Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

AUGUST 08/2015



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

Sharkoon

SHARK ZONE

M51

GAMING LASER MOUSE + BUNGEE HUB



GAMING BUNDLE

TEAMPLAYER

Die perfekte Kombination für Gamer: SHARK ZONE M51 LASER MOUSE und MB10 GAMING BUNGEE HUB in einem Bundle.

Die SHARK ZONE M51 LASER MOUSE im stylischen SHARK ZONE Design ist mit ihrem Avago ADNS-9800 Laser-Sensor speziell auf Computerspieler abgestimmt. Die gummierte Oberfläche garantiert maximalen Halt. Individuelle Anpassungen werden dank Weight-Tuning-System, Onboard-Speicher und Gaming-Software ermöglicht.

Der flexible Halterungsarm des SHARK ZONE MB10 GAMING BUNGEE HUB führt das Kabel jederzeit optimal zur Maus. Über den integrierten 4-Port USB-2.0-Hub finden Gaming-Produkte schnellen Anschluss. Typisch SHARK ZONE: Auch optisch ist der gelb beleuchtete MB10 ein Hingucker.

VIDEO

SHARKOON SHARK ZONE | A WARNING FOR SOME, AN ADVENTURE FOR YOU.

www.sharkoon.de

DVD Inhalt 08/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

PREVIEWS
Anno 2205
Albion Online

TESTS
World of Warships
Warframe Kontrollbesuch
Elite: Dangerous Kontrollbesuch
Alone in the Dark: Illumination
Portal Stories: Mel

SPECIALS
Anno 2170 A.R.R.C.
Diese Klassiker bekommen endlich einen Nachfolger
Kickstarter: Machen die großen Publisher alles kaputt?
Das Geschäftmodell von Heroes of the Storm
Rückblick 08/05
Tech-Demo: Die Unreal Engine 4
Zehn skurrile Mehrspielermodi
Was ist … Her Story

DVD-HIGHLIGHTS



ANNO 2205
Selten sah die Zukunft so gut aus. Heiko Klinge ist schon jetzt begeistert von Anno 2205.



WORLD OF WARSHIPS
Maritime Action oder verwässerter Spielspaß? Wir stechen mit Ihnen in See und finden es heraus.

VOLLVERSION



GRAND AGES: ROME – GOLD EDITION
In der Gold-Edition von Grand Ages: Rome übernehmen Sie die Rolle eines römischen Adeligen, der gerade erst seine politische Karriere begonnen hat. Sein Ziel ist die Herrschaft über Rom. Im Laufe des Spiels können Sie Ihren Charakter weiter ausbauen und entwickeln, in dem Sie in der Gunst von verschiedenen historischen Persönlichkeiten wie Julius Caesar und Octavian steigen. In der Gold-Edition stecken außerdem zwölf weitere Missionen, vier neue Gebäude und ein neues Machtsystem.

Achtung: Für die Vollversion wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt. Zunächst müssen Sie den Code, den Sie auf unserer DVD finden, in Steam eingeben. Anschließend will Grand Ages: Rome noch über einen zweiten Code freigeschaltet werden. Diesen erhalten Sie bei Spielstart von Steam.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

DVD XL-Inhalt 08/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

HD-PREVIEWS
Was ist … Subnautica

HD-TESTS
Kholat
Lego Jurassic World

HD-SPECIALS
Die besten Crashes:
Unfälle in Spielen
Die besten Call-of-Duty-Missionen
Die besten Call-of-Duty-Skriptsequenzen
Diese Klassiker kriegen endlich einen Nachfolger
Batman: Arkham Knight: Was ist da schief gelaufen?

VOLLVERSION



RUNAWAY: A TWIST OF FATE
Der dritte und beste Teil der Runaway-Serie bietet eine schönere Grafik als die Vorgänger. Erstmals steuern Sie neben Brian Basco auch die hübsche Gina Timmins durch die kunterbunten Levels und lösen knackige Rätsel. Wie die ersten Teile der Serie strotzt auch A Twist of Fate wieder vor hübschen Anspielungen auf bekannte Filme.

DVD-HIGHLIGHTS



WAS IST … SUBNAUTICA?
Johannes Rohe und Michael Obermeier auf Tauchstation. Im bunten Alien-Ozean gibt's jede Menge zu entdecken.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT IST KAPUTT!
Grafik-Downgrade, Ruckler, Abstürze und dann der Verkaufsstopp. Wir erklären, was kaum zu erklären ist.



DIE BESTEN CRASHES: UNFÄLLE IN SPIELEN
Verbogenes Blech, krachende Zusammenstöße. Virtuelle Unfälle können so schön sein

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 | Geburtstag

E-Mail

O Ich bezahle bequem per Bankeinzug | O 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-Feininger-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

Eine Frage des Vertrauens

Wir schreiben den Oktober 2006. Mir gegenüber sitzt mein Kollege Daniel Matschijewsky und schwitzt Blut und Wasser. Warum? Er darf Gothic 3 testen, das meisterwartete Rollenspiel des Jahres. Und fragt sich zunehmend, ob es wirklich so eine tolle Idee war, sich freiwillig für die große Titelstory zu melden. Dabei bekommen wir zum Test die Goldmaster-Version, finaler geht es eigentlich nicht. Und dennoch stolpern wir über mehr Bugs als Schimpfwörter.

Als wir Publisher Jowood damit konfrontieren, stoppt dieser kurzfristig die Produktion der Spiele-DVDs und verspricht, sämtliche (!) Bugs bis zum Verkaufsstart zu beheben. In Folge bekommt Kollege Matschijewsky täglich neue Patches, die vorhandene Fehler korrigieren, aber auch neue hinzufügen. Die Spielstände sind natürlich nicht miteinander kompatibel, weswegen Daniel nach jedem Update wieder von vorn beginnen muss und ich viele Dialoge des Prologs bis heute zitieren kann: »Was ist eigentlich mit Lester?«

In Folge begehen wir den wahrscheinlich größten Fehler der GameStar-Geschichte: Wir entschließen uns, Gothic 3 trotz aller Probleme eine 85 zu geben und bescheinigen dem Spiel sogar das Potenzial für eine 89, falls Entwickler Piranha Bytes wie von Jowood versprochen die Bugs bis zum Verkaufsstart in den Griff bekommt. Zum einen, weil wir trotz aller Probleme durchaus viel Spaß mit dem Rollenspiel-Monster haben. Zum anderen, weil wir die Schwere und Vielzahl der Bugs sträflich unterschätzen und gleichzeitig Jowood sträflich vertrauen. Der arme Daniel konnte am wenigsten etwas dafür.

Das Ergebnis ist bekannt: Gothic 3 wird vollkommen kaputt auf den Markt geworfen – erstaunlicherweise noch kaputter als unsere anfängliche Goldmaster-Version. Und unser damaliger Test wird uns noch heute – also fast zehn Jahre später – von erbosten Community-Mitgliedern als unwiderruflicher Beleg für unsere erwiesene Inkompetenz um die Ohren gehauen, falls mal wieder ein Lieblingsspiel »mindestens eine 90 verdient hat«.

Gibt es zu frühe Titelstorys?

Warum ich Ihnen diese Anekdote aus grauer Vorzeit erzähle? Weil sie auch auf den Tisch kam, als wir im Team darüber konferierten, ob wir Elex, dem jüngst angekündigten neuen Spiel von Piranha Bytes, schon jetzt eine Titelstory widmen dürfen. Ein mindestens so ambitioniertes Rollenspiel-Projekt wie seinerzeit Gothic 3, von dem gerade mal ein roher Prototyp existiert. Darf man schon jetzt Vorfreude auf etwas wecken, was eventuell auch böse in die Hose gehen kann?

Wir haben diese Frage diskutiert, sie aber letzten Endes mit einem eindeutigen »Ja« beantwortet. Piranha Bytes haben mit den Risen-Spielen zuletzt vielleicht keine Meisterwerke abgeliefert, aber dennoch mehrfach bewiesen, dass sie inzwischen in der Lage sind, größtenteils bug-freie Spiele abzuliefern. Außerdem dürfen wir uns nicht über Leser beschweren, die uns für unsere Gothic-3-Wertung kritisieren, wenn wir unsererseits Piranha Bytes immer noch wegen des damaligen Debakels misstrauen.

Das dritte und für mich wichtigste Argument ist aber schlichtweg das Interesse unserer Leser. Allein schon die Ankündigungsnews wurde auf GameStar.de hundertfach kommentiert und auf Facebook geteilt. Das Thema – pardon – elextrisiert unsere Community. Entsprechend ist es auch unsere Pflicht als Spielejournalisten, so viel wie möglich darüber rauszufinden. Und wie gut uns das gelungen ist, können Sie ab Seite 20 nun selbst überprüfen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Unser Gothic-3-Test von 2006: Die Bugs haben wir ausführlich thematisiert, seinerzeit allerdings die falschen Schlüsse gezogen.

Neue Meinungskästen

Mit dieser Ausgabe haben wir unsere Meinungskästen optisch aufgepeppt und moderner gestaltet. Wichtigste inhaltliche Neuerungen: Beim Autoren finden Sie nun – so vorhanden – dessen Twitter-Adresse. Folgen Sie uns und diskutieren Sie mit uns! Wer uns längere Meinungen schicken möchte, erreicht das Team wie gehabt unter redaktion@gamestar.de.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Eine Yamato auf Ketten, das wär doch was. Dann könnte sie auch durch Städte rollen, Hügel erklimmen, und mein größter Kritikpunkt an World of Warships wäre hinfällig. Aber Spaß beiseite, das japanische Schlachtschiff gehört natürlich ins Wasser und bereitet mir auch dort jede Menge Freude – nur eben nicht ganz so viel wie ein Jagdpanzer, mit dem ich, versteckt im hohen Gebüsch, auf Beute lauere. Durch geschickt platzierte Inseln bieten die Maps zwar auch einige Engpässe oder Versteckmöglichkeiten, insgesamt wirken die Kar-



Als ob die Schadensanzeige links unten nicht ausreichen würde, bekommen wir auch anhand d Schiffsmodells ansprechendes optisches Feedback zum Zustand unseres Kahns.

Inhalt



Elex

20 Kein Gothic, kein Risen, sondern Elex. Warum Piranha Bytes seinen Traditionsreihen den Rücken kehrt, und weshalb Sie sich darüber freuen sollten, lesen Sie in unserer exklusiven Mega-Preview.



Total War: Warhammer

28 Waaagh! Endlich strategische Massenschlachten im Warhammer-Universum.



Nie mehr 08/15

44 Auf diese Spieleklischees haben selbst Entwickler keinen Bock mehr.

Titelstory

20 Elex
22 Die Monster
22 Björn Pankratz über Gothic
23 Björn Pankratz über Risen
24 Die Waffen

Magazin

38 Fünf großartige Dark-Fantasy-Spiele
84 Die Trends der E3 2015
96 Nie mehr 08/15
100 Vaporware: Loose Cannon

Hardware

106 AMDs neue Radeons im Test
120 Acer XB270HU im Test
124 Einkaufsführer

Rubriken

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

Aktuell

8 Siege of Dungeonspear
8 Jade Raymonds neuer Job
8 Nintendo Chef Verstorben
9 Konsolen und Heimcomputer Nachschlagewerk
9 Die Zwerge
10 Mod-Special: Anno 2170 A.R.R.C.
12 Kolumne: Das Ende der Konsolen
13 Kolumne: Fledermaus zweiter Klasse
14 Radeon Fury
14 Intels 10-nm-CPUs verschoben
15 Windows 10
15 Geforce GTX 950
15 Umfrage: Wie groß ist Ihre SSD?
16 Gezählt: Batman: Arkham Knight



Master of Orion

34 Master-of-Orion-Fanboy Michael Graf hat die Neuauflage gesehen.



Die Trends der E3 2015

84 Wir analysieren die Trends der wichtigsten Spielemesse der Welt.



AMDs neue Radeons im Test

106 Die nächste Generation der AMD-Grafikkarten will mit Nvidia den Boden aufwischen – allen voran die Radeon Fury X mit eingebauter Wasserkühlung.



World of Warships

50 Funktioniert World of Tanks auch auf dem Wasser oder geht der Spielspaß über Bord?

Tests

46 Das Team
48 Genre-Charts
49 So werten wir
50 World of Warships
54 F1 2015
58 Path of Exile: The Awakening
62 Her Story
64 Victor Vran
66 Kontrollbesuch: Terraria
70 Devil May Cry 4
72 Portal Stories: Mel
74 Final Fantasy 14: Heavensward
78 Kontrollbesuch: Warframe
82 Alone in the Dark

Previews

19 Termin-Update
28 Total War: Warhammer
32 Star Wars: Battlefront
34 Master of Orion
42 Ghost Recon: Wildlands
44 Mad Max

Spiele in dieser Ausgabe

Alone in the Dark ... Test ... 82
Anno 2170 A.R.R.C. ... Special ... 10
Dark Souls ... Special ... 38
Darkest Dungeon ... Special ... 39
Devil May Cry 4 ... Test ... 70
Die Zwerge ... News ... 9
Dragon Age Origins ... Special ... 39
Elex ... Preview ... 20
F1 2015 ... Test ... 54
Final Fantasy 14: Heavensward ... Test ... 74
Ghost Recon: Wildlands ... Preview ... 42
Her Story ... Test ... 62
Legacy of Kain ... Special ... 40
Loose Cannon ... Special ... 100
Mad Max ... Preview ... 44
Master of Orion ... Preview ... 34
Path of Exile: The Awakening ... Test ... 58
Planescape Torment ... Special ... 40
Portal Stories: Mel ... Test ... 72
Siege of Dungeonspear ... News ... 8
Star Wars: Battlefront ... Preview ... 32
Terraria ... Kontrollbesuch ... 66
Total War: Warhammer ... Preview ... 28
Victor Vran ... Test ... 64
Warframe ... Kontrollbesuch ... 78
World of Warships ... Test ... 50

Siege of Dragonspear

Baldur's Gate 1,5

Baldur's Gate bekommt eine neue Erweiterung. Siege of Dragonspear knüpft an die Enhanced Edition des ersten Teils an (mit dem Originalspiel funktioniert das Addon nicht) und soll die Brücke zum zweiten Teil schlagen. Die Erweiterung wird rund 25 Stunden Spielspaß bieten und damit etwas umfangreicher ausfallen als Thron des Bhaal. In sieben Kapiteln erkunden wir über 70 neue Gebiete und probieren dabei die neue Klasse aus: Der Schamane spezialisiert sich darauf, geisterhafte Erscheinungen als Verbündete zu rufen. Zu viel wollen die Entwickler noch nicht verraten, aber der Schamane soll ähnlich wie der Kleriker eine Mischung aus Magie und Nahkampf-Schlagkraft aufs Feld bringen. Die neue Klasse soll per Patch auch in Baldur's Gate 2 eingefügt werden, genau wie die technischen Verbesserungen an der Engine und dem Interface. Siege of Dragonspear soll noch 2015 für PC, Mac, Linux, Android und iPad erscheinen, jede Menge zusätzliche Infos und viele Details mehr gibt's in unserer Vorschau auf GameStar.de.



Siege of Dragonspear wird eine Mischung aus Erkundung à la Baldur's Gate, dem Storyfokus von Teil 2 und den Gefechten von Icewind Dale.

EA Motive Studios

Jade Raymonds neuer Job

Daheim ist es doch am schönsten. Kein Wunder, dass sich Jade Raymond (Assassin's Creed, Die Sims Online) nach ihrem Weggang von Ubisoft im Jahr 2014 jetzt wieder einen Job in ihrer Heimatstadt Montreal gesucht hat. Unter dem Dach von Electronic Arts wird sie Cheffin der neu gegründeten Motive Studios. Neben einer engen Zusammenarbeit mit dem Team von Bioware Montreal (arbeitet zur Zeit an Mass Effect: Andromeda) hat Jade Raymond vor allem auch das neue Star-Wars-Spiel der Visceral Studios (Dead Space) auf dem Zettel. Gemeinsam mit der Autorin Amy Hennig (Uncharted, Legacy of Kain) will sie nicht nur an diesem Star-Wars-Titel, sondern auch an einem völlig neuen Projekt mit Motive arbeiten. Das hört sich alles schon mal recht vielversprechend an, konkrete Ankündigungen gibt es bislang aber noch keine.



Jade Raymond baut unter dem schützenden Dach von Electronic Arts im kanadischen Montreal die Motive Studios neu auf.

Satoru Iwata

Nintendo-Chef verstorben



Satoru Iwata wurde nur 55 Jahre alt, er starb an Krebs.

Satoru Iwata, President von Nintendo, ist am 11. Juli im Alter von 55 Jahren an Krebs gestorben, er hatte seit längerem mit gesundheitlichen Problemen zu kämpfen. Satoru Iwata wurde am 6. Dezember 1959 in Sapporo auf der japanischen Insel Hokkaido geboren. Bereits während seiner Hochschulzeit entwickelte er erste Videospiele auf einem Taschenrechner. Nach dem Studium half er bei Nintendos Partner-Studio HAL Laboratories bei der Entwicklung von Spielen wie Kirby und Earthbound. Im Jahr 2000 startete er seine Karriere bei Nintendo in Kyoto, 2002 stieg er zum vierten Präsidenten der Firma auf, nachdem Hiroshi Yamauchi in den Ruhestand gegangen war. 2013 wurde er außerdem CEO von Nintendo of America. Leider nicht selbstverständlich für einen Manager in dieser Position: Iwata liebte Videospiele! Diese Begeisterung äußerte sich auch in seinem Motto: »Videospiele sind für nur eine Sache da. Spaß. Spaß für jeden.« Die Videoformate »Iwata Asks« und seine Auftritte in den »Nintendo Direct«-Videos zeigten ihn als freundlichen, an den Wünschen der Spieler interessierten Firmenchef. Satoru Iwatas Aufgaben bei Nintendo übernehmen vorläufig Shigeru Miyamoto, bereits einer der Hauptmanager der Firma, und Genyo Takeda, Manager von Nintendos Forschungsabteilung. Auf GameStar.de finden Sie einen ausführlichen Nachruf auf Satoru Iwata sowie eine Sammlung von Beileidsbekundungen bekannter Entwickler.

Spielkonsolen und Heimcomputer

Nachschlagewerk von 1972 bis 2015

In der mittlerweile vierten Auflage und auf dicke 264 Seiten angewachsen gibt es jetzt das Spieler-Nachschlagewerk »Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 – 2015« im Buchhandel. Trotz des sperrigen Namens ist das Buch sehr unterhaltsam und lädt nicht nur Retro-Freunde zum Blättern ein. Für Faktentreue und Qualität bürgt der Autor Winnie Forster, unter anderem Ex-Redakteur des ersten, legendären PowerPlay-Magazins. Einziger Wermutstropfen: Das Buch fällt mit knapp 30 Euro nicht gerade billig aus. Doch dafür gibt's gut recherchierte Infos und schöne Bilder aus über 40 Jahren Spielegeschichte in einem dicken Hochglanz-Band. (ISBN-Nr. 978-3000481420)



Das Buch »Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2015« steckt voller Infos und Bilder und ist ein schöner Nostalgietrip.

Die Zwerge

Strategisch buddeln



Die Zwerge: Echte Screenshots gibt es bislang noch keine, zur Ankündigung liefert King Art nur – immerhin hübsche – Artworks.

King Art Games arbeitet an einer Spielumsetzung der Buchreihe »Die Zwerge«. Das Projekt wird ein Strategie-Rollenspiel-Mix in der Art von Nintendos Fire Emblem oder The Banner Saga. Die Hintergrundgeschichte orientiert sich am ersten Buch der Saga von »Die Zwerge«, bietet aber auch neue Quests und Figuren. Der Buch-Autor Markus Heitz ist als Berater direkt in das Projekt involviert. Held Tungdil schart im Laufe der Spiels eine Gruppe von bis zu zwölf Begleitern um sich; jeder von ihnen mit individuellen Fähigkeiten. Vor einem Gefecht stellt man eine Gruppe von maximal vier Helden zusammen, die dann gegen Hunderte Gegner antreten. Im Anschluss an die Gamescom im August wird es eine Kickstarter-Kampagne für das Spiel geben, mit dieser Art der Finanzierung haben die Entwickler bereits bei Battle Worlds: Kronos Erfahrung gesammelt.



