Infos zu Story, Taktiken und Hintergründen von The Witcher 3: Wild Hunt.



JETZT
AM KIOSK
148
Seiten!

AUCH FÜR
TABLET UND
SMARTPHONE

www.gamestar.de/epaper



GUIDES & TIPPS

Profi-Skill-Guides machen Ihren Geralt zum Über-Witcher!
Alles zu Kampf, Crafting, etc

DIE HEXER-MISSIONEN

Alle Hexer-Aufträge gelöst und im Detail beschrieben,
inklusive aller Bossmonster

MIT XXL-RIESENPOSTER

Exklusive Weltkarten mit den entscheidenden Orten, allen Dungeons, Schätzen, & Co.

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das Sonderheft »The Witcher 3: Wild Hunt« für nur 8,99€

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/TW3

Neues vom Hexer

The Witcher 3 ist laut CD Projekt das letzte Abenteuer von Geralt - aber nicht das Ende des Hexer-Universums. Wir sagen, wie es mit The Witcher unbedingt weitergehen muss. Ähem. Von Michael Graf

Das Hexer-Universum soll nach The Witcher 3 weiterleben. Und hey, wenn wir eines von Electronic Arts & Co. gelernt haben, dann, dass man Erfolgsuniversen melken muss, bis die Marketingabteilung im kollektiven Orgasmus aus dem goldgetäfelten Penthouse explodiert. Aber

The Witcher 4? Nein, das wäre doch langweilig, und außerdem viel zu aufwändig! Frühestens 2020 wäre da mit den ersten atemberaubenden Videoszenen zu rechnen, und danach muss die Grafik ja noch mühsam verschlechtert werden. Wie wär's also stattdessen mit einem MOBA? Das soll bei jüngeren Spielern ja angesagter sein als der Papst in Südamerika! Und für die älteren ...

ein Brettspiel! Wie bitte? Gibt's beides schon? The Witcher Battle Arena und The Witcher Adventure Game? Na also, geht doch! Aber das ist nur der Anfang, aus dem Hexer-Universum lässt sich noch mehr rausholen, so viel mehr! Unsere investigativen Undercover-Journalisten konnten bereits mehrere Witcher-Spinoffs aufspüren, an denen derzeit gearbeitet wird.

WORLD OF WITCHCRAFT

Was Elder Scrolls kann, kann The Witcher schon lange! Ein MMO im Hexer-Universum, eine Online-Welt in der nicht einer, nicht zwei, nicht mal drei oder fünf Hexer rumlaufen, sondern Hunderte, Tausende! Natürlich allesamt Schwertkämpfer mit weißer Zottelmähne, die Geralt heißen. Andere Klassen, anpassbare Charaktere und spielbare Frauen – pah, Genderquatsch! Praktisch: Wer eine Gruppe sucht, tippt wie üblich »LFG« in den Chat für »Looking for Geralt«. Auf der altherwürdigen Hexerfeste Kaer Morhen lernen Jungheer, dass große, gelbe Ausrufezeichen über Köpfen enormst wichtig sind. Und bis Level 10 heißt es dann: Ratten grinden. Wer das nicht mag, kann natürlich auch Spinnen grinden. The Witcher schreibt spielerische Freiheit seit jeher groß.

Danach ziehen die Monsterjäger in die Welt hinaus, um folgenschwere Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel, ob sie Greifenschnäbel oder Vampirzähne oder Wolfsherzen sammeln. Wobei man natürlich schnell lernt, dass in dieser Welt nichts ist, wie es scheint, weil gar nicht jeder Wolf ein Herz hat! Sondern vielleicht nur jeder achte, neunte, zehnte? World of Witchcraft erscheint übrigens als Free2Play-Spiel: Es gibt alles für lau, nur Frauenbesuch kostet extra. CD Projekt rechnet mit sieben-

stelligen Einnahmen pro Monat. Ein erstes Addon ist bereits angekündigt, es bringt einen revolutionären Koop-Modus: Ein Spieler steuert Geralt, ein anderer dessen Pferd Plötze. Nur im Team kommt man voran (»Los, Plötze!« – »Geh mir nicht auf den Futtersack!«). Das zweite Addon soll leicht bekleidete Zauberinnen als neue Klasse einführen. »Auf denen kann man dann auch »rumreiten«, höhö!«, lallt ein leicht angetrunkener Designer.