G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2400
- MSI Z97S SLI Krait Edition
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 2000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,–
oder ab 55,40 €/mtl.[1)]



G-Dream Revision 6.3 Air

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

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]



G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1149,–
oder ab 39,90 €/mtl.[1)]

hardware4u

Bestell-Hotline: 0851-21553690 www.hardware4u.net

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %. Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

Anno 2170 A.R.R.C.

Anno 2070 ausgereizt

Bevor wir mit dem neuen Anno 2205 den Wettlauf zum Mond beginnen, haben wir mit der besten Mod des Vorgängers das Meer links liegen gelassen. Von Christian Weigel

Genre: **Aufbauspiel-Modifikation** Termin: **21.3.2015 (Version 2.09)** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

Auf DVD: Video-Special



Durch die vielen Häusertexturen lassen sich variantenreichere Städte in Blau, Schwarz oder Rot bauen. Spielerisch hat das keine Auswirkungen.

Fast könnte man meinen, das Grundspiel von Anno 2070 verhält sich zur Experten-Mod Anno 2170 A.R.R.C. wie der Tante-Emma-Laden um die Ecke zu einem Supermarkt. Staunend stehen wir vor den Regalen der neuen Baumenüs. Was es hier alles gibt! So viele neue Gebäude und Möglichkeiten! Wasserstädte, neue Schiffe und Flugzeuge, ein umgekrempeltes Forschungsmenü und neue Produktionsanlagen sind nur die Spitze des Eisbergs.

Keine Grenzen für die Wissenschaft

Bevor wir uns aber vor lauter Begeisterung vergaloppieren, fangen wir lieber systematisch an. A.R.R.C. steht für Advanced Research und Reformed Content, also fortgeschrittene Forschung und erneuerte Inhalte. Anno-Füchsen wird dazu bestimmt auch aufgefallen sein, dass der Titel der Mod mit der Jahreszahl 2170 nicht ins Anno-Schema passt, bei dem die Quersumme je bekanntlich immer 9 ergeben muss.

Der erste große Neuheiten-Brocken in A.R.R.C. ist tatsächlich das A.R. aus der Abkürzung, die erneuerte Forschung. Der wissenschaftliche Prozess im Grundspiel war teilweise etwas sperrig, was daran lag, dass wir für bestimmte höherwertige Forschungsaufträge besondere Prototypen-Artefakte benötigten – leider entstanden sie nur während der Grundlagenforschung als Abfallprodukte.

Jetzt lassen sie sich im neuen Reliquien-Labor beliebig herstellen. Das kostet zwar ordentlich, ist die Mühe jedoch durchaus wert, da es neben den alten Forschungsprojekten aus dem Grundspiel jetzt einiges mehr zu entdecken gibt: Über 400 Verbesserungen aller Art lassen sich in der neuen Akademie in Auftrag geben.

Verzieren geht über Studieren

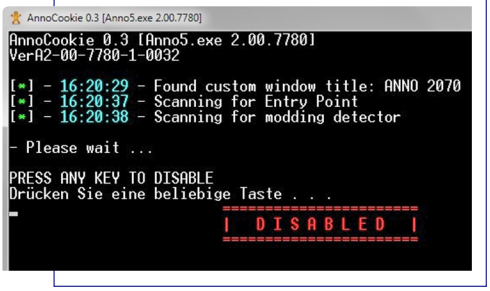
Weg von der Forschung und hin zu schönerem Wohnen: Am meisten dürften sich die Schönbauer über A.R.R.C. freuen, also diejenigen Anno-Spieler, die ihre Siedlungen und Inseln gerne als durchgestaltete architektonische Augenweiden anlegen. A.R.R.C. macht für die Verzierer und Verschönerer in Bezug auf baufähige Deko-Elemente ein Riesenfass auf. Farbige Straßenlaternen, Zebrastreifen, Flachbild-Displays in variablen Größen, Kanäle, Pipelines, Maschendrahtzäune, Laserzäune, Skybeamer-Scheinwerfer, Skulpturen und parkende Autos sind nur eine kleine Auswahl. Als Bonus erhöhen außerdem alle der mehr als 500 Verschönerungen die Steuerabgaben der Wohnhäuser in ihrem Einzugsbereich – ein Feature, das es für die vergleichsweise wenigen Zierelemente im Hauptspiel nicht gab.

Besonders dramatisch kommt all diese neue Beleuchtungspower übrigens mit dem Nachtmodus zur Geltung, der sich über das Gebäude »Leuchtturm« umschalten lässt. Aber Achtung: Der Leuchtturm gehört zum DLC-Paket Nordamark-Grenzkonflikt des Hauptspiels. Der Turm kann folglich nur gebaut werden, wenn der DLC ordnungsgemäß erworben und die A.R.R.C.-Mod mit Hilfe des Anno-Cookies wieder online gebracht wurde (siehe Kasten rechts).

Woher bekomme ich die Mod?

Anno 2170 A.R.R.C. ist eine kostenlose Mod für das Hauptspiel Anno 2070 und mit der Erweiterung Anno 2070: Die Tiefsee kompatibel. Über die Webseite www.anno2170-arrc.de und deren Menüpunkt »Downloads« lässt sich das rund 400 Megabyte große Installationsprogramm für die aktuelle A.R.R.C.-Version (2.09) herunterladen. Die Installation geht per Setup-Routine problemlos von der Hand.

Sobald Anno 2070 mit A.R.R.C.-Modifikation gestartet wurde, erkennt das Spiel veränderte Spieldateien und läuft daher nur noch im Offline-Modus. Um das zu umgehen, bieten die A.R.R.C.-Modder auf ihrem Portal praktischerweise auch gleich das Tool »AnnoCookie« an, mit dem sich der Zwangsoffline-Betrieb umgehen lässt: Einfach nach dem Start von Anno 2170 A.R.R.C. die Cookie-Datei ausführen, und einige altertümliche Einblendungen in einem DOS-Fenster später verbindet sich Anno wieder mit den Uplay-Servern – trotz gemoddeter Dateien.





Algenproduktion an Land? Normalerweise müssten die Glaskuppeln, die an Fußbälle erinnern, in Tiefseekolonien stehen, weil nur dort die Algen für die grünliche Funktionsnahrung der Forscher wachsen. Naja, vielleicht sind sie ja mit Salzwasser befeuchtet.

Wohnprojekt Docklands

Wenn der Platz auf seinen Inseln zu eng wird, siedelt man zusätzliche Wohnviertel einfach auf dem Wasser an: Sämtliche Wohngebäude und die dazugehörigen Dienstleistungen wie Stadtzentren, Kasinos, Wahrheitsministerien oder Konzerthallen gibt es alle in der »Hafenversion« zum Bau auf den Kaimauern. Nur für die Straßenverbindungen zu den Gemeinschaftsgebäuden ist leider aktuell noch ein wenig Getrickse nötig: Wir müssen die passenden Straßen auf dem Meeresgrund verlegen und danach wieder Kaimauern darüber betonieren. Wer das Bauen im Wasser unter diesen Umständen nicht auf sich nehmen möchte, muss das nicht. Im Gegenteil. Besonders wasserscheue Naturen haben jetzt die Möglichkeit, viele Produktionsgebäude, die sonst unmittelbar am oder im Ozean liegen würden, an Land zu bauen. Das fängt mit den Fischereibetrieben an, die es in A.R.R.C. auch als Fischzuchtanlagen gibt, mit großen Zuchtbehältern, die schlicht wie Felder nebeneinander gereiht werden. Selbst die eigentlich unter Wasser gezüchteten Algen für das funktionelle Essen der Tech-Fraktion lassen sich jetzt in ihren Anbaukuppeln an Land heranzüchten. Genauso gibt es für viele Gebäude, die im Hauptspiel lediglich an einen Flussbauplatz gestellt werden dürften, eine etwas weniger effektive Alternative, zum Beispiel für die Teigfabrik in der Pastaproduktion.

All diese Bauplatzvarianten vereinfachen den Spielfluss sogar ein wenig und führen dazu, dass wir für den Aufstieg unserer Bevölkerung gar nicht mehr gezwungen sind, Kolonien in der Tiefsee zu bauen. Ob das gut ist oder schlecht – Geschmackssache.

Wie das Hauptspiel, nur mehr!

Was gibt es noch an Neuerungen? Mit der KI-Schiffswerft zum Beispiel können wir im laufenden Spiel KI-Fraktionen zum Besiedeln freier Inseln losschicken, auch wenn wir sie bei Partiebeginn gar nicht als Mitspieler ausgewählt haben. Per Handelsflughafen basteln wir uns Flieger, die den Warentransport von Insel zu Insel schneller (aber auch teurer) als Schiffe übernehmen. Packt uns der Größenwahn, lassen wir in der Tech-Werft sogar ganz große Pötte wie Trenchcoats Schwarzmarkt-Flugzeugträger oder den massiven Kampfkreuzer der Söldnerin Keto vom Stapel.

Die A.R.R.C.-Mod holt aus allen Zutaten des Anno-Grundpakets das Maximum heraus. So ziemlich jedes von den Entwicklern als Zierde oder KI-Gebäude eingebaute Element wurde von den A.R.R.C-Moddern zweckentfremdet und uns Spielern in die Hände gegeben – plus einige hübsche, neu entworfene Gebäude aus teilweise recycelter Grafik, die sich wunderbar ins Stadtbild einfügen. Christian Weigel



Naherholung auf Tycoon-Art: ein richtig hübscher Badeteich. Oder handelt es sich um einen Kühltümpel für das Atomkraftwerk?



Christian Weigel
@GameStar_de

A.R.R.C. bietet Anno-Experten neues Baufutter bis zum Abwinken. Klar, die Mod ändert nichts an den Voraussetzungen des Grundspiels, nach wie vor ist der Kreislauf aus Produktion, Inselverwaltung und Rangstufenaufstieg der Bewohner der Motor. Wer sich an einigen kosmetischen Kleinigkeiten wie dem umständlichen Hafenstraßenbau bei A.R.R.C. nicht stört, hat aber keinen Grund, ein ungemoddetes Anno überhaupt noch anzufassen. Die Modder haben großartige Arbeit geleistet, eine Unmenge an Inhalten, die in Anno 2070 sowieso drinstecken, für die Spieler freizugeben.

Der PC als Spielemaschine der Zukunft

Das Ende der Konsolen

Die Spielemesse E3 stand (noch) voll im Zeichen der Konsolen – dabei sieht Hardware-Chef Florian Klein keine große Zukunft mehr für PlayStation, Xbox & Co.



Der Autor

Nach den gewohnten Unkenrufen über das Ende des PC wollte Florian schon lange den Spieß umdrehen. Nachdem es nun für ihn persönlich so weit ist, macht sich aber doch etwas Wehmut breit. Schließlich hat er seit dem Atari 2600 eine Vielzahl Konsolen besessen und sehr gerne damit gespielt.



Noch vor dem E3-Spektakel habe ich mit meiner Frau überlegt, ob wir uns demnächst eine PlayStation 4 oder Xbox One zulegen wollen. Eigentlich wäre nun der richtige Zeitpunkt für eine der beiden Spielekisten: Der Preis ist etwas gefallen, Kinect ist weg, und vor allem gibt es mittlerweile genug Spiele.

Die E3-Pressekonferenzen waren dann auch gewohnt bombastisch (bis auf die löbliche, aber leider tierisch langweilige PC Gaming Show). Mich haben sie trotzdem enttäuscht, obwohl überraschend viele neue Spiele und Konzepte anstelle der üblichen Fortsetzungen im Fokus standen. Wirkliche Next-Gen-Grafik und die seit Jahren prophezeite Physikvielfalt habe ich nicht gefunden. Schöne Spiele(-Trailer) gab es auf der E3 zwar durchaus, aber selbst Titel, die erst in einem bis zwei Jahren kommen sollen, zeigen für mich nicht den substanziellen technischen Fortschritt, den ich mit PS4 und Xbox One vor allem auch auf dem PC erwartet habe.

Technikbremse

Eventuell hat die Downgrade-Debatte um die Grafik von The Witcher 3 Entwickler und Publisher vorsichtiger gemacht. Der Grund scheint mir aber tiefer zu liegen. Kann es sein, dass PS4 und Xbox One schon jetzt wieder zur gefürchteten Grafik- und Technikbremse für den PC werden – nur eineinhalb Jahre nach ihrem Erscheinen? Technisch ist das durchaus wahrscheinlich, vor allem die Grafikeinheiten entsprechen nun mal größtenteils drei Jahre alten PC-Modellen.

Allerdings hoffe ich noch auf die plattformübergreifenden Vorteile von DirectX 12, das auch der Xbox One auf die Sprünge helfen wird, entsprechende Spiele vorausgesetzt. Die PS4 verwendet zwar kein DX12, die identische Hardware-Architektur sollte aber auch eine ähnliche Programmierung erlauben. Der beeindruckende Uncharted-4-Trailer mit seiner überraschend umfangreichen Physiksimulation etwa war eines der wenigen Beispiele für echten Fortschritt auf der E3.



Uncharted 4 (PS4) ist einer der wenigen Exklusivtitel, die mich als PC-Spieler reizen und die auch technisch (vor allem in Sachen Physik) einen sichtbaren Schritt nach vorne machen.

Vorteil PC

Allerdings schwinden auch die traditionellen Vorteile der Konsolen immer mehr. Spielen auf der Couch? Kein Problem mehr dank Steam Streaming per Mini-PC oder Steam Link (Streaming-Box für 50 Euro, ab November erhältlich). Dann auch mit zeitgemäßen 60 fps (oder mehr), mindestens in Full HD (oder mehr), mit hochaufgelösten Texturen und feiner Kantenglättung: Ich genieße die optischen Vorteile des PCs mittlerweile auf Wunsch auf dem TV.

Viel preiswerter ist das Spielen mit PS4 und Xbox One auch nicht mehr: Die Upgrade-Zyklen (für alles außer Grafikkarten) werden immer länger auf dem PC, und fast jeder Arbeitsrechner der letzten vier Jahre lässt sich mit einer neuen Grafikkarte (plus am besten einer SSD) zu einer kompetenten Spielemaschine aufrüsten. Und wer aktuelle Spiele kauft, spart bei der PC-Variante zwischen zehn und zwanzig Euro im Vergleich zur Konsolenversion, das rechnet sich schnell.

Exklusiv

Bleiben noch die Exklusivtitel wie Bloodborne, Halo 5 oder Uncharted 4. Klar, die sind verlockend. Mehr exklusive Spiele als auf dem PC gibt's jedoch auf keiner anderen Plattform: MOBAs, MMOs, Indie, Early Access, Free2Play, Virtual Reality, komplexe Strategiespiele und vieles mehr – die Bandbreite ist enorm. Die Versuche der Konsolen hier den Anschluss zu halten, sind zwar da, aber im Vergleich nur ein Schatten der PC-Varianten: die Xbox mit Early Access, die PS4 mit Morpheus bei der VR.

Die Innovationskraft und Flexibilität des PC bleibt haushoch überlegen und sorgt in meinen Augen dafür, dass diese Konsolengeneration die letzte in der gewohnten Form sein wird. An die zehn Jahre lang auf der gleichen Hardware mit zunehmend eingeschränkteren Möglichkeiten spielen, wird der immer rasanteren Technik- und Gameplay-Entwicklung nicht mehr gerecht. Wollen die Konsolen aber in Zukunft technisch flexibler und dynamischer werden, mutieren sie zwangsläufig zu offeneren Plattformen – also zu PCs.

Für mich persönlich ist daher schon jetzt das Ende der Konsolen erreicht. Wir spielen passende Couch-Titel zuhause mittlerweile lieber in schön und schnell per Streaming auf dem TV.

Batman: Arkham Knight

Fledermaus zweiter Klasse

Der PC-Release von Batman: Arkham Knight ist ein Debakel und die Wut der Spieler völlig verdient. Denn PC-Besitzer dürfen sich hier mal wieder als Spieler zweiter Klasse fühlen.



Der Autor

Christian Fritz Schneider arbeitet seit mehr als sieben Jahren bei GameStar und GamePro und leitet dort das Content-Management-Team der beiden Webseiten. Wenn er nicht gerade seine Steam-Bibliothek mit neuen Spielen vollmüllt, dreht er mit den Kollegen Obermeier und Feith auf dem YouTube-Kanal GameTube Let's Plays.

Von über 5.000 Steam-Reviews ist der größte Teil einen Tag nach der Veröffentlichung negativ? Wie kann das sein, bei einem Spiel wie Batman: Arkham Knight? Also einem Spiel, an dem es inhaltlich wenig zu meckern gibt, das auf PS4 und Xbox One ein grandioses Erlebnis bietet? Die Antwort ist ganz einfach: Arkham Knight wird für drei Spieleplattformen verkauft. Die Besonderheiten der kleinsten Käufergruppe wurden ignoriert. Ein fataler Fehler, denn die PC-Version des dritten Rocksteady-Batmans wird sich zwar sicherlich deutlich schlechter verkaufen als die Konsolenfassungen (wie übrigens bei fast allen Multiplattform-Spielen), doch niemand kann die Stimmung gegenüber einem Spiel so stark beeinflussen wie die PC-Nutzer. Das haben wir zuletzt bei Assassin's Creed Unity gesehen. Auch Ubisofts Meuchelmörder-Reihe macht ihr großes Geld auf den Konsolen, den Ruf ruiniert man sich allerdings auf dem PC. Die Laune gegenüber dem kommenden Assassin's Creed Syndicate ist jetzt eher unterkühlt. Dabei reden wir hier nicht von der spielerischen Qualität der Titel. GTA 4, Assassin's Creed Unity und jetzt Batman: Arkham Knight sind gute Spiele. Aber wen interessiert das, wenn er 50 Euro ausgegeben hat und das Ding nicht funktioniert. Dann fühlt man sich zwangsläufig wie ein Spieler zweiter Klasse.



Schwache Performance, fehlende Grafikeffekte und Abstürze. Die PC-Version von Arkham Knight wurde kurz nach dem Release aus dem Handel genommen.

Vorbestellen ist eine Frage des Vertrauens

Und hier sind wir beim eigentlichen Problem. Denn ihre 50 Euro geben viele schon aus, bevor das Spiel überhaupt erhältlich ist. »Vorbestellen« heißt das Zauberwort und ist inzwischen ein extrem wichtiger Faktor für die Industrie. Da gibt es dann bei etlichen Händlern unterschiedliche DLC-Boni, und wer wartet, bis das Spiel erschienen ist, muss die Inhalte später nachkaufen – ist also vielleicht der Dumme. Im Fall von Batman waren nun allerdings viele PC-Vorbesteller die Dummen. Nun sind schlechte PC-Veröffentlichungen nichts Neues. Wenn die Entwickler schnell mit Patches ausbessern, habe ich auch kein großes Problem mit solchen Macken zum Release. Fehler passieren; wenn sie korrigiert werden, bin ich zufrieden. Der PC ist eine vielseitige Plattform, das ist Fluch und Segen. Nur in Zeiten von Vorbestellungen kommt beim Kunden in solchen Fällen eine klare und unschöne Botschaft an: »Ich gebe euch mein Vertrauen und mein Geld, ihr gebt mir ein kaputtes Spiel.«



Ubisoft verschenkte den Dead-King-DLC als Entschädigung für den schwachen Unity-Release. Der Ruf war da schon ruiniert.