PROJECT PLÖTZE

Project Plötze ist laut Pressemeldung das »realistischste, beste und einzige Pferderennspiel, das jemals aus Polen kam«. Durch repräsentative Umfragen unter kleinwüchsigen Männern, die in der Nähe von Trabrennbahnen herumhingen, habe man die Pferderennen ganz eindeutig als beliebtestes Spielelement von The Witcher 3 identifiziert, deshalb spendierte man ihnen nun ein eigenes Spinoff. Besonders stolz sind die Entwickler auf das umfangreiche Tuning, Geralts Gaul »Plötze« lässt sich detailliert aufbrezeln, vom neuen Sattel bis hin zum noch besseren, noch neueren Sattel. Auch die Physik wird überarbeitet. »Da kann man die 1 PS unter dem Hintern richtig spüren«, frohlockt ein Betatester. Zu Fanbeschwerden führte allerdings die Ankündigung, dass es keine Rückspiegel geben wird.

THE WITCHER: A TELLTALE GAMES SERIES

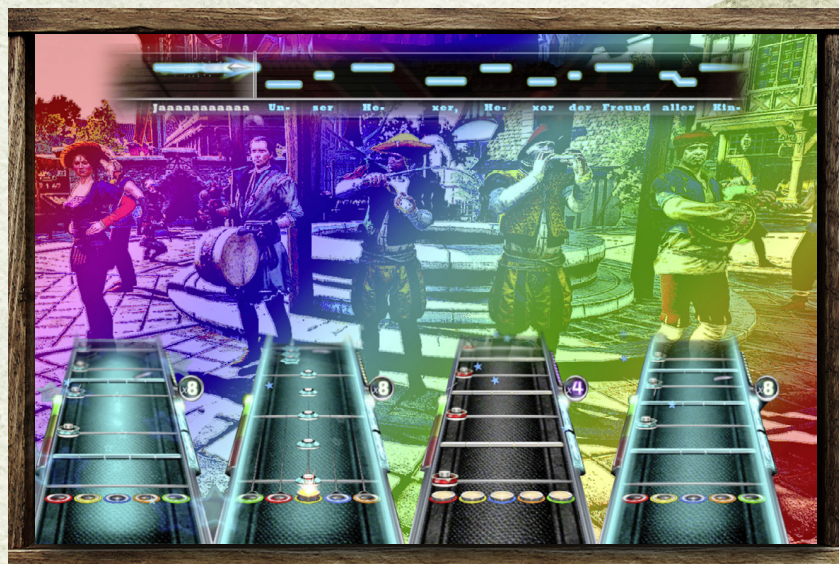
Für jene Spieler, die keine Rollenspiele mögen, will Telltale Games alle Haupt- und Nebenquests von The Witcher 3 in Adventure-Form nacherzählen. Geplant ist das Ganze selbstverständlich im Episodenformat, die ersten Kapitel erscheinen ab November 2015 im Monatsrhythmus. Bis zum Jahr 2065 dürften dann alle Hauptmissionen abgeschlossen sein, die Enkel der aktuellen Designer sollen sich dann den Nebenaufträgen widmen. The Witcher: A Telltale Games Series wird überdies das erste Witcher-Spiel, in dem sich Entscheidungen kein bisschen auswirken. »Das hat bei Game of Thrones ja auch kein Schwein gestört«, sagt ein Mann, der sich uns gegenüber als Telltale-Boss ausgibt, während er versucht, mit einem löchrigen Stiefel ein Eichhörnchen zu erschlagen. Im Adventure wird wie in The Walking Dead per Reaktionsspiel gekämpft: Man muss sich schnell zwischen »schlagen«, »blocken«, »ausweichen« und »zaubern« entscheiden.



Wer's nicht schafft, gewinnt trotzdem. »Heutige Spieler stehen ja schon kurz vor dem Burnout, wenn sie nur irgendwas anklicken sollen«, sagt der Chefdesigner und nagt an einem gebratenen Eichhörnchenschenkel. »Da wollen wir ihnen Frusterlebnisse ersparen.«

FOLK BAND

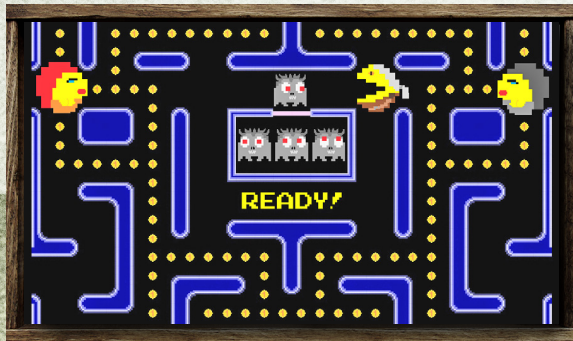
CD Projekt hat erkannt, wo die Musik spielt – nämlich bei den Musikspielen! Die kehren ja gerade zurück, Activision arbeitet an einem neuen Guitar Hero; und die Witcher-Entwickler stricken in Zusammenarbeit mit Harmonix das Spinoff Folk Band. Eine bis zu fünfköpfige Spielerband mimt darin eine Bardenspielergruppe, im Lieferumfang enthalten sind neben einem Mikrophon auch mittelalterliche Instrumente, darunter ein hochwertiger Plastikdudelsack. Zum Download gibt es mittelalterliche Versionen bekannter Songs, darunter »Ich küsst' eine Maid und ward gar erfräid!« von Katy Perry, »Ich verlor meine Religion (in der Reformation)« von R.E.M. sowie Elvis Presleys unvergessliche Ballade »Ihr seid fürwahr nichts anderes als ein Jagdhund (der heulet immerdar)«.



LEISURE SUIT GERRY

Die ursprünglich von Fans entwickelte »Hot Met Mod« für The Witcher 3 will CD Projekt zum vollwertigen Erotikspiel umstricken: In Leisure Suit Gerry (Arbeitstitel: »The Bitcher«) macht sich der sympathische Loser und Möchtegern-Playboy Gerry Gaffer auf, die Zauberinnen seiner Träume zu erobern. So weit, so durchgenudelt, doch der vom Bundesverband der Grundsatzempörten bereits vorab zum »Sondermüll der Dekade« gekürte Titel macht mit einer tiefgehenden (sic!) Story auf sich aufmerksam: Auf der Suche nach sich selbst verliert sich der innerlich zerrissene Gerry in ... ach, komm, egal! Besonderes Augenmerk verdient das Minispiel TeeTriss, in dem man versuchen muss, Geralts Angebetete Triss noch »auf eine Tasse Tee« in den Heuschaber nebenan zu locken. Besitzer schneller Geforce-Grafikkarten kommen dank der neuen Grafiktechnologie Nvidia PairWorks™ in den Genuss besonders schlüpfriger Schlüpfrigkeiten, bei denen alles ordnungsgemäß wippt. Konkurrent AMD hingegen ist erzürnt, weil sein FreuSync™ nicht unterstützt wird.





WITCH-MAN

Geral jagt die Wilde Jagd. Das sind Geister (oder so). Ein einsamer Held. Jagt. Geister. Die auch ihn jagen. Na, klingelt's? Klar, The Witcher 3 liefert die perfekte Vorlage für einen Pac-Man-Klon! Die packende Story: Die Wilde Jagd hat sich in einem Labyrinth verschanziert, durch das der nach allerlei Eskapaden ziemlich fett gewordene und unter Gelbsucht leidende Geralt stapft, um Goldmünzen einzusammeln. Pleite ist er nach einem Besuch im Novigrader Freudenviertel nämlich auch. Obacht: Der Hexer kann die Geister nur besiegen, nachdem er die Zauberinnen vernascht hat, die in den Spielfeldecken warten (im Bild: Triss, Yennefer). Ein klassischer Spaß für die ganze Familie!