Und dann stammt die PC-Umsetzung auch noch von einem anderen Studio. Dieses Outsourcing ist inzwischen bei vielen Publishern üblich. Denn die meisten Spiele werden vorrangig für die Konsolen entwickelt, vor allem für die PS4. Die über 22 Millionen Sony-Konsolenbesitzer sind eine reizvolle Zielgruppe. Dice hat ja neulich ebenfalls bekanntgeben, dass die PS4 die Lead-Plattform für Star Wars: Battlefront ist. Entsprechend wenig Liebe erfährt dann manchmal der PC. Auch das ist nichts Neues, auch in der Vergangenheit erschienen in den ersten drei bis fünf Lebensjahren einer neuen Konsolengeneration die schlimmsten, weil am schlechtesten optimierten PC-Ports. Ruckler und andere Hardware-Zicken waren die Folge; man denke nur an die PC-Version von Halo 2. Danach wurden viele PC-Umsetzungen zwar auch nicht wirklich besser, aber die Rechner schneller, sodass zumindest die mangelhafte Optimierung immer weniger ins Gewicht fiel. In einigen Jahren dürfte sich das Problem also wieder erledigt haben. Nur: Auch wir PC-Spieler können für unser Geld gute Spiele erwarten. Und zwar nicht irgendwann mal, sondern immer.



Mad Max ist das nächste große Warner-Spiel. Eine gute Gelegenheit zu zeigen, dass man aus Fehlern lernen kann.

Geht es nur um die Zahlen?

Ich will das klarstellen: Schlechte Stimmung gegenüber einem Spiel muss am Ende nicht viel heißen, zumindest nicht, wenn man nur auf die Verkaufs- und Vorverkaufszahlen blickt. Die Call-of-Duty-Reihe ist seit Jahren die wohl umstrittenste Spieleserie überhaupt. Und ja, die Verkaufszahlen schwanken, aber sie liegen immer noch so lächerlich hoch über denen vieler Konkurrenzprodukte, dass mir sofort das englische Sprichwort »laughing all the way to the bank« einfällt (»den ganzen Weg bis zur Bank lachen«). Aber vielleicht geht es ja am Ende doch nicht nur um die Zahlen. Vielleicht ist das Vertrauen der Kunden doch wertvoll, besonders wenn man ihr Geld schon haben will, bevor man ihnen ein Produkt geben kann. Und vielleicht sollten die Entwickler und Publisher die Macht der PC-Community nicht unterschätzen. Mit einem einfachen »Sorry, wir schauen mal, was da nicht stimmt« ist es dann nicht getan, nicht im Vorbesteller-Zeitalter. Und erst recht nicht, wenn man vorher nicht ganz ehrlich mit den PC-Käufern war. Ich bin gespannt, wie und ob Warner und Rocksteady ihre verärgerten Kunden entschädigen.

Nicht genug Karten

Radeon Fury



Die Radeon R9 Fury wird es zunächst nur von Asus und Sapphire geben: jeweils mit individuellem Kühlsystem, aber ohne werkseitige Übertaktung. Die Verfügbarkeit dürfte wie bei der großen Schwester Fury X auch in den kommenden Monaten noch schlecht sein.

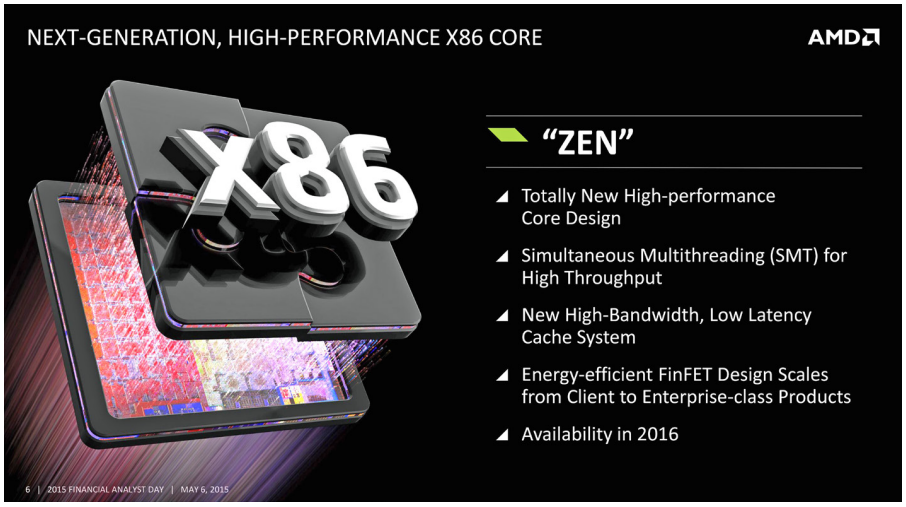
Am 10. Juli veröffentlichte AMD die Radeon R9 Fury, allerdings gab es nicht genug Samples, um alle Redaktionen für einen Test mit der Fury auszustatten – auch wir warteten vergeblich. Dabei ist die R9 Fury für viele Spieler potenziell interessanter als das High-End-Modell Fury X, das es nur im Referenzdesign mit Wasserkühlung zu kaufen gibt. Außerdem dürfte die Fury X mit ihrem Preis von 700 Euro selbst für viele Enthusiasten zu teuer sein. Die Fury (ohne X) verwendet dagegen einen etwas abgespeckten Fiji-Grafikchip und verfügt über weniger Shader als die Fury X (3.584 statt 4.096), nutzt aber ebenfalls 4,0 GByte High-Bandwith-Memory (HBM) und taktet mit bis zu 1.000 MHz nur minimal langsamer als die Fury X (1.050 MHz). Anscheinend wurden bis jetzt nur sehr geringe Mengen an Fiji-Chips produziert, was sich etwa an der schlechten Verfügbarkeit der Radeon R9 Fury X zeigt. Bei der Radeon R9 Fury gibt es (zumindest anfänglich) sogar nur je ein Modell von Sapphire und Asus, andere Hersteller bleiben außen vor. Asus bietet dabei die Radeon R9 Fury Strix an und nutzt den bekannten DirectCU-III-Kühler, und Sapphire hat die Radeon R9 Fury Tri-X inklusive Tripple-Lüfter-System im Angebot – an den Taktraten ändert keiner der beiden Hersteller etwas.

Wir rechnen in den nächsten Wochen mit einem eigenen Testsample der Fury, um Ihnen genaue Benchmarks zu liefern. In den ersten Tests von AMD selbst und einigen Kollegen, die ein Fury-Sample ergattern konnten, schlägt die Fury die Geforce GTX 980 um ein paar Prozent. Das Tri-X-Modell von Sapphire verbraucht dabei zwar deutlich mehr Strom als die GTX 980, arbeitet aber auch unter Last relativ leise. Den Preis für die Radeon R9 Fury setzt AMD mit rund 630 Euro (UVP) angesichts der direkten Konkurrenz zur GTX 980 (500 Euro) allerdings viel zu hoch an – bis tatsächlich Verkaufsversionen in den Handel gelangen, kann der Preis aber durchaus auf ein ähnliches Niveau wie bei der GTX 980 gefallen sein.

Intels 10-nm-CPUs verschoben

Chance für AMDs Zen

Die bisherigen Planungen von Intel sahen vor, dass im Laufe des Jahres 2016 die ersten im 10-Nanometer-Verfahren hergestellten Cannonlake-Prozessoren erscheinen. Die CPUs sollten der Nachfolger der Skylake-Prozessoren werden, deren Veröffentlichung wir für Anfang August 2015 erwarten. Angeblich hat Intel jedoch Probleme mit der Fertigung von 10-nm-Chips, sodass Cannonlake auf das Jahr 2017 verschoben oder eventuell sogar durch eine neue Architektur namens Ice Lake ersetzt wird. Der wesentliche Unterschied zu Skylake sollen die integrierten Spannungsregler sein. Bei den aktuellen Haswell-Prozessoren (Core i 4xxx) sind diese ein Teil der CPU, bei Skylake jedoch nicht mehr, da angeblich sonst die TDP (thermische Verlustleistung) der Prozessoren zu hoch gewesen wäre. Mit Cannon/Ice Lake seien dann wieder integrierte Spannungsregler geplant.



AMDs im 14-nm-Prozess gefertigte Zen-CPUs könnten der jahrelang übermächtigen Intel-Konkurrenz im kommenden Jahr wieder gefährlich werden, da Intels eigentlich für 2016 erwartete 10-nm-CPUs wohl deutlich später kommen werden.

Die durch die Verschiebung entstehende Lücke sollen in der zweiten Jahreshälfte 2016 Prozessoren mit dem Codenamen Kaby Lake schließen, die wie Skylake in 14 Nanometer hergestellt werden. Damit deutet sich ein ähnliches Vorgehen von Intel an wie zuletzt: Auch die ersten 14-Nanometer-Prozessoren names Broadwell mussten verschoben werden, und ein Haswell-Refresh (CPUs wie der Core i7 4790K) füllte Mitte 2014 die Lücke. Die Verschiebung von Cannon/Ice Lake könnte so eine große Chance für AMD und die geplanten Zen-Prozessoren sein. Für AMD sind die Zen-CPUs die größte Investition im Forschungs- und Entwicklungsbereich, denn Zen soll 2016 auch in Sachen Leistung wieder zu Intel aufschließen. Mit der Herstellung im 14-Nanometer-Verfahren wäre AMDs Zen dann 2016 erstmals seit vielen Jahren in Sachen Strukturbreite wieder gleichauf mit Intel. Zusammen mit einer leistungsstarken Architektur, die pro Takt 40 Prozent Mehrleistung gegenüber aktuellen AMD-CPUs bieten soll, könnte Zen der Intel-Konkurrenz bei Erscheinen tatsächlich Probleme bereiten.

Ab dem 29. Juli in Wellen

Windows 10 Start



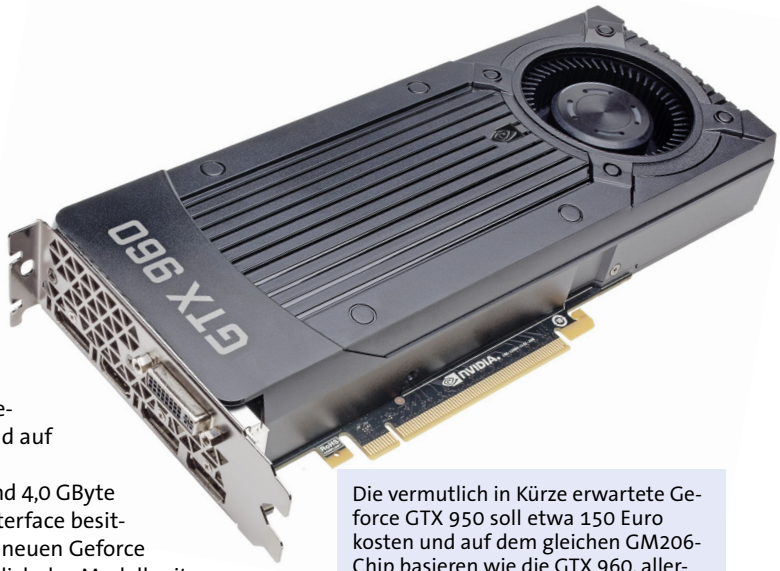
Wer nicht beim Insider Programm mitgemacht hat, wird vermutlich etwas länger als bis zum 29. Juli auf Windows 10 warten müssen.

Wer aktuell Windows 7 oder Windows 8 als Betriebssystem verwendet, konnte sich in den letzten Wochen das kostenlose Upgrade auf Windows 10 reservieren. Das neue Betriebssystem wird am 29. Juli 2015 veröffentlicht und sollte laut den bisherigen Aussagen von Microsoft auf den Rechnern, auf denen die Reservierung durchgeführt wurde, schon vorab heruntergeladen werden. So soll eine schnelle Installation ohne lange Wartezeiten am Tag der Veröffentlichung möglich werden.

Doch wie Microsoft in einem Blogbeitrag klarstellt, wird Windows 10 am 29. Juli 2015 noch nicht für alle Nutzer bereitgestellt, sondern die Verteilung soll in Wellen starten. Den Anfang machen die Windows Insider genannten Tester, die Windows 10 bereits während des vergangenen Jahres ausprobiert haben. Erst danach werden langsam alle anderen Nutzer die Möglichkeit erhalten, auf Windows 10 umzusteigen. Laut der Beschreibung kann es also nach dem 29. Juli 2015 durchaus mehrere Tage dauern, bis das kostenlose Upgrade für den eigenen Rechner tatsächlich angeboten wird. Dann werden aber wohl auch sehr wahrscheinlich schon die ersten Kinderkrankheiten des Upgrade-Vorgangs behoben worden sein. Auch wenn die Verzögerung des Upgrades für manche Nutzer ärgerlich sein dürfte, wirklich eilig ist das kostenlose Upgrade auf das neue Windows 10 nicht. Immerhin wird Microsoft diese Möglichkeit ein ganzes Jahr lang bieten.

Maxwell-Einsteiger

Geforce GTX 950



Die vermutlich in Kürze erwartete Geforce GTX 950 soll etwa 150 Euro kosten und auf dem gleichen GM206-Chip basieren wie die GTX 960, allerdings mit weniger Shadern und Takt.

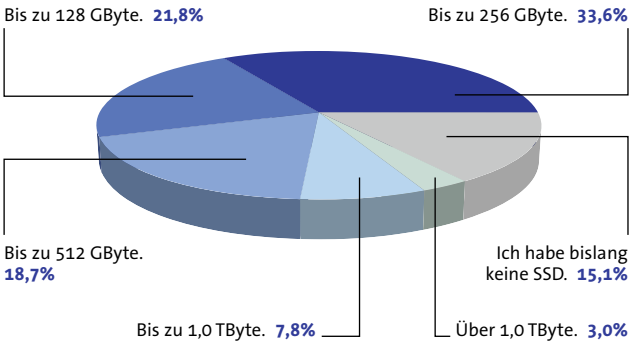
Nvidia hat seine Geforce-Modelle mit Maxwell-Architektur im High-End-Bereich gut aufgestellt, doch gegen die günstige Konkurrenz von AMD im Einsteigermarkt soll in Kürze ein frisches Geforce-Modell namens Geforce GTX 950 antreten. Die neue Maxwell-Grafikkarte soll als Gegenstück zur AMD Radeon R7 370 auf den Markt kommen und laut Informationen von Videocardz der Geforce GTX 960 sehr ähnlich sein. Lediglich die Anzahl der Shader-Einheiten und die Taktraten seien etwas geringer. Der Grafikchip trägt den Codenamen GM206-250, während auf der Geforce GTX 960 ein GM206-300 arbeitet.

Die Geforce GTX 950 soll außerdem in zwei Versionen mit 2,0 und 4,0 GByte GDDR5 erscheinen und vermutlich ein 128 Bit breites Speicherinterface besitzen. Genauere Details dazu gibt es aber noch nicht. Der Preis der neuen Geforce GTX 950 soll bei rund 150 US-Dollar liegen. Damit ist wahrscheinlich das Modell mit 2,0 GByte gemeint, während die 4,0-GByte-Version einen Preisaufschlag erhalten wird.

Umfrage

Wie groß ist Ihre SSD?

Die schnellen SSDs sind mittlerweile bei unseren Lesern sehr beliebt und auch weit verbreitet. In Sachen Kapazität besitzen mit 33,6 Prozent die meisten ein Modell zwischen 128 und 256 GByte Speicherplatz. An zweiter Stelle stehen mit 21,8 Prozent die SSDs bis 128 GByte, werden aber bereits knapp von den Modellen mit bis zu 512 GByte (18,7 Prozent) verfolgt. Immerhin 7,8 Prozent der Umfrageteilnehmer verfügen bereits über eine oder mehrere SSDs in ihrem PC mit einer Gesamtkapazität zwischen 512 GByte und 1,0 TByte, und immerhin 3,0 Prozent geben an, mehr als 1,0 TByte SSD-Kapazität zu besitzen. Mit 15,1 Prozent unserer Leser besitzt nur eine Minderheit noch keine SSD, die Zahl dürfte weiter fallen.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.257 Teilnehmer

Feedback



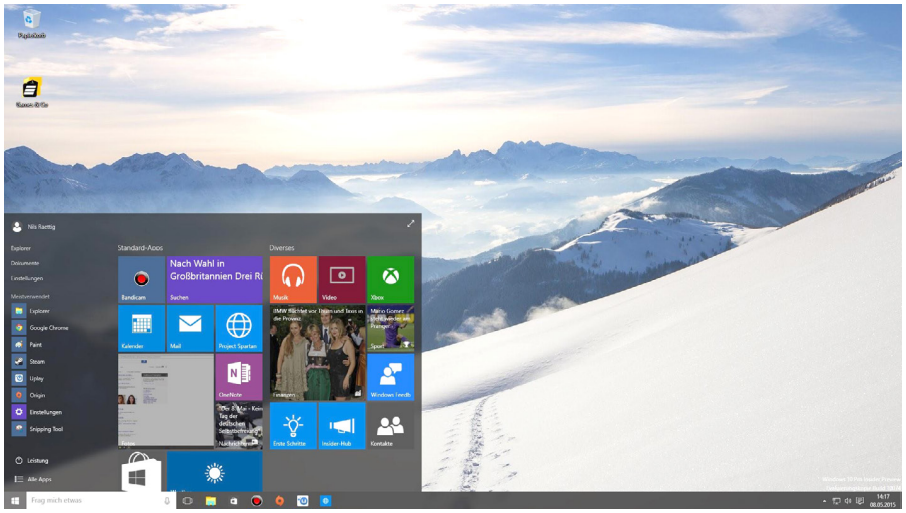
brief@gamestar.de
@GameStar_de
GameStar.de
facebook.com/GameStar.de

Windows 10

Ich war sehr erfreut über den Artikel über Windows 10, nur hatte ich mir etwas mehr erhofft: Infos über Hardware, Treiber und Kompatibilität. Ich will den Artikel nicht kritisieren, mir fehlen da eben ein paar Antworten. Die Vorteile von Windows 10 gegenüber Windows 7 sind gering, das sind für mich nur oberflächliche Änderungen. Dann kommt noch DX12, was für mich die einzige wichtige Neuerung ist. Aber ich kann das wie einige andere nicht nutzen, da meine GTX 670M das doch gar nicht mitmacht, also warum dann auf Windows 10 wechseln? Klar bin ich die Minderheit, die am Laptop zockt, aber es geht doch mit Sicherheit auch einigen anderen so, die eine GTX 770 oder ältere Karte haben, die nur DX11 oder DX11.2 mitmacht. Dann ist die Frage der Treiber offen. Wird das alles so ohne weiteres funktionieren? Ich glaube nicht, dass Toshiba neue Treiber für meinen über zwei Jahre alten Laptop schreibt. Also unterm Strich bin ich immer noch verunsichert, ob ich von der kostenlosen Version Gebrauch machen soll. **Anthony Bischof**

Man muss bei der Kompatibilität zu DirectX 12 zwei Dinge unterscheiden: Einerseits gibt es die grundsätzliche Unterstützung von DirectX 12, die auch bei älteren Grafikkarten wie deiner GTX 670M gegeben ist, andererseits bietet DirectX 12 einige zusätzliche neue Funktionen, die über die sogenannten Feature-Level definiert werden. Solange eine Grafikkarte DirectX 11 beherrscht und ein passender Treiber für Windows 10 vorhanden ist, kann man in DX12-Spielen von der besseren Ausnutzung der Hardware durch die neue Schnittstelle profitieren, was auch für dein Notebook gilt. Die neuen Funktionen der Feature-Level 12.0 und 12.1 werden dagegen nur von einigen aktuellen Grafikkarten wie der GTX 970/980 unterstützt. Wie wichtig diese Funktionen werden, lässt sich noch schwer abschätzen, aber DirectX 12 ist in jedem Fall auch für Spieler mit älteren Grafikkarten ein durchaus gutes Argument für den Wechsel zu Windows 10. **Nils Raettig**

Ich werde dann wohl (einmal mehr) allein aufgrund des neuen DirectX auf Windows 10 umsteigen. Ansonsten würde ich bei Win7 bleiben, denn die restlichen Features von Win10 lassen mich kalt. Für mich muss ein Betriebssystem so unspektakulär und unauffällig wie möglich sein. Schön muss es gar nicht sein, lieber funktional und effizient. Win10 drängt sich für meinen Geschmack immer noch zu sehr in den Vordergrund. Win7 dagegen ist spartanisch und schnörkellos und wäre eigentlich meine erste Wahl. **mutuKabar**



Windows 10: »Ich werde dann wohl (einmal mehr) allein aufgrund des neuen DirectX umsteigen.«

Also dieser Bericht hat mich sehr ernüchtert! Also heißt das, dass DX12 nur was für neue Spiele bringt wie Ashes of the Singularity? Und heißt das auch, dass alle Spiele vor DX12 diese nicht nutzen können und man alte Spiele nie in neuer Pracht und Optimierung sehen wird? **Chakotay**

DirectX 12 bringt in der Tat nur dann Vorteile gegenüber DirectX 11 in Spielen, wenn sie die neue Schnittstelle gezielt nutzen. Es ist zwar wahrscheinlich mit relativ überschaubarem Aufwand möglich, ein reines DX11-Spiel auf DX12 umzuprogrammieren, bei bereits erschienenen Spielen wird das aber wohl trotzdem nur sehr selten passieren. DirectX 12 alleine dürfte die Verkaufszahlen schließlich kaum wieder deutlich ankurbeln, und als reiner Bonus für die Besitzer des Spiels ist der Programmieraufwand dann vermutlich doch wieder zu hoch. **Nils Raettig**

Mir ist aufgefallen, dass ich viele Veränderungen an diesem Betriebssystem gar nicht brauche bzw. fraglich ist, ob ich sie überhaupt benutze. Das Einzige, was ich brauche, ist DirectX 12, die anderen Sachen sind vielleicht ganz nett, aber für jemanden, der nur Musik am PC hört, zockt oder Videos schaut, nicht gerade interessant. Schade, dass sie nicht mal ein Betriebssystem nur für Zocker herstellen. **Dandy2k5**

Anno 2250

Sehr schöne Preview. Gibt einen wirklich guten Eindruck und macht definitiv Lust auf mehr. Ich persönlich kann mit dem Zukunftsszenario mehr anfangen. Hat mir schon bei

2070 sehr gut gefallen. Dass sie von diesem Online-Kram wegkommen (auch wenn's keinen Multiplayerpart gibt), finde ich sehr gut. **Senekha**

WWW Sehr schöner Artikel. Vielen Dank, Heiko! Ich bin zwar nicht so der »Annoholiker« wie viele andere, aber Wi-Sims und Aufbauspiele stehen bei mir immer ziemlich hoch im Kurs. Und dem Artikel nach zu urteilen, wurden genau diese beiden Aspekte verstärkt. Der »Wusel-Faktor«, der vielen Spielern mindestens genauso wichtig ist, scheint aber abgenommen zu haben. Oder wurde der einfach nur verlagert? Das konnte ich dem Artikel nicht entnehmen (oder ich hab's überlesen). Wenn ich meinen (Wie nennt man die Anno-Sims eigentlich?) aber nun genauso gerne bei ihrer Freizeitgestaltung zuschauen mag, wie ich es früher bei den Mittelalter-Arbeitern gemacht habe, sollte sich auch dieser Kritikpunkt erledigt haben. Es muss ja nicht immer nur Arbeit, Arbeit, Arbeit sein. Okay, im Gegenteil, wie gerne hätte ich bei den anderen Annos die virtuelle Peitsche ausgepackt, dass die härter malochen! Also, ich freu mich sehr auf das neue Anno, und der Artikel hat meine Vorfreude nur noch verstärkt. **Metalveteran**

WWW Ich habe alle Anno-Teile gespielt, aber so gut wie noch nie im Singleplayer. Mit 1404 und 2070 habe ich zahlreiche, stundenlange Abende mit Freunden im Koop-Endlosspiel verbracht. Da kann man ja richtig effizient Arbeitsteilung machen und Zuständigkeiten für die Beschaffung der Waren aufteilen. Alleine werde ich mich jedoch kaum motivieren können, stundenlang damit zu verbringen. Da werde ich wahrscheinlich erstmal abwarten, bis ein Multiplayermodus nachgeliefert wird. **mh0001**



LET'S PLAY MEETS gamescom

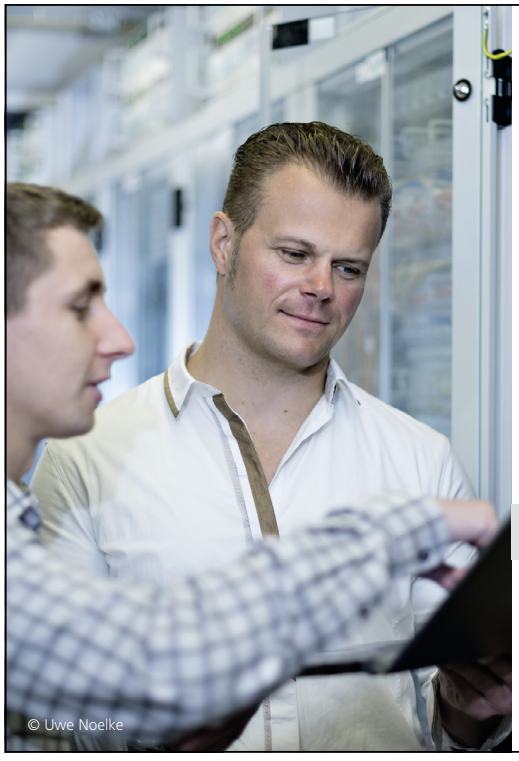
Auch auf der diesjährigen Gamescom haben wir sie wieder auf der Bühne, die Stars der deutschen Let's-Play-Szene: PietSmiet, Dhalucard, HerrDekay, GameTube ... das sind nur einige unserer Gäste.

Unser großes Programm »LET'S PLAY meets gamescom« startet am 6. August um 11:00 Uhr. Wo? In Halle 10.1 am kaum zu übersehenden Stand F60a. Unser Moderatoren-Team von High5 (Maxi, Nino und Flo) veranstaltet mit den Gästen Live-Let's-Plays, verlost coole Sachen und sorgt für eine Menge Spaß: Unser Allyance-Netzwerk wird sich in einem Rocket-League-Turnier beweisen müssen, Mafuyu und HerrCurrywurst stellen sich den Zuschauern in Mario Kart, Wartime Dignity zockt mit Freiwilligen Shootmania und vieles mehr! Wer seinen Lieblings-Youtuber auf keinen Fall verpassen will, findet den genauen Programmplan unter ow.ly/PDx3H. Wir sehen uns auf der Gamescom 2015 in Köln!

DVD

@ Wir haben schon seit Jahren ein GameStar-Abo. Und seit Jahren stelle ich immer wieder fest, dass die DVDs für mich überhaupt keinen Mehrwert haben. Meist wandern sie original verschlossen in eine Ablage. Das kommt erstens davon, dass ich wenig Zeit habe, um Videos zu schauen, und wenn ich etwas sehen möchte, schaue ich es mir online an. Zweitens spiele ich die beigelegten Vollversionen nie. Falls ich wirklich einmal ein Spiel haben möchte, kaufe ich es bei Steam und Co. (meist schon sehr billig). Mir würden daher ein Abo ohne DVD und ein geringerer Heftpreis viel, viel besser gefallen (trägt auch zur Müllvermeidung bei). **Michael Pieber**

@ Ich bin sehr erfreut über die Verbesserungen hin zu einem eigenständigen Magazin, das sich spürbar von den Internetinhalten abhebt. Zum anderen würde ich mich sehr freuen, wenn ihr die tolle Entwicklung des Heftes auf eure Heft-DVD übertragen könnt. Derzeit ist es leider so, dass ich 99 Prozent aller Videos der DVD bereits auf GameStar.de sehen konnte. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr einige eurer heftexklusiven Reportagen auch mit Videos untermalen könntet oder ganz eigene Videoreportagen machen könntet. Beispielsweise wie die Videoreportage über die Folterei bei Logitech, die ich sehr gut fand. Wäre diese noch vertont und nicht nur mit Texten versehen gewesen, hätte sie ein Spitze von mir bekommen. Ideen zum möglichen Themen habe ich viele. Beispielsweise: Besuche bei deutschen Studios, bei denen nicht ein neues Spiel im Mittelpunkt steht, sondern ähnlich zu dem Besuch bei Piranja Bytes das Studio mit den Mitarbeitern. Dies bietet sich natürlich besonders an, wenn man das Studio sowieso wegen einer wichtigen Preview besucht. Mir ist bewusst, dass solche Reportagen mit viel Auswand und Kosten verbunden sind, aber ihr seid ein so kreativer Haufen, dass euch da bestimmt etwas einfällt. **Mara Borchert**


© Uwe Noelke

DEUTSCHE BUNDESBANK
EUROSYSTEM

Bachelor of Science –
Angewandte Informatik

Studieren Sie mit uns als dualen Studienpartner ab 1. Oktober 2016 an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mosbach (bei Heidelberg) oder Mannheim. Die Schwerpunkte Ihres Studiums sind Software-Engineering und Anwendungsentwicklung sowie Aufbau von IT-Infrastrukturen.

Bewerbungsschluss: **20. September 2015.**

Arbeitgeber Bundesbank
Die andere Perspektive.

Zertifikat seit 2008 audit berufundfamilie
HOCHSCHUL PRAKTIKUM FAIR company 2014 karriere.de
trendence Schülerbarometer 2014 TOP DEUTSCHLANDS 100 Top-Arbeitgeber

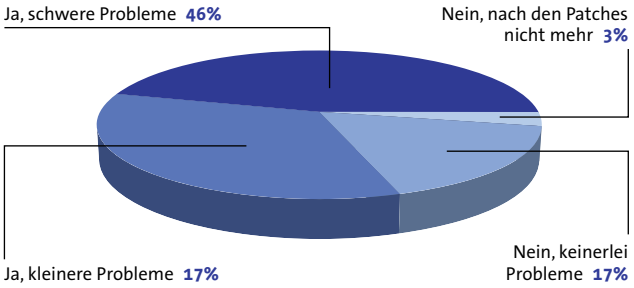
Umfrage zu Batman: Arkham Knight

Der Ruckel-Ritter



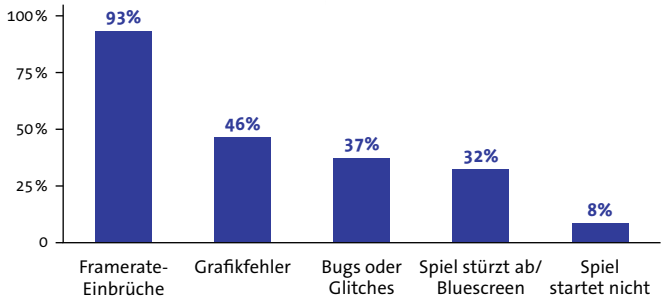
Auf den Konsolen ein tolles Spiel, auf dem PC ein Technik-Debakel. 5.000 Spieler sagen ihre Meinung zu Batman: Arkham Knight.

Haben oder hatten Sie technische Probleme mit Batman: Arkham Knight auf dem PC?



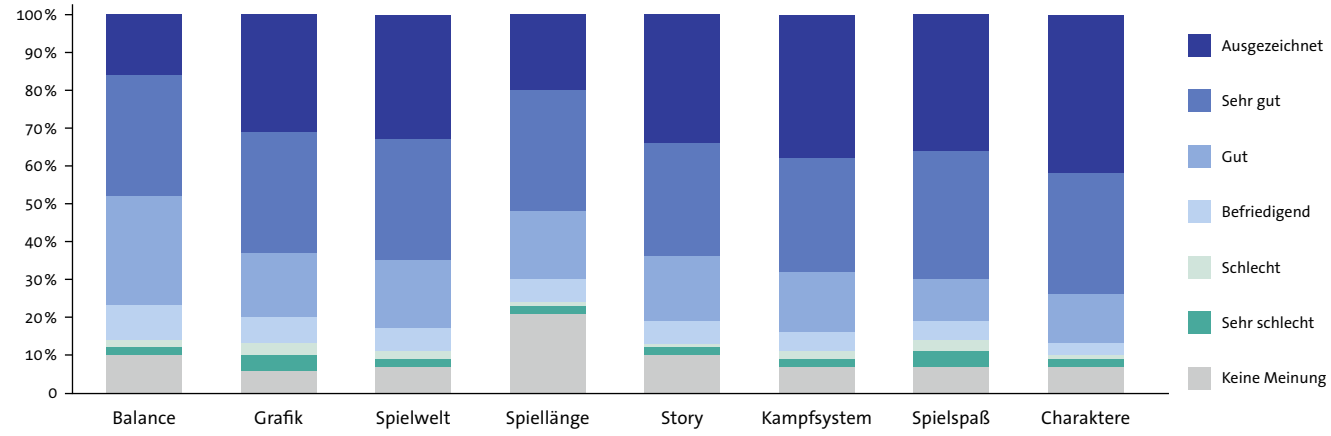
Rund 80 Prozent der Teilnehmer kämpfen mit der Technik des Spiels statt mit dem Abschaum von Gotham. Ein deutliches Zeichen für die schlechte Qualität der Umsetzung des Studios Iron Galaxy.

Welche Art von Problemen haben oder hatten Sie mit Batman: Arkham Knight?

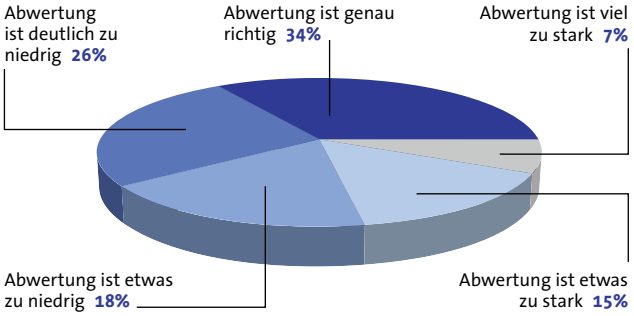


Geruckel und Grafikfehler plagen die meisten User (bei dieser Frage waren Mehrfachnennungen möglich). Abstürze gab es bei über 30 Prozent der Teilnehmer, bei acht Prozent startete Batman gar nicht.

Wie würden Sie die Spielelemente im Einzelnen bewerten?

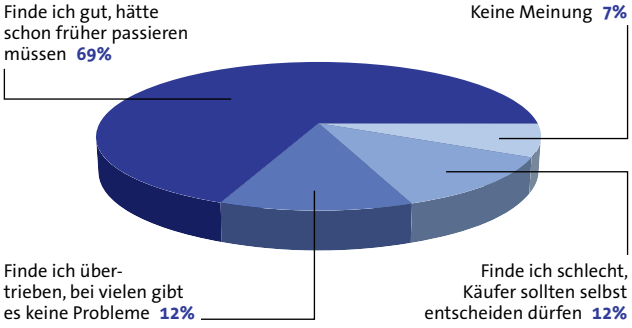


Wie stehen Sie zu unserer Abwertung der PC-Version von Batman: Arkham Knight um 15 Punkte aufgrund der Technik-Probleme?



Unsere Abwertung finden die Teilnehmer grundsätzlich gut, rund ein Drittel hält die 15 Punkte für das richtige »Strafmaß«. 44 Prozent sind sogar der Meinung, es hätte mehr sein müssen.

Was halten Sie vom Verkaufsstop der PC-Version von Batman: Arkham Knight?



Knapp 70 Prozent unserer User sind der Meinung, dass Publisher Warner richtig reagiert hat, sie finden den Verkaufsstop des Spiels gut, meinen aber auch, dass der Titel erst gar nicht hätte veröffentlicht werden dürfen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 5.200 Teilnehmern

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	**Adr1ft**	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	September 2015
	Anno 2205	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	07/15	3. November 2015
	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
	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	2. Halbjahr 2015*
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Treyarch	06/15	6. November 2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
UPDATE	**Dark Souls 3**	Action-Rollenspiel	From Software	08/15	1. Quartal 2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
UPDATE	**Deus Ex: Mankind Divided**	Action	Eidos Montreal	06/15	1. Quartal 2016
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2015
	DiRT Rally	Rennspiel	Codemasters	06/15	2015*
NEU	**Dishonored 2**	Action-Adventure	Arkane Studios	–	2. Quartal 2016
UPDATE	**Doom**	Ego-Shooter	id Software	07/15	2. Quartal 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2015
NEU	**Elex**	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2016
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	2015
UPDATE	**Fallout 4**	Action-Rollenspiel	Bethesda Game Studios	07/15	10. November 2015
UPDATE	**FIFA 16**	Sportspiel	EA Sports	–	24. September 2015
NEU	**For Honor**	Action	Ubisoft	–	2016
	Fortnite	Action	Epic Games	–	2015
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2015
NEU	**Ghost Recon: Wildlands**	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15	2016
UPDATE	**Grand Ages: Medieval**	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14, 03/15	25. September 2015
	Guild Wars 2: Heart of Thorns	Online-Rollenspiel	Ncsoft	03/15	2015
	H1Z1	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2015*
NEU	**Hitman**	Action	IO Interactive	–	2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2016
UPDATE	**Just Cause 3**	Action	Avalanche Studios	03/15	1. Dezember 2015
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	3. Quartal 2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
UPDATE	**Mad Max**	Action-Adventure	Avalanche Studios	08/15	3. September 2015
UPDATE	**Mass Effect: Andromeda**	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	4. Quartal 2016
NEU	**Master of Orion**	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	1. September 2015
UPDATE	**Might & Magic: Heroes 7**	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14, 04/15	3. Quartal 2015
NEU	**Minecraft: Story Mode**	Adventure	Telltale Games	–	2015
	Mirror's Edge Catalyst	Action	Digital Illusions CE	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Need for Speed**	Rennspiel	Ghost Games	–	3. November 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
UPDATE	**Pro Evolution Soccer 2016**	Sportspiel	Konami	–	17. September 2015
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 05/15	13. Oktober 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
	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*
UPDATE	**Silence: The Whispered World 2**	Adventure	Daedalic Entertainment	–	2016
NEU	**Sniper: Ghost Warrior 3**	Ego-Shooter	City Interactive	–	1. Halbjahr 2016
NEU	**South Park: The Fractured But Whole**	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	2016
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	2016
UPDATE	**Star Wars: Battlefront**	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	05/15, 08/15	19. November 2015
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	Street Fighter 5	Kampfspiel	Capcom	07/15	1. Quartal 2016
UPDATE	**Tom Clancy's The Division**	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13, 04/15	8. März 2016
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2015
	Trine 3	Jump&Run	Frozenbyte	06/15	2015*
NEU	**Total War: Warhammer**	Strategie	Creative Assembly	08/15	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*
NEU	**XCOM 2**	Rundenstrategie	Firaxis Games	–	November 2015

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

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.
UPDATE Aktualisierte Daten; blaue Schrift zeigt, was sich geändert hat.



Elex

Vom Easter Egg zum Epos

Was ist Elex? Und warum gibt's kein neues Gothic? Auf der Suche nach Antworten auf diese beiden großen Fragen haben wir mit Entwickler Piranha Bytes gesprochen und klären, was hinter dem Mix aus Science Fiction und Fantasy steckt. Und ja: Der Held hat einen Namen. Von Dimitry Halley

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **Ende 2016**

Elex ist das Spiel, das Entwickler Piranha Bytes immer machen wollte. Das verrät uns Creative Director Björn Pankratz im Interview: »Seit acht Jahren hegen wir den Wunsch, mal aus dem Fantasy-Gefängnis auszubrechen. Jetzt kriegen wir endlich die Chance, was anderes zu gestalten als mittelalterliche Holzstühle, Trinkfässer und Esstische. Solche Dinge nutzen sich irgendwann ab – nicht nur beim Spielen, sondern auch in der Entwicklung.« Eine spannende Äußerung für einen Entwickler, dem – überspitzt formuliert – genau diese interaktiven Holzstühle zum Erfolg verholfen haben.