GEREAL

Gereal ist kein offizieller Ableger, sondern ein Kickstarter-Projekt ehemaliger CD-Projekt-Mitarbeiter, die nach eigener Aussage am »einzig wahren Witcher-Nachfolger« arbeiten, aber von anderen ehemaligen CD-Projekt-Mitarbeitern als Schwindler beschimpft werden, weil diese anderen ehemaligen CD-Projekt-Mitarbeiter ebenfalls am »einzig wahren Witcher-Nachfolger« ... Egal, der Vorwurf ist natürlich aus der Luft gegriffen, denn der Lead Designer von Gereal hat bei CD Projekt nachweislich den Schreibtisch desjenigen Entwicklers geputzt, der an der Textur von Geralts rechtem Zehennagel gearbeitet hat. Entsprechend ambitioniert sind die Dimensionen: Gereal soll 800 Mal größer werden als The Witcher 3, einen Helden mit noch längerem Zopf und superschlaue KI-Monster bieten,

GERALTS HAARSTUDIO

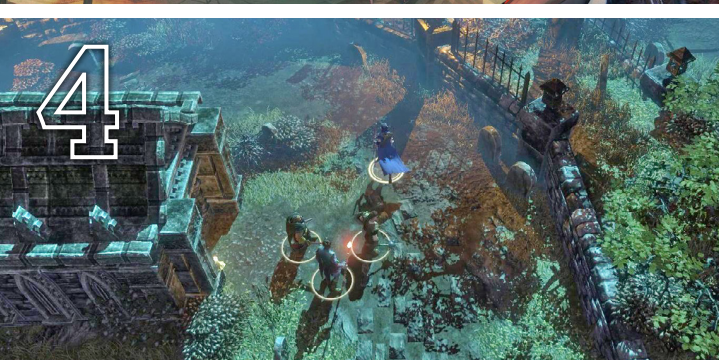
Die Zielgruppe der unter 14jährigen Mädchen wird für die Spieleindustrie täglich wichtiger, das weiß auch CD Projekt. Mit Geralts Haarstudio (presented by Nvidia) will der Entwickler die Heidi-Klum-Klientel abgreifen, im Spiel dürfen die Mädchen dem zuckersüßen Hexerboy die angesagtesten Cuts verpassen. Neue Frisuren gibt's als kostenpflichtige DLCs, bei Erfolg soll sofort die Arbeit an den Fortsetzungen Geralts Bart-Atelier und Geralts Schmink-O-Rama beginnen.



die an ihren Doktorarbeiten schreiben, während man sie mit dem Silberschwert zerteilt. Außerdem sollen die Zauberinnen im Spiel »mindestens 30 Prozent nackter« sein. Präsident Putin lobte das Projekt bereits in einer E-Mail: »Mein Haare pflege ich nur mit Gereal. Oder wie heißt dieses Shampoo?« Zum Einsatz kommt eine eigens entwickelte Grafikengine, die »die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft sprengen wird«, aber doch nur wie ein billiger Unity-Prototyp aussieht – laut der Entwickler ein »witziger Zufall«. Und auch wenn es bislang nur Witcher-3-Artworks mit Paint-Anmerkungen zu sehen gab, sei das Spiel fast fertig, auf Kickstarter bittet man um läppische 100.000 Dollar, um »mal schnell die DVDs ans Presswerk schicken zu können.« Weitere Infos gibt's unter Angabe der eigenen Adresse unter gereal@berufsschlaeger.ru. Tags darauf kommt dann ein Mitglied des Teams vorbei, um die Spende einzusammeln.