Denn die herausragende mittelalterliche Dark-Fantasy-Atmosphäre der Gothic-Spiele ist eines der entscheidenden Merkmale, die Piranha Bytes bis heute eine absolut treue Fangemeinde sichern. Und dazu hat das detaillierte Interagieren mit Stühlen, Lagerfeuern und Tierkadavern einen entscheidenden Teil beigetragen. Folglich ist es kein Wunder, dass die meisten – darunter auch wir – damit gerechnet haben, der nächste Titel des Studios werde Gothic 5. Warum nicht zu den Wurzeln zurückkehren, die einen einst groß gemacht haben? Schließlich ist man nun endlich wieder im Besitz der Lizenzrechte. Da wäre doch der logische Schluss, an der erfolgreichsten Marke anzuknüpfen.

Piranha Bytes macht das genaue Gegenteil: kein Gothic, kein weiteres Risen, weder düsteres Mittelalter, noch betrunkene Piraten. Stattdessen Elex, ein Mix aus postapokalyptischer Science Fiction und klassischer Fantasy. »Wir wollen raus aus dem Korsett. Das meinen wir ernst«, beteuert Pankratz. Wie genau diese Genremischung aussieht und was man sich unter dem Spiel vorstellen kann, wollen wir im knapp zweistündigen Gespräch mit ihm herausfinden. Nach Ablauf der Interview-Zeit halten wir drei Tatsachen fest: Erstens dürfte Elex definitiv die riskanteste Herausforderung werden, der sich das deutsche Studio seit vielen Jahren stellen musste. Zweitens aber auch genau die Chance, die es braucht, um sich zukunftssicher aufzustellen. Und drittens könnte das Spiel wirklich, wirklich cool werden.

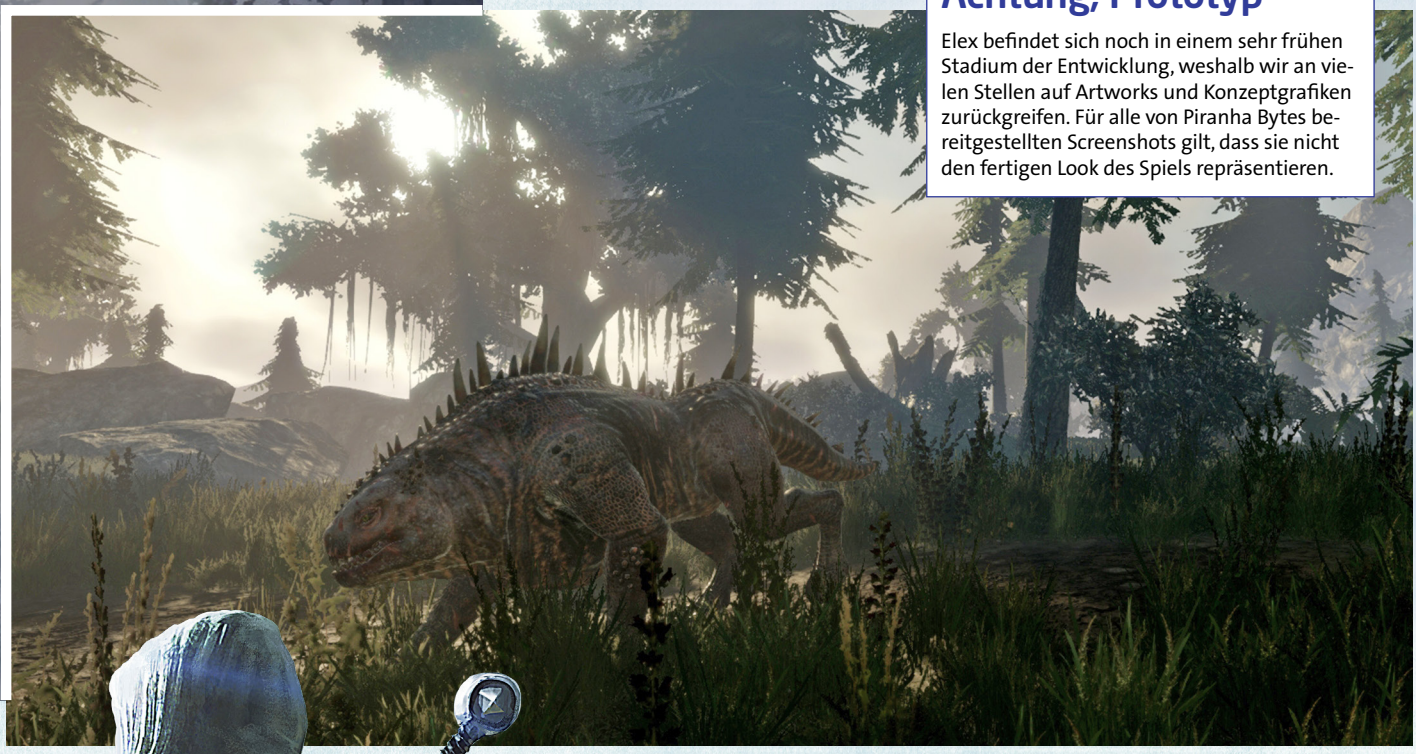
Elex is everything

»Cool« ist in dem Fall nicht nur lässige Umgangssprache, sondern Wortspiel: Es bezeichnet gleichzeitig die

Gothic-Nervensäge Mud gibt's auch in Risen 3 – dort muss man den Kerl aber nicht töten, um ihn loszuwerden.

Achtung, Prototyp

Elex befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung, weshalb wir an vielen Stellen auf Artworks und Konzeptgrafiken zurückgreifen. Für alle von Piranha Bytes bereitgestellten Screenshots gilt, dass sie nicht den fertigen Look des Spiels repräsentieren.



Die Kreaturen bewegen sich frei durch die Landschaft – platzen wir ins falsche Gebiet herein, dann war's das für uns. So eine Freiheit ist typisch für ein Spiel von Piranha Bytes.



Wirkung, die Elex im Spiel auf den Menschen hat. Denn der Name ist mehr als der Titel des Spiels – Elex bezeichnet eine Wunderdroge, die jeder haben will. Nachdem der quasi-magische Rohstoff mit einem Kometen in der Spielwelt gelandet ist, hat sich alles verändert. Björn Pankratz will nicht ins Detail gehen, ob dieser Einschlag aus dem Weltraum der Grund ist, warum die Zivilisation in Elex untergegangen ist. Tatsache ist aber: Seitdem es das Zeug in der Welt gibt, will es jeder haben. »Elex is everything.«

Inspiration ist dafür laut Pankratz unter anderem die Droge Spice aus Frank Herberts Science-Fiction-Klassiker »Dune«, aber auch das magische Erz aus dem allerersten Gothic. Elex ist Energiequelle, Werkstoff, Zahlungsmittel, aber eben auch Droge: »Wenn du es konsumierst, stumpfst du ab«, erklärt der Creative Director, »es gibt im Spiel kein klassisches Gut-Böse-System, sondern eines, das wir Kälte nennen.« Wer seinem Organismus zu viel Elex zuführt, gewinnt »Coolness«. Pankratz verwendet das Wort mit einem Augenzwinkern, denn er bezeichnet damit keine lockere Haltung im positiven Sinn, sondern den Verlust von Menschlichkeit.

Elex bedeutet gleichzeitig Macht und Verfall. Die Welt kann nicht ohne, aber auch nicht mit. An der Stelle fallen einem natürlich zahlreiche Fragen ein: Was macht das Zeug mit dem Helden? Wie wirkt es sich spielerisch aus auf Dialoge, Rollenspielmechaniken, NPC-Interaktion? Und ganz wichtig: Kann man damit ein Elex-Zaubermaschinengewehr craften? Für viele konkrete Details ist es allerdings noch zu früh, schließlich ist das Spiel völlig unfertig. Was wir aber erfahren, sind die Konsequenzen auf Story, Spielwelt und so ziemlich jeden anderen Aspekt, der sich grundlegend von Gothic und Risen unterscheidet. An der Funktion von Elex kann man erkennen, wohin Piranha Bytes mit dem Spiel gehen will. Und warum es so ein Wagnis für die kleine Firma aus dem Ruhrpott ist.

Star Trek in Gothic

Die Idee zu Elex begann mit zwei Easter Eggs. So sollte es in einem der frühen Gothic-Spiele einen geheimen »Star Trek«-Außenposten geben, der hinter der Spielwelt verborgen ist. Das andere Secret wurde indes als Autowrack geplant, das sich in irgendeiner Gothic-Canyon-Landschaft hinter

Björn Pankratz



Björn Pankratz stand uns knapp zwei Stunden Rede und Antwort zu Elex. Nachdem er über zehn Jahre als Türsteher gearbeitet hat, ist er für Piranha Bytes seit dem ersten Gothic Creative und Project Director. Damit ist er im Besonderen für Story, Spielwelt und Gamedesign verantwortlich.

Der Held von Risen 3 hat tatsächlich einen Namen; Fans und Presse nennen ihn aber trotzdem meist namenlos.

Monster

Die Kreaturen von Elex sind zwar mit ihren Mutationen und Verätzungen durchaus post-apokalyptisch, gerade beim Greifen-Monster erkennt man aber die Verwandtschaft zu den bisherigen Fantasy-Spielen von Piranha Bytes.









der Levelbegrenzung finden ließe. Eines dieser Easter Eggs wurde verwirklicht. Damals war das ein harmloser Gag, allerdings offenbart sich darin schon die Idee der Entwickler, das Fantasy-Setting mit zukünftigen Technologien zu kombinieren. Und genau das tut Elex im großen Stil.

»Es gab eine gigantische Katastrophe auf dem Planeten«, erklärt Pankratz. »Vorher war die Zivilisation so, wie wir sie heute kennen. Nach der Apokalypse haben sich Gegensätze herausgearbeitet. Einige Volksgruppen verschreiben sich der Technik. Eine andere Gruppe pfeift ganz auf Technologie und erschafft sich ein mittelalterliches Paradies. Wir versuchen herauszuarbeiten, wie diese verschiedenen Gesellschaften funktionieren würden, wenn es wirklich zur Katastrophe käme.« In den Eckdaten erinnert das an das PS4-exklusive Horizon: Zero Dawn: eine Zukunftsvision, die sich so weit von aller Zivilisation fortbewegt hat, dass sie in vielen Gebieten wieder rückständig wirkt. Piranha Bytes will mit der extremen Wirkung des Elex-Materials erwachsenere Themen angehen. Das merkt man auch an den sozialen Fragen zur »richtigen« Gesellschaftsform, die der Spielwelt zugrunde liegen. Es geht im Besonderen darum, dass sich der Spieler in diesem Chaos aus Meinungen, Gefahren und Möglichkeiten positioniert. Elex ist als Rohstoff Katalysator für knifflige moralische Fragen. »Wir wollen eine große Welt erschaffen, die dem Spieler viel Freiheit lässt und auf durchgeskriptete Passagen verzichtet. Man soll viel erkunden, die Menschen in Elex verstehen und sich aktiv mit der Geschichte auseinandersetzen«, sagt Björn Pankratz. Immersion ist das entscheidende Lehnwort. Deshalb kriegt die Spielfigur diesmal auch einen Namen – welcher das ist, will der Creative Director aber nicht verraten. Genauso wenig wie irgendein anderes Detail zur Hauptstory.

Größer als Gothic 3?

Beim Stichwort »Große Welt« haken wir natürlich ein und wollen wissen, welche Ausmaße das Ganze denn annehmen wird. Eher ein Risen oder doch ein Gothic 3? Oder noch größer? Pankratz schmunzelt nur und antwortet: »Groß genug.« Wir bohren noch ein bisschen und entlocken ihm zumindest ein »riesengroß«. Viel entscheidender ist aber, dass man diese Welt als Spieler übergangslos durchwandern kann. Das bedeutet, dass die teils störenden Ladepausen wie beispielsweise bei den Inseln von Risen 3 wegfallen. Es heißt aber auch, dass hinter jeder falschen Abzweigung ein Mutanten-Monster warten kann, das uns die Rübe abbeißt. Gut so! Zumindest da bleibt Piranha Bytes der eigenen Tradition treu.

Generell scheint Pankratz die Spielwelt von Elex am allerwichtigsten zu sein. Das ist auch verständlich, schließlich ist das Mischmasch-Szenario aus Science Fiction

Björn Pankratz über seine Gothic-Spiele



Gothic (2001)

»Mit Gothic wollten wir das geilste Spiel machen, das es je gegeben hat. Leider haben wir in der Zeit nichts anderes gemacht und 100-Stunden-Wochen geschoben. Am Ende waren wir im Eimer, zum Glück haben wir aber mit dem Spiel den Zeitgeist getroffen.«



Gothic 2 (2002)

»Für Gothic 2 hatten wir nur elf Monate Zeit. Wir haben alles dran gesetzt, eine Welt zu erschaffen, die größer ist als beim Vorgänger und besser funktioniert. Allerdings war die knappe Zeit echt ein Problem und wir waren immer noch platt von Gothic 1.«



Gothic 3 (2006)

»Unser Vorhaben mit Gothic 3 war unheimlich groß, zumal wir parallel am Addon für den Vorgänger arbeiteten. Wir wollten ein Riesenspiel machen, allerdings haperte es an vielen Inhalten. Wir hatten zum Beispiel nur drei Monate Zeit für alle Dialoge.«



Was es in diesem Gebäude zu entdecken gibt, müssen wir komplett ohne Quest-Marker und aufdringliche Markierungen herausfinden.

und Fantasy ein unverbrauchter Ansatz. Aber es ist eben auch eine große Herausforderung, denn wenn wir als Spieler sowohl mittelalterliche Dörfer als auch High-Tech-Ruinen und fortschrittliche Städte bereisen, dann ist die wichtigste Qualität, dass alles wie aus einem Guss wirkt. Komplett konträre Settings miteinander zu kombinieren, birgt immer die Gefahr, dass dies auf Kosten der Kohärenz geschieht.

Auf der anderen Seite liegt hier auch die größte Stärke der Jungs und Mädels von Piranha Bytes. Denn wenn sie in Risen und Gothic eines bewiesen haben, dann dass sie atmosphärische und glaubhafte Welten bauen können. Wenn Björn Pankratz uns also davon erzählt, wie wichtig ihm diese Angelegenheit ist und wie viele Gedanken er sich mit seinem Team dazu macht, dann wirkt das durchaus überzeugend. Die fehlenden Ladepausen kommen beispielsweise im Paket mit anderen Immersionsbarrieren, die in Elex nicht vorkommen sollen: Es soll kein ausgelagertes Inventarmenü geben, stattdessen eine sehr reduzierte Benutzeroberfläche, und keine aufdringlichen Questmarker. Das klingt nach einem sehr natürlichen Interface, wie beispielsweise bei Dead Space, wo alle Anzeigen über unseren Raumanzug erfolgen – das ist allerdings nur Spekulation unsererseits.

Der mündige Spieler

Elex pfeift also auf blinkende Questmarker und setzt stattdessen auf die Neugierde des Spielers. Man ist sich aber der Tatsache bewusst, dass man diese natürlich erst mal wecken muss: »Wir wollen, dass der Spieler sich mit der Welt beschäftigt. Nur ist das in der heutigen Zeit echt schwierig.« Wir unterhalten uns mit Björn Pankratz über Spielerführung – gerade bei einem Rollenspiel wie Elex treffen alle möglichen Typen von Spielern aufeinander. Die einen wollen erkunden, die anderen vor allem kämpfen, manche wollen es knüppelhart, andere eher handlich. Viele wollen ein Gothic-Spielgefühl, viele etwas komplett Neues. Welcher Weg hat Zukunft? Wie sehr soll man den durchschnittlichen Spieler bei der Hand nehmen? »Bei Risen 3 hatten wir ein großes Nadelöhr,« erklärt er mir. Man musste sich durch einen einstündigen Tutorial-Abschnitt kämpfen, bevor sich die Spielwelt öffnet. »Da verliert man viele Spieler.«

Elex lässt uns die Wahl. Wir können uns an einen Tutor halten oder gleich in die weite Welt davonlaufen . In nahezu allen Belangen soll der Spieler sich auf die eigenen Entscheidungen verlassen müssen. Dass er auch motiviert ist, das zu tun, will Piranha Bytes durch die plausible Welt und erwachsene Geschichte erreichen. Ein mutiges Vorhaben, wenn man bedenkt, dass die Hauptstorys der Gothic-Spiele vergleichsweise geradlinig verlaufen sind. Deshalb fragen

Björn Pankratz über die Risen-Spiele



Risen (2009)

»Wir hatten die Chance, ein komplett neues Ding zu machen und haben das auch genutzt. Allerdings ging zu viel Energie ins erste Kapitel – das ist dann super gestaltet mit Story und allem, der Rest dafür nicht. Da hat uns einfach die Luft gefehlt.«



Risen 2: Dark Waters (2012)

»Beim zweiten Teil haben wir sehr viele wichtige, neue Mechaniken eingebaut, die wir bis heute nutzen. Zum Beispiel Zwischensequenzen. In der Summe waren wir aber zu piratig. Da haben wir den Fantasy-Aspekt verloren. Das ist vielen Spielern sauer aufgestoßen.«



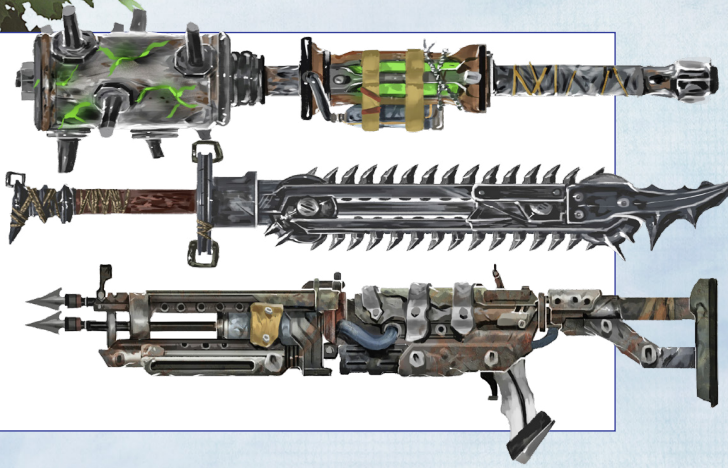
Risen 3: Titan Lords (2014)

»Bei Risen 3 haben wir das geändert. Das Spiel hat uns sehr viel Spaß gemacht – es ist sehr groß geworden. Allerdings mussten wir es in Inseln aufteilen, weil bis kurz vor Ende nicht klar war, ob wir das Spiel letztlich in Episoden rausbringen würden. «

Eines der ersten Geldzahlungsmittel waren keine Erze, sondern Muscheln in China vor etwa 4.000 Jahren.

Waffen

An den Waffen erkennt man sehr deutlich die Verbindung von Science Fiction und Fantasy. Auch wenn es sich um Schwerter, Keulen und Speere handelt, sind sie als futuristisches Patchwork gestaltet. Man sieht ihnen an, dass ihre Erbauer aus alter Technik etwas zusammenbasteln mussten. Unser Favorit: die Speerkanone.



wir Pankratz nach einem konkreten Beispiel, das sowohl die erwachsene Handlung als auch die Entscheidungsfreiheit der Spieler illustriert.

»Durch Elex entstehen Mutanten. Monster, die früher einmal Menschen waren. Du triffst als Spieler einen Typen, dessen Bruder langsam zu einem dieser sabbernden Viecher verkommt. Deine Fraktion will, dass du ihn um die Ecke bringst, um die Gesellschaft zu schützen. Der Bruder appelliert an dein Gewissen und schützt seinen Verwandten. Du musst entscheiden, wie du vorgehst. Beide Pfade haben Konsequenzen, du verscherzt es dir mit deinen Vorgesetzten, eventuell kommt die Sache aber auch nie ans Licht, egal, wie du dich entscheidest.«

Zynisch gesprochen klingt das nicht weltbewegend. Das mag am Beispiel liegen, aber gerade solche Quests kennt man beispielsweise aus Dragon Age: Origins. Fairerweise mag das aber auch dem frühen Entwicklungsstadium von Elex geschuldet sein. Außerdem muss Elex ja keine Revolution in Sachen Entscheidungen und Konsequenzen anbieten – es muss nur glaubhafter sein als das aufgesetzte Rufpunkte-System aus Gothic 3. Und das kann eine Annäherung an Dragon Age in jedem Fall gewährleisten.

So viel Gothic steckt drin

High-Tech-Städte, eine erwachsene Geschichte, ein Held mit Namen, fesselnde Entscheidungsfreiheit – das alles klingt nach einem ordentlichen Schritt weg von der »Gothic-Formel«, die Spiele von Piranha Bytes eigentlich immer auszeichnet. Darüber hinaus verspricht Pankratz ein aufpoliertes Technikgerüst in eigener Engine, neue Animationen, Physical Based Rendering – es soll deutlich besser aussehen als die Risen-Trilogie. Deshalb stellen wir die für Fans entscheidende Frage: Wie viel Gothic steckt denn noch drin in diesem Elex?

»Wir wollen dem Spieler kein völlig anderes Spielgefühl vermitteln,« erläutert Pankratz. »Man wird Elex auf jeden Fall anmerken, von wem es gemacht ist.« Und nachdem er uns ein paar grobe Einblicke in das tatsächliche Gameplay gibt, sehen wir die Parallelen zu den früheren Werken. So wird man sich auch in Elex als Held in Schulterperspektive frei durch die Landschaft bewegen. Man erlernt bei Trainern gegen Währung Fähigkeiten, schließt sich Fraktionen an, spezialisiert sich auf Nahkampf, Magie oder Schusswaffen.

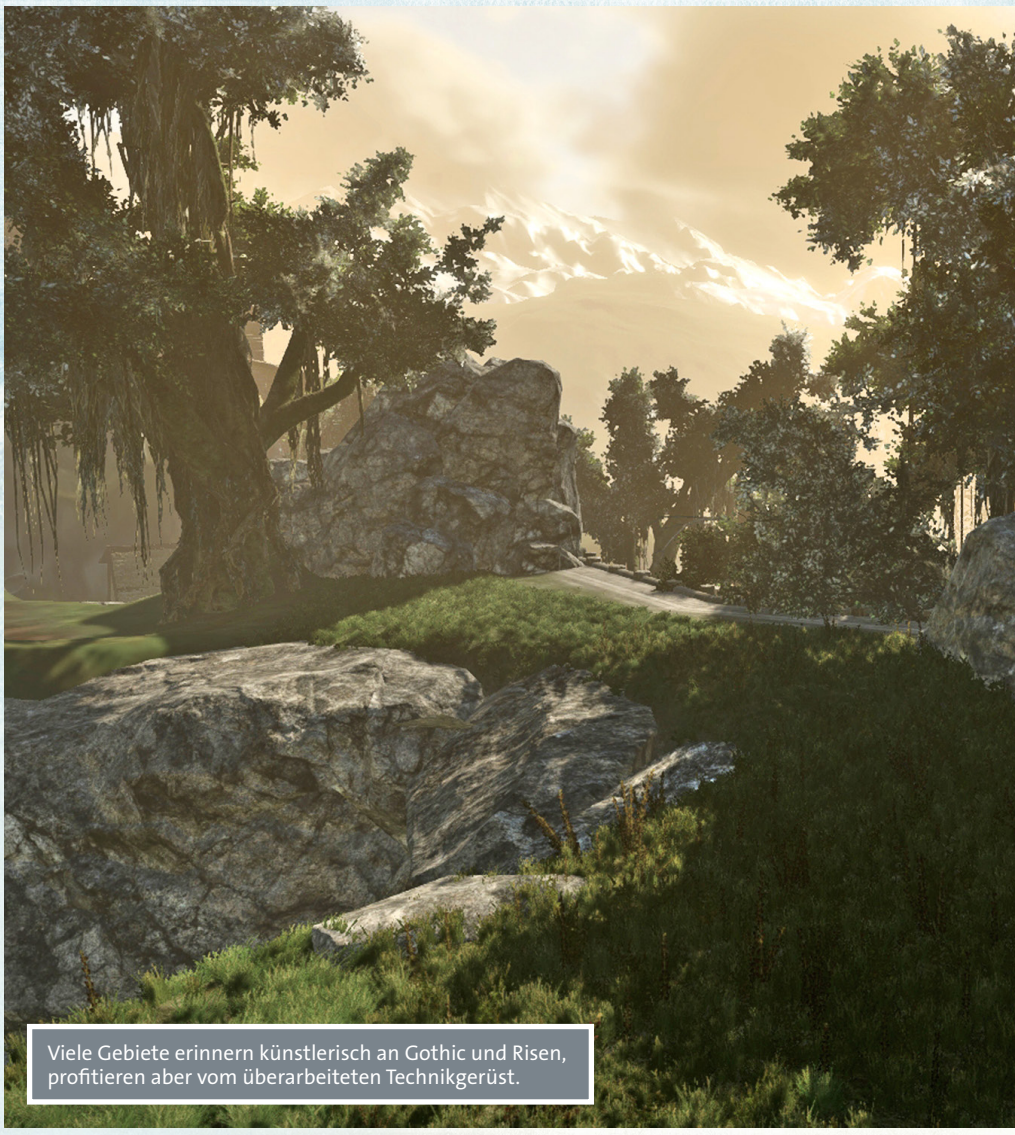
Zu all diesen Aspekten verrät Björn Pankratz wenige konkrete Details. Beispielsweise wird's wohl futuristische Gewehre, aber auch mittelalterliche Armbrüste geben. Wie sich beides spielt, lässt sich indes noch nicht sagen. Details über das Charaktersystem, Waffen, Crafting oder Fähigkeiten gibt es noch nicht, weil die entsprechenden Mechaniken erst konzipiert werden müssen.

Ein großes Fragezeichen schwebt auch noch über der Interaktivität in der Spielwelt: Die Titel von Piranha Bytes sind traditionell deutlich quest-lastiger als ein Skyrim, das mit Dutzenden von Dungeons aufwartet, oder einem Diablo 3, das uns Unmengen von Beute vor die Nase hält. Zu konkreten Aktivitäten wie Jagd, Alchemie oder Handel nennt Björn Pankratz nur ein Feature: das Crafting, das grundlegend überarbeitet werden soll.

Dragon Age den Rang ablaufen

Man merkt schon: Die Spielmechaniken von Elex sind derzeit noch ein Buch mit sieben Siegeln. Aus den spärlichen Informationen lässt sich aber zumindest spekulieren, dass vieles der Studiotradition treu bleiben wird. Kampfsystem, Skill-Ausbau, Rollenspielmechaniken, all das klingt bisher sehr nach Risen 3 und dessen Vorläufern. Die große Neuerung wird hingegen die Spielwelt mit all ihren Ressorts: Atmosphäre, Story, Design, Dialoge und, und, und.

Piranha Bytes hat nicht das Budget, um wie die großen Fische im Teich technische Revolutionen zu bieten. Was Björn Pankratz und sein Team hingegen auszeichnet, ist die Erfahrung im Erschaffen lebendiger Spielwelten. Und hier kann Elex tatsächlich ein wegweisender Schritt in die Zukunft werden, der beweist, dass glaubhafte NPCs in einer plausiblen, packenden und lebendigen Um-



Viele Gebiete erinnern künstlerisch an Gothic und Risen, profitieren aber vom überarbeiteten Technikgerüst.



Relikte fortgeschrittener Zivilisationen: Mitten in der Landschaft stehen High-Tech-Strukturen, die wir erkunden können.



Viele Gebiete in Elex waren so lange fernab aller Zivilisation, dass sie wie eine mittelalterliche Naturidylle wirken (mit fiesen Monstern).

gebung selbst einem bombastisch inszenierten Dragon Age: Inquisition in puncto Atmosphäre den Rang ablaufen können.

Das große Wagnis

Doch auch das Risiko ist mittlerweile recht groß. Die Erfolge des ersten Gothic sind über zehn Jahre her. Gothic 3 hat indes viele Sympathien gekostet, die auch die »nur« gute Risen-Trilogie nicht wieder reinholen konnte. Immer häufiger wird die Kritik laut, Piranha Bytes habe sich in der eigenen Nische der »Ruhrpott-Rollenspiele« eingenistet und treibe langsam in die Bedeutungslosigkeit. Mit diesen Stimmen geht Björn Pankratz sehr offen um: »Wir wollen diesen Neustart machen. Uns wurde oft nachgesagt, dass wir genau das nicht tun würden. Aber so langsam wird's echt von uns erwartet – frei nach dem Motto: Kommt mal raus aus eurer Höhle, ihr Neandertaler, und guckt euch mal an, was andere machen. Seid ein bisschen mutiger.«

Inwieweit der Neustart gelingen kann, lässt sich derzeit noch nicht sagen. Dazu sind die Infos zum Gameplay anhand konkreter Beispiele einfach zu spärlich. Aber vielen Fans würden sich bei der Aussicht auf eine riesengroße Spielwelt mit vielen Fraktionen schon mit einer Garantie zufriedengeben, dass Elex nicht an den gleichen Krankheiten leiden wird wie Gothic 3, das mit ähnlichen Features geworben hat.

In puncto Bugfixing gibt's die zwar nicht, aber zumindest Aspekte der Spielwelt kommentiert Björn Pankratz abschließend: »Gothic 3 war zu generisch. Die Dialoge waren spärlich und nicht besonders involvierend. Die Geschichten waren sehr kurzlebig, man hat Charaktere abgegrast.« Das soll es in Elex genauso wenig geben wie einen Flaschenhals, der am Ende des Spiels alle Entscheidungen auf drei lahme, vergleichsweise belanglose Enden münzt. Das ist doch auf jeden Fall mal ein Wort. DH





Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich wünsche mir ein neues Gothic. Da mache ich kein Geheimnis draus, die beiden ersten Teile gehören für mich zu den besten Rollenspielen aller Zeiten. Ich würde prinzipiell jeden Versuch begrüßen, diese Fackel weiterzutragen. Deshalb war ich bei der Ankündigung von Elex natürlich etwas skeptisch: Science Fiction, Postapokalypse? Ihr habt doch die Gothic-Lizenz wieder!

Aber diese Haltung wird Piranha Bytes nicht gerecht. Im Gegenteil: Ich halte Elex mittlerweile für die bessere Idee. Denn im Prinzip haben sie ja versucht, mit der Risen-Trilogie den Geist von Gothic nach vorne zu tragen. Aber irgendwie hat sie das nie so wirklich geschafft. In Zeiten von niemals endenden Franchises sollte man eine Marke auch mal ruhen lassen können – zumindest, wenn man sich stattdessen kreativ neu aufladen kann.

Und genau das machen die Jungs und Mädels mit Elex. Anhand der ersten Screenshots und Artworks erkennt man bereits sehr deutlich den speziellen »Piranha-Bytes-Touch«, allerdings hat mich Björn Pankratz überzeugt, dass Elex eben nicht ein Gothic mit Laserschwertern wird, sondern ein mutiger Ausflug in unbekannte Gewässer. So unbekannt, dass ich mir zugegebenermaßen ein wenig Restskepsis vorbehalte, ob diese neue »erwachsene« Erzählweise am Ende ihrem Namen gerecht wird.

Der Begriff Science Fantasy geht als Bezeichnung bis in die Zeit der amerikanischen Pulp-Magazine vor 100 Jahren zurück.

DER ALTERNATE Gamescom PC

Für alle die mit Haut und Haaren dabei sind!



999,-

ALTERNATE Gamescom 2K15 PC W10-64

- Intel® Core™ i5-4460 CPU (3,2 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 970
- 8 GB DDR3-1600 (PC3-12800) RAM • 120-GB-SSD, 1000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • Windows 10 64-Bit (OEM)

S7IXAT



99,90

CM Storm QuickFire Rapid I

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

NTZV2Z



27,99

Sharkoon Skiller PRO

- blau beleuchtete Gaming-Tatatur
- Anti-Ghosting, beleuchtet, Rubberdome
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- 3 unterschiedliche Profile, On-Board Speicher
- USB

NTZS59



359,-

Intel® Core™ i7-4790K

- Sockel-1150-Prozessor • Haswell-Refresh
- 4x 4.000 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB SmartCache
- Intel® HD 4600 Grafikkern

HW7I27



129,90

Corsair Gaming STRAFE Cherry MX Red

- USB-Tastatur • Cherry MX-Tastenschalter
- dynamische Hintergrundbeleuchtung (rot)
- jede Taste individuell programmierbar
- USB-Passthrough-Anschluss

NTZVV606



239,90

GIGABYTE GeForce 4GB GTX 960 OC WF2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1241 MHz Chiptakt (Boost: 1304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.024 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JEXY0A11



369,-

EVGA GeForce GTX 970 ACX 2.0 SuperClocked

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

JEXZ0A18



749,-

GIGABYTE GeForce GTX 980 Ti G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1190 MHz Chiptakt (Boost: 1291 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0A01



789,-

MSI GeForce GTX980 Ti Gaming 6G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1178 MHz Chiptakt (Boost: 1279 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,1 GHz)
- 2816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXN0A01



369,-

MSI AMD Radeon R9 390 Gaming 8G

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 390
- 1060 MHz Chiptakt
- 8 GB GDDR5-RAM (6,1 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXN0B01



619,-

Sapphire 4GB HBM R9 FURY

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 FURY
- 1000 MHz Chiptakt
- 4 GB HBM-RAM (4.096 bit Speicherinterface)
- 3584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B03



539,-

MSI X99A GODLIKE GAMING X99

- ATX-Mainboard • Sockel LGA 2011-3
- Intel® X99 Express • 2x Gigabit-LAN
- 6x USB 3.1 • HD-Sound
- 8x DDR4-RAM • Turbo M.2, 10x SATA 6Gb/s, 5x PCIe 3.0 x16

GMEM34



139,90

GIGABYTE GA-Z97X-UD3H

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

GWEG33

EIZO



299,-

Eizo FORIS FS2434-BK

- LED-Monitor • 60 cm (23,8") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 4,9 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 1.000:1 • 60 Hz • Energieklasse: B
- Helligkeit: 250 cd/m² • höhenverstellbar
- 2x HDMI, DVI-D (HDCP), 2+1x USB 3.0, Audio

V5LE80

iiyama



509,-

Iiyama ProLite B2888UHSU-B1

- LED-Monitor • 70,85 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m² • höhenverstellbar
- Energieklasse: C • 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI-D (HDCP), VGA, Audio

V6LI40

SAMSUNG



599,-

Samsung S32E590CS LED

- LCD-Monitor • 81,28 cm (32") Bilddiagonale
- 1.920x1080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (grau zu grau) • Kontrast: 3.000:1
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieklasse: B
- 2x HDMI, DisplayPort

V7LU24

acer



749,-

Acer Predator XB270HUbprz
NVIDIA® G-SYNC™

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel (WQHD)
- 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- höhenverstellbar • Pivot • DisplayPort, USB 3.0

V6LA0018

ALTERNATE @ gamescom

Fokuspartner

BALLISTIX™

Besucht uns vom **05.08. bis 09.08.** in **Halle 10.1 Stand D070**



Interessante Promos und Gewinnspiele!

AeroCool



66,90

Aerocool Aero-1000

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

TQXRF021

Sharkoon



59,90

Sharkoon S28 Window

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

TQXSJ2

BALLISTIX



87,90

Crucial CT250BX100SSD1 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

BALLISTIX



99,90

Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BBLS2CP8G3D1609DS1S00"
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1

CREATIVE



67,90

Creative Sound Blaster Z

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- SBX Pro Studio-Technologien, CrystalVoice-Technologie für Sprachoptimierung
- 4x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-Out / -In
- PCI-Express (x1)

KK#C6L

Sharkoon



67,99

Sharkoon WPM700 Bronze

- Netzteil • 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN7S16

WD



77,90

Western Digital Black 1 TB

- Interne Festplatte • „WD1003FZEX"
- 1 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- NoTouch-Rampload-Technologie, Doppelprozessor

AEBW64

HITACHI



47,49

Hitachi Travelstar 5K1000 1 TB

- Interne Festplatte • „HTS541010A9E680"
- 1 TB Kapazität • 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 12 ms (Lesen) • 2,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AABIL0

ALTERNATE

bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 12.08.2015

Total War: Warhammer

Die totale Fusion

Was könnte besser zusammenpassen als Total War und epische Fantasyschlachten? Die Kombination eröffnet völlig neue Strategiewege. Von Maurice Weber

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin:**2016**



Riesen können sich einzelne Einheiten schnappen und sie kurzerhand verschlingen, allerdings sollten sich die schwerfälligen Kolosse nicht von Speerträgern einkesseln lassen.

Total War: Warhammer ist die natürlichste Weiterentwicklung von Total War und könnte gleichzeitig die größte Revolution in der Seriengeschichte werden: Endlich Fantasy-Schlachten! Fleißige Fans basteln immerhin schon seit Jahren Mods mit den Armeen von Mittelerde, Westeros und Warhammer, jetzt folgen die Entwickler der Community und Warhammer bekommt sein ganz eigenes offizielles Total War. Und das könnte das altgediente Serienkonzept ordentlich auf den Kopf stellen.

Reiter, Lanzen, Greifen

Die grundverschiedenen Warhammer-Fantasyvölker brechen die bekannte Total-War-Spielmechanik weit auf. Klar, auch diesmal lenken wir die Geschicke unseres Reiches rundenweise auf einer Strategiekarte und ziehen von dort in epische Echtzeit-Massenschlachten. Nur dass unser Reich jetzt eben nicht mehr Rom oder das alte Japan ist, sondern eins von vier Fantasy-Völkern: das Imperium der Menschen, die Zwerge, die Vampirfürsten und die Grünhäute.

Nun können sich Fantasy-Völker wie Orks und Untote aber auch nochmal deutlich stärker voneinander unterscheiden als zwei Barbarenstämme in Rome 2. Sie führen allesamt eine völlig einzigartige Einheitenriege ins Feld, was uns dazu zwingt, unsere bewährten Strategien über den Haufen zu werfen. Bogenschützen brav in der zweiten Reihe hinter den Lanzen zu halten, schützt vielleicht vor einem Ritteransturm – aber wenn plötzlich ein Greif herabstürzt, gucken wir ziemlich blöd aus der Wäsche. Diese Flugeinheiten können außerdem als Reittiere und Transporter dienen. Und eine stramme Frontlinie ist auch nicht mehr so sicher, wie sie mal war, wenn der Feind mit haushohen Riesen anrennt. Das Spiel hält sich bei den Einheiten eng an die Warhammer-Vorlage und erlaubt damit jede Menge Truppentypen, die es so in Total War schlichtweg noch nie gab. Genau deswegen finden wir diese Fusion so enorm spannend.

Magische Balance?

So interessant die neuen Fantasy-Einheiten klingen, die Entwickler laden sich damit freilich auch einige Balancing-Kopfschmer-



Die Schlacht am Nachtfeuerpass ist die letzte Quest für den Kaiser, um sich würdig zu erweisen, den heiligen Kriegshammer des Sigmar zu führen.

zen auf. Es soll allerdings für jedes übernatürliche Monster Gegenmaßnahmen geben. Riesen zum Beispiel dreschen zwar mächtig drein, stampfen aber als einzelne Einheit aufs Feld und lassen sich damit von großen Infanterie-Bataillonen leichter umzingeln. Obendrein spezialisieren sich manche Einheiten darauf, genau solchen dicken Kolossen auf die Nase zu geben. Zum Beispiel das Luminarium des Hysh. Dieses riesige Prisma wird auf einer Kutsche in die Schlacht gekarrt und von Magiern bedient, die damit einen konzentrierten Seelenfeuerstrahl loslassen. Keinen ausreichend breiten, um eine ganze Horde wegzubrennen, und schwerfällig ist das Ding auch noch, aber einem ebenso langsamen wie fetten Riesen brennt es zielsicher ein Loch in die Brust.

Überhaupt wird Magie eine wichtige Rolle spielen. Von kleinen Unterstützungssprüchen bis zu einem armeevernichtenden Meteor schöpfen wir aus einem dicken Zauberarsenal. Da stellt sich erneut die Frage: Wird das nicht zu übermächtig? Aber Magie ist keine unbegrenzte Ressource. Zauberer müssen die acht Winde der Magie anrufen, und die wehen nicht auf jedem Schlachtfeld gleichmäßig und in konstanter Stärke. Wir können uns also nicht darauf verlassen, jeden Spruch immer einsatzbereit zu haben. Und wenn wir das auf dem Feld verfügbare Kontingent leergezaubert haben, stehen unsere Sprücheklopfer ohne Magie wehrlos da. Klingt zumindest in der Theorie sinnvoll, ist aber auch schwer einzuschätzen – bringt es doch eine weitere völlig neue Komponente in den totalen Krieg.

Selbst ist der Kaiser

Nicht völlig neu, aber jetzt deutlich wichtiger sind Helden und Fraktionsanführer. In Total War: Warhammer schickt jede Seite ihren legendären Anführer in die Schlacht. So treffen sich etwa Kaiser Karl Franz und Ork-Obermoscha Grimgork Eisenpelz auf dem Feld der Ehre. Solche Helden haben weit mehr drauf als die bekannten Generäle. Statt im Hintergrund lediglich die Moral zu stärken, sind sie unsere besten Krieger und müssen damit an vorderster Front eingesetzt werden, wie sich das für echte Fantasy-Recken gehört. Im Lauf der Kampagne rüsten wir sie mit immer stärkeren Items aus. Außerdem dürfen wir uns entscheiden, ob sie zu Fuß, beritten oder auf dem Rücken einer fliegenden Bestie kämpfen.
Anders als in den früheren Total-War-Teilen können diese Warhammer-Figuren übrigens auch nicht altern. Die Kampagne kennt überhaupt keine klassische Zeitrechnung mehr, also schreitet auch nicht mehr mit jedem Zug die Jahreszahl voran. Wenn unser Kaiser mal in der Schlacht zu Boden geht, ist er danach nur für ein paar Runden unpässlich – dauerhaft von der Bildfläche nehmen will man die großen Warhammer-Namen offensichtlich nicht.

Wohl aber kleinere zufallsgenerierte Recken, die sich uns im Laufe der Kampagne anschließen und die wir genauso hochzüchten können. So sollen uns auch die richtig ans Herz wachsen. Aber wenn sie den Löffel abgeben, sind sie weg vom Fenster, und wir müssen uns nach neuen Ersatzhelden der Stufe Eins umschauen. Auf der Kampagnenkarte übernehmen die Helden die Rolle der Agenten aus früheren Teilen.



Unser Fraktionsführer ist auch unser mächtigster Krieger. Der Kaiser führt seine Armeen an vorderster Front und kann als Infanterist, beritten oder in der Luft kämpfen.

Waaagh statt Wirtschaft

Jedes Volk soll auf sich auf der Weltkarte anders spielen. Das Imperium erinnert noch am ehesten an das historische Total War: Der Kaiser muss sich nicht nur auf dem Schlachtfeld behaupten, sondern auch in der politischen und wirtschaftlichen Arena. Die Orks dagegen pfeifen weitgehend auf Diplomatie und halten auch nicht so viel davon, die Staatskasse friedlich durch den Steuereintreiber zu füllen. Blut und Morde stehen auf der Tagesordnung!

1987 kam das futuristische Gegenstück Warhammer 40.000 dazu.



Das Imperium wird die klassische Total-War-Fraktion, die Grünhäute spielen sich eher wie die Hunnen aus Attila.



Die Fantasy-Einheiten bringen mehr Spezialfähigkeiten mit als in Total War üblich, Trolle spucken etwa Säurekotze.

Einem erfolgreichen Heer schließen sich dabei immer weitere kampfeslustige Orks an, sodass ein Waaagh-Kriegsmarsch wie eine Lawine durchs Land rollt und immer mehr Fahrt aufnimmt. Gemeinsam haben die Völker allerdings, dass wir zunächst mit kleinen Armeen und Territorien beginnen und unser Reich erst vereinen müssen.

Das Fantasy-Szenario liefert hier dennoch jede Menge fruchtbaren Boden für frische Spielmechaniken. Wir sind vor allem gespannt, wie sich die Vampirfürsten spielen werden, die statt lebendiger Soldaten mit so nervigen Eigenheiten wie Moral ein untotes Heer ins Feld schicken, das seinerseits besonders furchteinflößend wirkt.

Vier Völker gegen das Chaos?

Bei aller Vielfalt sind Imperium, Grünhäute, Zwerge und Vampire letztlich aber doch nur vier Völker – wenig für ein Total War, und auch längst nicht alles, was Warhammer zu bieten hat. Aber Warhammer: Total War soll nur der erste Teil einer Trilogie werden. Wir rechnen stark damit, dass später neue Parteien dazukommen. Immerhin sollen sich bereits im ersten Teil noch kleinere KI-Parteien auf der Weltkarte tummeln. Vielleicht Fraktionen wie die Elfen oder Skaven-Rattenmenschen, die dann später einmal voll spielbar werden? Trotzdem sollten die Entwickler bei Creative Assembly natürlich sicherstellen, dass auch das Hauptspiel angemessen gehaltvoll ausfällt.

Vor allem ein Volk fehlt uns derzeit noch, denn was wäre Warhammer ohne die Mächte des Chaos? Schon im ersten Trailer beschwor ja ein abtrünniger Priester einen Dämon des dunklen Gottes Tzeentch. Die Entwickler wollen zur Rolle des Chaos noch nicht viel sagen, beharren aber auf den angekündigten vier Fraktionen. Möglicherweise werden die finsteren Horden als KI-Bedrohung wie die Barbareninvasionen aus früheren Total Wars mitmischen.
Wir sind uns aber sicher, dass wir spätestens im zweiten oder dritten Teil auch selbst als Diener der finsteren Mächte losziehen können – wenn nicht, wäre das ein dickes Versäumnis für Warhammer-Fans. Genau wie sich wohl auch die Welt noch mit späteren Teilen erweitern dürfte. Der erste Teil findet allein in der alten Welt statt, dem zentralen Kontinent von Warhammer.

Ein Sandkasten voller Legenden

Wie bei Total War üblich, verzichtet auch der neue Warhammer-Teil auf eine echte Storykampagne. Stattdessen erobern wir mit unserer Nation völlig frei die Kampagnenkarte. Das Warhammer-Szenario gibt uns dabei allerdings zumindest einige Ausgangsbedingungen vor: Zwerge und Imperium sind beispielsweise gut aufeinander zu sprechen – aber wenn uns das nicht in den Kram passt, muss das nicht so bleiben.
Ganz auf Story wollen die Entwickler allerdings nicht verzichten. Schließlich können sie diesmal aus der reichhaltigen Warhammer-Hintergrundgeschichte schöpfen. Deswegen dürfen wir optionale Questreihen verfolgen, welche etwa die Geschichte unseres Anführers nachzeichnen. So tritt Kaiser Karl Franz in seiner finalen Quest im geschichtsträchtigen Nachtfeuerpass gegen eine Ork-Armee an und erweist sich dadurch würdig, den legendären Kriegshammer des Sigmar zu führen. Quests können unter anderem Waffen, Zauber, Ausrüstung oder auch Reittiere freischalten. Auch die Kampagnenkarte profitiert also mit neuen Möglichkeiten vom Fantasy-Szenario.
Allerdings haben wir sie ja noch nicht in Aktion gesehen, wie sich das also alles zusammenfügt, muss sich noch zeigen. Bislang wurde nur die zehnminütige Schlacht am Nachtfeuerpass präsentiert, und auch die war nicht spielbar. So vielversprechend das Fantasy-Szenario also sein mag, und so eindrucksvoll das Gemetzel inszeniert war, bleibt eine gesunde Grundskepsis doch angebracht. Aber wir beten zu Sigmar, dass das fertige Spiel sein Potenzial als revolutionärster Serienteil erfüllt. MW



Maurice Weber
@Froody42

Was hat da eigentlich so lange gedauert? Fantasy passt doch offensichtlich so perfekt zu Total War wie Schädel auf den Schädelthron! Das haben schon zahlreiche Mods bewiesen, und ich freue mich riesig auf Total War: Warhammer. Die vielfältigen Einheiten, die grundverschiedenen Völker und das stimmungsvolle Szenario mit seinen Geschichten bieten jede Menge spannenden Spielstoff. Ob Creative Assembly daraus echt ein gutes Total War strickt, muss sich aber freilich noch zeigen. Die erste Schlacht sah großartig aus, war aber auch noch nicht spielbar. Und es bleiben Fragezeichen wie die Balance, die Kampagnenkarte und alte Serienstiefkinder wie die KI. Trotzdem bleibe ich vorsichtig euphorisch – mit Warhammer-Schlachten in Total War wird halt einfach ein Traum wahr!



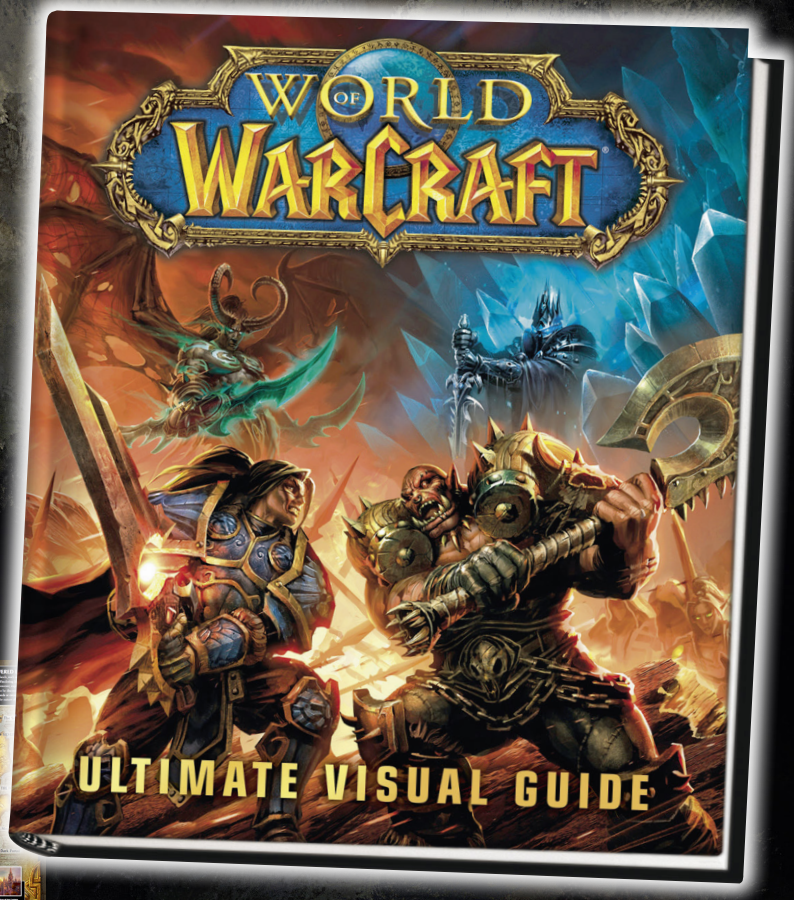
Flugeinheiten heben das Spiel auf eine völlig neue Ebene, hier duelliert sich Kaiser Karl Franz in der Luft mit einem Ork. Naturgemäß müssen sie sich dabei vor Fernkämpfern in Acht nehmen.

GEBALLTES WORLD OF WARCRAFT-WISSEN AUF FANTASTISCHEN 200 SEITEN!

In enger Zusammenarbeit mit dem ***World of Warcraft*-Entwickler BLIZZARD** entstand mit World of Warcraft®: Das ultimative Kompendium ein **umfangreiches Nachschlagewerk**, das den Fokus auf alle Hauptcharaktere, Schlüsselschauplätze und die Historie der von Kriegen verheerten Welt Azeroth richtet. Eine wahre Fundgrube für alle Spieler des **erfolgreichen Online Fantasy-Games**.

Der perfekte Spielbegleiter für alle Kämpfer von Allianz und Horde!





World of Warcraft – Das ultimative Kompendium
€ 39,90 (D) / € 41,10 (A), ISBN 978-3-8332-2895-7

© 2015 Blizzard Entertainment.
All Rights Reserved.

AUSSERDEM NEU:



World of Warcraft Wandkalender 2016
€ 12,99, ISBN 978-3-8332-3180-3

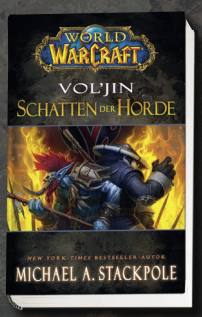
NOCH ERHÄLTLICH:



World of Warcraft
Kriegsverbrechen
400 S., Hardcover
€ 19,99 (D) / € 20,60 (A)
ISBN 978-3-8332-2858-2



World of Warcraft
Der Untergang der Aspekte
400 S., Hardcover
€ 19,99 (D) / € 20,60 (A)
ISBN 978-3-8332-2859-9



World of Warcraft
Vol'jin – Schatten der Horde
400 S., Hardcover
€ 19,95 (D) / € 20,60 (A)
ISBN 978-3-8332-2617-5

FINDEN SIE UNS IM NETZ:
PaniniComicsDE

IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

Panini BOOKS
www.paninicomics.de



Während der Schlacht von Hoth setzt Rebellen-Held Luke Skywalker seine Machtfähigkeiten ein.

Star Wars: Battlefront

So spielt sich der Sternenkrieg

Warum sich die Schlacht von Hoth nicht wie eine Schlacht anfühlt, verrät unser Redakteur Dimitry Halley in dieser Vorschau. Von Dimitry Halley

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **19.11.2015**

Wer meine Berichterstattung zu Star Wars Battlefront in den letzten Monaten verfolgt hat, der weiß zwei Dinge. Erstens: Ich habe vergessen, dass es AT-ATs auf Endor gab (danke für die vielen Kommentare unter dem entsprechenden Video; Asche auf mein Haupt). Und zweitens: Bisher haben wir sehr viel darüber gesprochen, was es im neuen Star Wars: Battlefront nicht gibt. Keine Weltraumschlachten, keine Klonkriege, keine Planetenvielfalt und so weiter. Aber am Dice-Stand auf der E3 spielt beides für mich keine Rolle. Hier kann ich das neue Battlefront zum ersten Mal tatsächlich selbst ausprobieren. Und deshalb geht's mir vor allem darum, ob Star Wars: Battlefront mit dem, was es letztlich ins Spiel geschafft hat, Spaß macht.

Perfekte Ausgangssituation

Nachdem ich zusammen mit meinem Team vor Rundenbeginn in einem Nachbau der Rebellen-Schlachtzentrale ziemlich stilvoll gebrieft und auf das Kommende vorbereitet wurde, geht's ran an die Konsolen. Unsere Demo spielen wir auf der PlayStation 4. Wie anhand der eisigen Wände und Nebelschwaden im Raum bereits zu vermuten war, findet auch unsere Probe-Partie auf Hoth statt. Die perfekte Ausgangssituation für das neue Battlefront, seine Muskeln spielen zu lassen. Schließlich ist die Schlacht um den Eisplaneten das größte Bodengefecht der klassischen Star-Wars-Filme. Die unterlegenen Rebellen in ihrer geheimen Kommandozentrale gegen das übermächtige Imperium, das mit den gewaltigen AT-AT-Kampfläufern anrückt, die Freidenker auszuschalten. Im Spielmodus »Walker Assault« versuchen die Rebellen, AT-ATs zu zerstören, indem sie Bomberschwadronen zu Hilfe rufen, den Monster-Maschinen die Beine mit Snow Speedern verkabeln oder ihre Schilde senken, um mit konzentriertem Feuer durch die Panzerung zu kommen. Drei Wege zum Ziel – ich starte mit knapp einem Dutzend Kollegen auf der Seite der Rebellen, während das gegnerische Team seine Kampfläufer verteidigt. Prompt mache ich mich auf, das Imperium zu schlagen.

Wie offen ist die Schlacht?

Während viele Spieler den Walker Assault im Vorfeld verschrien haben, weil man die AT-AT nicht selbst steuert, sondern einer vorgegebenen Route folgt, halte ich den Spielmodus rein konzeptionell für eine gute Sache: Denn so hat man ein Ziel, das weit atmosphärischer ist als das bloße Halten von Kontrollpunkten oder das Klauen einer Flagge. Es ist ein Rennen gegen die Zeit, in dem mein technisch unterlegenes Team das Unmögliche schaffen muss. Umso ärgerlicher ist da, dass es am Ende trotzdem an Atmosphäre mangelt. Aber dazu später mehr. Denn zuerst muss ich mich aufs Kämpfen konzentrieren. Als kleiner Rebell habe ich ein Blastergewehr, eine Pistole sowie einige Spezialfähigkeiten. So kann ich per Jetpack einen kurzen, aber kräftigen Boost durch die Luft hinlegen oder per Granatwerfer eine Salve von Explosivgeschossen abfeuern. Im fertigen Spiel wird man solche Extras frei verteilen können, mein Demo-Rodianer ist hingegen festgelegt. Mit meinem Team presche ich durch die Schützengräben, luge über die Kante und nehme anstürmende

 Luke Skywalker hieß ursprünglich Starkiller - daraus wurde später der Name des Helden in The Force Unleashed.



Am Ende des auf der E3 gezeigten Gameplay-Materials prallen die zwei Anführer aufeinander.

Sturmtruppen ins Visier. Das Schussgefühl von Star Wars: Battlefront passt wie die Faust aufs Auge.

Eine Frage der Immersion

In seinen Glanzmomenten spielt sich Battlefront wirklich gut. Mit meinen Gefährten ducke ich mich unter dem Blasterfeuer des Imperiums, gebe Feuerschutz und erzeuge sogar einen Schild, der die Kollegen schützt. Trotzdem geht auf dem Weg zum Ziel die anfängliche Star-Wars-Immersion irgendwie dabei flöten.

Das mag daran liegen, dass ich an keiner Stelle das Gefühl verliere, in einem Spiel zu sein. Denn letztlich muss ich doch wieder Kontrollpunkte halten, um die Bombenschwadronen zu aktivieren. Und ich kann auch nicht einfach in einen X-Wing hüpfen, sondern muss auch dafür den richtigen Punkt aktivieren, um als Pilot im Gleiter zu spawnen. Ich kann keine fünf Meter laufen, ohne dass mir Star Wars: Battlefront signalisiert, dass es wie Battlefield seinen Schwerpunkt auf funktionierende Mechaniken, balancierte Skills und komplexe Modi setzt – und dann erst auf Stimmung.

Zu viel Battlefield

Nachdem mein Team mühsam alle Punkte gehalten und den Schild des Kampfläufers gesenkt hat, bringen wir das Teil zu Fall, indem wir gemeinsam mit unseren Blastergewehren draufhalten. Ja, wir bringen einen AT-AT mit Gewehren zu Fall. Das ist spielmechanisch befriedigend, im Kontext der Filme aber nicht wirklich plausibel. Wie man zu Battlefront steht, hängt letztlich vom Blickwinkel auf das ab, was die Serie repräsentieren soll. Dice verspricht mir die ultimative Schlachtplatte, aber genau da sehe ich die größte Schwäche des Reboots, selbst wenn ich die ganzen fehlenden Aspekte der Vorgänger außen vor lasse. Denn für mich ist Battlefront immer nur zur Hälfte ein fesselndes Multiplayerspiel gewesen. Die andere Hälfte macht der Star-Wars-Kontext aus: Atmosphäre ist immens wichtig, denn schließlich ist es ein Spiel für Fans der Filme. Mich mit 20 Leuten auf Hoth um Kontrollpunkte zu prügeln, wird der Schlacht in meiner Vorstellung einfach nicht gerecht. So habe ich mich mehr als einmal dabei ertappt, auf der Suche nach Feinden planlos über die Map zu laufen. In der legendären Hoth-Schlacht sollte man nicht nach Gegnern Ausschau halten müssen. Wenn es schon keine 64-Spieler-Karten gibt, dann wären doch zumindest Bots eine Idee. Am Ende der Demo verliert mein Team ganz knapp, weil der letzte verbleibende AT-AT mit acht von 100 Lebenspunkten unseren Schildgenerator knackt. Und ich verlasse den E3-Stand von Dice mit gemischten Gefühlen. Ja, das Spiel macht Spaß, die Schießereien funktionieren. Ich bin mir deshalb sicher, dass Battlefront gut wird. Aber gleichzeitig werde ich den Verdacht nicht los, dass es mich nicht im Ansatz so lange in seinen Bann ziehen wird wie die Vorgänger. Am Ende ist Star Wars für mich mehr als ein Ranking System, ausgewogene Loadouts und abwechslungsreiche Spielmodi. DH



Wie in früheren Battlefront-Spielen können wir auch Jetpacks nutzen.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Während ich in der Warteschlange zu Battlefront gestanden habe, stieg meine Vorfreude ins Unermessliche. Der Trailer, der die Schlacht von Hoth im Rahmen der EA-Pressekonferenz gezeigt hatte, war ja durchaus überzeugend. Ich wollte und will, dass das neue Star-Wars-Spiel gut wird. Schließlich habe ich zehn Jahre drauf gewartet. Aber in der Realität habe ich wohl einfach die falsche Perspektive, den Ansatz von Dice vollends genießen zu können. Das Spiel macht wirklich Spaß und ich bin zuversichtlich, dass es ein ausbalancierter und potenter Multiplayer-Shooter wird. Wie Battlefield eben. Als Reboot schlägt es halt eine andere Richtung ein, mag mancher sagen. Ist ja Dice' gutes Recht. Ich halte dagegen, dass Battlefront mit seinem Namen zumindest eine gewisse Art von Identität erbt – die Identität einer Star-Wars-Schlachtfantasie. Und da greift es bisher in meinen Augen atmosphärisch einfach noch zu kurz.

Allerdings muss jeder Spieler seinen eigenen Schwerpunkt wählen. Für andere mag vielleicht sogar das tolle Schussgefühl im hitzigen Gefecht schon genügen, um ordentlich Stimmung zu empfinden. Mir reicht es nicht. Trotzdem bleibe ich optimistisch, schließlich ist eine einzige Gameplay-Demo zu wenig für ein umfassendes Urteil. Warten wir mal ab, bis ich das erste Mal als Luke oder Darth Vader spielen kann. Vielleicht werden die beiden zum entscheidenden Zünglein an der Waage.



Meister der Herzen

Der Strategieklassiker wird neu aufgelegt – von Wargaming, den Machern von World of Tanks. Michael Graf sich eine Vorabversion angeschaut. Von Michael Graf

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **NGB Studios** Termin: **–**

Als das neue Master of Orion angekündigt wird, muss ich erst mal eine Papiertüte finden, die groß genug ist, um mit einer Mischung aus Vorfreude und Panik reinzuschnaufen. Denn Master of Orion 2 – herrje, was habe ich dieses Spiel geliebt! Was habe ich Sternenreiche errichtet und Raumschlachten geschlagen, während dicke Regentropfen ans kinderzimmerliche Dachfenster klatschten. Für mich – und manch anderen Spieler – ist das 1996 erschienene Master of Orion 2 der sternenhelle Klassiker der Weltraumstrategie, eine meisterliche Melange aus Tiefgang und Zugänglichkeit. Und obwohl seitdem diverse gute Milchstraßen-Eroberungsspiele folgten, wartet Master of Orion 2 noch immer auf einen wahren Nachfolger (über Master of Orion 3 will ich hier nicht sprechen, es lesen vielleicht noch Kinder mit). Doch nun könnte es endlich soweit sein.

Das zur Vorfreude. Nun die Panik. Das neue Master of Orion kommt von Wargaming. Von den Typen, die World of Tanks gemacht haben. Wird's etwa Free2Play? Missbraucht man die Marke für ein World of Spaceships mit Online-Raumschlachten? Nein, Entwarnung: Das neue Master of Orion, offiziell ein »Reboot«, keine Fortsetzung (die es bei Globalstrategiespielen in dieser Form eh selten gibt, siehe Civilization ...), wird ein ganz normales Rundenstrategiespiel. Ohne Echtgeld-Shop, ohne Premiumwährung. Es gibt eine Solokampagne, in der ich frei die Galaxie erobere, und einen Multiplayer-Modus, über den Wargaming noch nicht spricht. Und noch eine gute Nachricht: Wargaming begegnet der legendären Marke Master of Orion vor allem mit einem – Demut.

Eine Herzenssache

Mantrahaft wiederholt Wargaming, man sei sich des »Fuck-up-Potenzials« bewusst. Die Fans warten seit 19 Jahren auf einen Nachfolger; wer den versaut, muss künftig Beruhigungspillen schlucken, bevor er sich auf





Die alten Völker kehren zurück, darunter die kriegerischen Bulrathi, die redegewandten Menschen und die bevölkerungsreichen Sakkra.

Reddit wagt. Die Erwartungen sind stellar, deshalb hat Master of Orion auch noch keinen Releasetermin. Es soll die Zeit bekommen, die es braucht, und muss kein schnelles Geld abwerfen. Zugleich schwärmt der Wargaming-Chef Victor Kislyi, dass ihn Master of Orion und Civilization überhaupt erst dazu inspiriert haben, ein Entwicklerstudio zu gründen. Das mag übertrieben sein; ich glaube Kislyi aber, dass ihm Master of Orion am Herzen liegt. Denn auch wenn Wargaming mit World of Tanks erfolgreich geworden ist, hat es doch als Rundenstrategie-Schmiede angefangen. Deshalb hat Kislyi die Orion-Namensrechte aus der Atari-Konkursmasse herausgekauft. Deshalb war er ganz Ohr, als die – bis dato vor allem für Kinderspiele bekannten – NGD Studios aus dem argentinischen Buenos Aires mit einem Spiele-Prototyp anklopften, der auf dem alten Master of Orion basierte. Fehlte nur der Name, den Kislyi prompt beisteuerte. Master of Orion ist damit das erste Wargaming-Spiel, das bei einem externen Studio entsteht – ein Risiko. Dass die NGD Studios bislang keine Strategietitel entwickelt haben, wirkt ebenfalls nicht vertrauensfördernd. Immerhin mischen fünf Master-of-Orion-Veteranen mit, darunter der damalige Sound-Designer.



Schiffe wird man wohl wieder per Editor selbst ausrüsten dürfen.

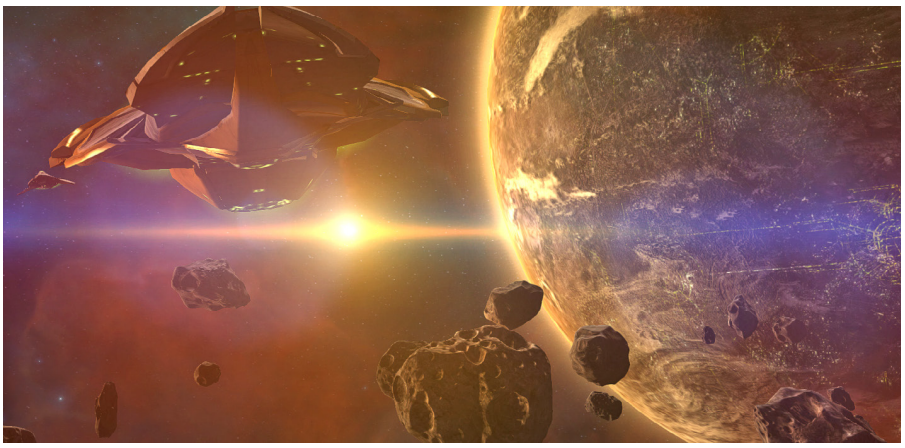
Die üblichen Verdächtigen

Die aktuelle, sehr frühe Version von Master of Orion enthält bereits alle zehn aus dem ersten (!) Serienteil bekannten Völker samt Vor- und Nachteilen, von den kriegerischen Bulrathi über die begabten Alkari-Piloten bis hin zu den Darlok-Spionen. Weitere Rassen könnten noch folgen, ein Editor für Eigenbau-Fraktionen fehlt derzeit ebenfalls – und der ist Pflicht! Auch den traditionellen Schlachtschiff-Baukasten und die taktischen Raumschlachten möchte Wargaming noch nicht zeigen. Gut möglich, dass Letztere diesmal in Echtzeit statt rundenbasiert ablaufen. Die (anhand üblicher Optionen à la Größe und Alter) zufallsgenerierten Galaxien des neuen Master of Orion sind stets spiralförmig, im Zentrum liegt traditionsgemäß das gut bewachte Orion-Sonnensystem, das für seinen Eroberer spezielle Schätze bereithält. Ob die Antaraner abermals als Kampagnen-Erzfeinde mitmischen, ist indes noch offen. Genau wie die Frage, ob man wieder Schiffskapitäne und Gouverneure anheuern kann.

Nicht ganz originalgetreu

Schon präsentiert hat Wargaming dafür die ebenso farbenfrohe wie übersichtliche Galaxiekarte, auf der man (wie gehabt in unterschiedliche Klassen eingeteilte) Planeten kolonisiert und Flotten verschiebt. Letztere können sich allerdings nicht mehr frei von Stern zu Stern bewegen, vielmehr sind bestimmte Systeme durch Wurmloch-»Autobahnen« verbunden. Das macht die Karte zwar weniger offen, ermöglicht aber taktische Kniffe. Denn wichtige Routen lassen sich blockieren – entweder mit Flotten oder mit Sternbasen, die wie in Galactic Civilizations von Bauschiffen errichtet werden. Wer kein »Offene Grenzen«-Abkommen aushandelt, darf nicht passieren. Apropos: Die Diplomatie wird ebenfalls überarbeitet, zu Allianzen und Forschungsabkommen stoßen neue Optionen, unter anderem kann man Rivalen wie in Civilization 5 dazu auffordern, gefälligst nicht in direkter Nachbarschaft zu siedeln. Zudem beeinflussen Völkerattribute à la »unsympathisch« die Verhandlungen.

Auch Rohstoffe lassen sich handeln – zumindest, nachdem Bauschiffe Minen auf Asteroiden-Vorkommen errichtet haben. Statt des alten Forschungssystems, bei dem normale Völker stets nur eine von drei Untertechnologien aussuchen und den Rest erhandeln oder stehlen mussten, gibt es einen klassischen Technologiebaum wie in Civilization. Theoretisch kann darin jede Rasse alle 70 Fortschritte erforschen. Schade, wie ich finde, das alte System stellte mich immer wieder vor spannende Entscheidungen. Wieder dabei ist dafür die manuelle Aufteilung der Bürger in Bauern, Arbeiter und Forscher. Zudem soll es fünf Siegbedingungen geben, zum »Erobere alles« kommen der Punkt-, Diplomatie-, Forschungs-, und Wirtschaftssieg. Bei Letzterem soll die »galaktische Börse« eine Rolle spielen, das zugehörige Menü verzeichnet auch Aktienkurse – was es damit auf sich hat, verrät Wargaming aber noch nicht. Ich bin also schon gespannt, was die Entwickler noch enthüllen. Und wie groß die Reinschnauftüte sein wird, die ich am Ende brauche. GR



Jedes Volk bekommt ein kurzes Einstiegsvideo, auch wichtige Ereignisse wie die Besiedelung eines Planeten illustriert Master of Orion mit Filmchen.



Michael Graf
@Greu_Lich

Das neue Master of Orion ist kein originalgetreues Remake, aber das muss ja nichts Schlimmes sein. StarDrive 2 ist auch nicht originalgetreu und ich find's trotzdem gut – und das, obwohl nur ein Designer daran arbeitet. Hinter Master of Orion steckt hingegen ein Team und vor allem mit Wargaming ein finanzstarker Publisher. Ich hoffe, dass Victor Kilsyi das Spiel tatsächlich als Herzenssache begreift, den Designern weiterhin viel Zeit einräumt und vor Release mal die Community reinschnuppern und Feedback geben lässt – das hat bei Endless Space ja auch gut funktioniert. Dann könnte Master of Orion 2 tatsächlich den würdigen Erben bekommen, den es seit 19 Jahren verdient. Noch lässt sich das nämlich nicht mit Sicherheit sagen. Und ich bin zwar ein Fan von Master of Orion – aber genau deshalb auch der erste, der mit Fackel und Heugabel im Gepäck nach Buenos Aires fliegt, wenn Wargaming das in den Sand setzt.

Im Sternbild Orion liegt der rund 30 Lichtjahre (285 Billionen Kilometer) breite Orionnebel, der nachts mit bloßen Auge sichtbar ist.

Dark Souls 3

Fulminantes Finale

Diese Region erinnert stark an die untote Stadt aus dem ersten Teil.

Auf der E3 konnte Dimitry bei Entwickler From Software einen ersten Blick auf das Gameplay von Dark Souls 3 werfen. Die Reaktion: Trotz serientypischer, grausamer Tode bekommt er seitdem das Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht. Von Dimitry Halley

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **From Software** Termin: **1. Quartal 2016**

Nachdem wir zum ersten Mal von Dark Souls 3 erfahren haben, war unser spontaner Gedanke: Gebt uns bloß die Grafik eines Bloodborne, der Rest kann bleiben, wie er ist – wir wären trotzdem schon glücklich damit. Und um eines aus unserer Erfahrungen mit der Presse-Demo vorwegzunehmen: Genau das kriegen Fans bei Dark Souls 3. Doch da hört der Grund zur Freude nicht auf – was die Japaner für den Abschluss der Souls-Spiele geplant haben, klingt wie ein Potpourri all der Stärken, die die Serie groß gemacht haben; garniert mit einige sinnvollen Neuerungen.

Lord of Cinder

Die etwa halbstündige Gameplay-Präsentation, der wir im Rahmen der E3 beiwohnen, startet in einem Gebiet, das verblüffend an die untote Stadt des ersten Dark Souls erinnert. Laut der Entwickler hängt die Story eng mit dem Lord of Cinder zusammen, der Serienveteranen bekannt sein dürfte. Was genau mit dem mächtigen Gwyn passiert, lässt sich allerdings nicht sagen – zwar hängt sein Schicksal irgendwie mit einem dunklen Helden zusammen, ein Übersetzungsfehler in der Präsentation macht die Bezüge aber leider unklar.

Sei's drum, in der Demo geht es in erster Linie um Spielerfahrung und Atmosphäre. Unser Held startet in der vor Untoten nur so wimmelnden Befestigungsanlage zum Glück nicht unbewaffnet, sondern verfügt dick eingepackt in seiner Rüstung über Schwert und Schild. Wer befürchtet hat, dass sich das Blocken nach Bloodborne endgültig verabschiedet, der kann erleichtert aufatmen: Je nach Spielstil ist die Abwehr mit dem Schild in Dark Souls 3 wieder das A und O. Paraden, Kontermanöver, Estus-Flakons, all das wird's wieder geben.

Das soll aber nicht heißen, dass der viktorianische Quasi-Vorgänger keine Spuren hinterlässt. Bewegungen und Kämpfe von Dark Souls 3 spielen sich flotter, alternativ zum Blocken kann man noch konsequenter als in den ersten Serienteilen auf flinkes Ausweichen setzen. Bisher sieht es so aus, als erbe das Spiel den akrobatischen Stil von Bloodborne als eine mögliche Herangehensweise. Wer lieber klassisch auf dicke Panzerung setzt, fährt damit ebenso gut.

Verzeiht uns unsere Tode

So wie es beispielsweise der Mitarbeiter von From Software während der Presse-Vorführung tut. Vorab entschuldigen sich die Entwickler, dass es durchaus sein kann, dass sie während der Demo ins Gras beißen. Für Fans ist das ein gutes Zeichen: Wenn selbst die Entwickler Probleme haben, mit einigen Demo-Abschnitten klarzukommen, dann dürfte der Schwierigkeitsgrad schon mal stimmen.

Der einsame Held sucht derweil einen sicheren Weg in eine Kathedrale. Auf dem Weg demonstriert er, was er im Kampf mit untoten Skeletten, Rittern und Hunden draufhat. Der Großteil des Kampfsystems bleibt dem der Vorgänger treu, allerdings gibt's pro Waffe eine zusätzliche Bereitschaftspose, aus der heraus wir einen mächtigen Spezialangriff starten können. Mit dem schweren Zweihänder kann die Spielfigur so selbst bullige Gegner in die Luft wuchten und auf dem Rücken landen lassen. Allerdings braucht das Manöver Zeit, die uns die meisten Feinde nicht lassen. Selbst mit zwei flinken Klingen in der Hand machen uns die Untoten das Leben schwer – auch die Angriffsgeschwindigkeit der Monster erinnert an Bloodborne. Eine besonders interessante Neuerung ist hingegen der überarbeitete Kurzbogen, mit dem wir jetzt wie Legolas auch aus nächster Nähe flinke Schüsse abgeben, zur Klinge wechseln und agil Angriffen ausweichen.



Bereits die Demo ist schon wieder so schwer, dass sogar die Entwickler mehrmals sterben.

Laut erster Gameplay-Szenen wird's auch die Estus-Flakons wieder geben.



Gegen Ende des Demo-Levels wartet der obligatorische feuerspeiende Drache auf uns, der die schicken neuen Lichteffekte demonstriert.

Generell sorgt From Software dafür, dass sich die Movesets der einzelnen Waffen noch unterschiedlicher spielen sollen als in den Vorgängern.

Highlight: Bosskampf

Unser Held stirbt übrigens einmal, bevor er die Kathedrale erreicht. Am grundsätzlichen Lebensmanagement ändert sich nichts: An Leuchtfeuern machen wir Rast, investieren Seelen in unsere Attribute und starten erneut, sofern wir mal das Zeitliche segnen. Auch atmosphärisch erbt das Spiel die Stimmung der ersten beiden Dark Souls: Wir fühlen uns einsam, verlassen und begegnen einer Welt, die kurz davor ist, zu sterben. Die begehbaren Areale sind übrigens weniger zahlreich als in Dark Souls 2, dafür aber größer. Im Rahmen der Demo kraxeln wir über die Zinnen der Burg, tasten uns mit der Fackel in der Hand durch alte Wachtürme und begegnen auf dem Weg zum Ziel sogar dem mittlerweile obligatorischen feuerspeienden Drachen, der uns in jedem Dark Souls mindestens einmal die Route versperrt.

In der Kathedrale erwartet uns der Endgegner. Und hier lässt Dark Souls 3 die optischen Muskeln spielen. In der Dunkelheit erscheint eine bizarre, gigantische Schattenkreatur mit einem brennenden Schwert, wirbelt über den Kirchenboden und versucht, uns zu töten. Dabei setzt sie nach und nach jeden Wandteppich des Gemäuers in Brand, gleichzeitig ist ihr Mantel ein nebliger Schleier. Rauch-, Nebel- und Lichteffekte sind nicht nur für Dark Souls-Verhältnisse beeindruckend.

Ecken und Kanten

Allerdings spürt man ab und an auch die Auswirkungen auf die Bildrate. Dazu gibt's noch Bugs, wenn Feinde beispielsweise beim Ableben keine Seelen verlieren. Bis zum Release versprechen die Entwickler aber, daran zu feilen. Die Demo endet leider nicht im Triumph, sondern im Tod unseres Helden. Trotz allem behält die Schattenkreatur die Oberhand. Das nehmen wir aber nicht als schlechtes Omen, denn Dark Souls 3 gibt uns jetzt bereits mehr als wir erhofft haben: Die Spielwelt erbt die tolle, beklemmende Atmosphäre der Vorgänger.

Das Kampfsystem fühlt sich wie ein Best-Of aus Dark Souls und Bloodborne an und die Optik kann in ihren starken Momenten wirklich überzeugen. Zwar opfert das Spiel mit der Rückkehr zu den Wurzeln das innovative Artdesign eines Bloodborne für ein etablierteres Dark-Fantasy-Setting, das tut dem Potenzial von Dark Souls 3 aber keinen Abbruch. Wir sind zuversichtlich, dass es ein fulminantes Finale der bockschweren Rollenspielserie wird, sofern die Entwickler den aktuellen Kurs beibehalten. DH



Auch im dritten Teil