Die GameStar-Ausgabe 08/2015 erscheint am 29.7.2015



1 Der große Moba-Vergleich Special
League of Legends, Dota 2 und Heroes of the Storm:
Was können die Spiele, für wen sind sie geeignet?

2 F1 2015 Test
Macht eine neue Engine das bessere Rennspiel? Wir
brausen über heißen Asphalt und finden es heraus.

3 Shadowrun: Hong Kong Test
Rundenweise kämpfen wir uns durchs von Mega-
konzernen kontrollierte Hongkong.

4 Sword Coast Legends Preview
Wir schauen uns das vielversprechende klassische
Rollenspiel in einer Vorabversion an.

IMPRESSUM

Gründer Patrick J. McGovern (1937 – 2014)
Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-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 Alleiner 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 Heimbürg, 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, Andre Peschke, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Redaktion Florian Klein (Itd.), Christian Schneider (Itd.), Petra Schmitz (Itd.), Philipp Elsner,
Daniel Feith, Dmitry Halley, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls,
Michael Obermeier, Jan Purucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler,
Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Maurice Weber
Director Business Development Daniel Visarius
Director Content Services Michael Trier
Medien-Produktion Christoph Klapetek (Itd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design Sigrun Rüb (Itd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistenten Isa Stamp
Lektorat Anita Thiel
Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Michael Förtsch, Jonas
Gössling, Thorsten Kähler, Patrick Mittler, Rüdiger Steidle, Jürgen Stöfel
Matthias Weber (-154)
Leitung CRM und Marketing Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Fotos Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine
Einsendungen Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch
Veröffentlichung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags
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 Datenbanken ohne Zustimmung des Verlags 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 be-
nutzt. 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 Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

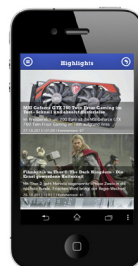
Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugpreise 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-Kün-
digung 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@mvz.de Web: www.mvz.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) (Itd.), 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 (Itd.) (-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: DEUTDE33HAN
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 Smart-
phones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige
Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



SURROUNDED. TOTALLY.



ROCCAT™ KAVE XTD 5.1 ANALOG PREMIUM 5.1 SURROUND SOUND ANALOG GAMING HEADSET

Premium Surround Sound hat einen neuen Namen! Das Kave XTD 5.1 Analog ist mehr, als der Nachfolger des erfolgreichsten 5.1 Surround Sound Headsets aller Zeiten. Es ist die Evolution eines modernen Klassikers. Durch Verbesserungen in Akustik, Komfort und Bedienbarkeit, erreicht das Kave XTD 5.1 Analog eine Klangqualität, welche neue Maßstäbe setzt und Dich nichts mehr überhören lässt. Sowohl für Gamer als auch Audio-Liebhaber erschaffen, ist

dieses Headset für alle, die wissen, dass es keine Alternative für echten 5.1 Surround Sound gibt. Mit zwei 40 mm Lautsprechereinheiten und einer Vibrationseinheit pro Kopfhörermuschel, schraubt das Kave XTD 5.1 Analog den Anspruch für kristallklaren Sound auf neue Höhen. Alles kinderleicht durch die neue Dual-Mode Remote steuerbar. Für optimalen Klang und ein wahrhaft umfassendes Surround Sound Erlebnis!



Erhältlich bei:



msi[®]

MSI empfiehlt Windows.

ULTRA MOBIL UNTERWEGS

VOLLE SPIELE-POWER
ZU HAUSE



GS30 Shadow
mit GamingDock

Mit starkem Intel® Core™ i7-4870HQ Prozessor.
Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

Windows 8.1 • 33,8 cm (13,3") Full HD Wide-View-Display • Super RAID • ac-WLAN • 16 GB RAM
19,8 mm Höhe • 1,2 kg Gewicht • MSI GamingDock für Desktop-Grafik bis GeForce® GTX™ 980



► Ab 1.599 €

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, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM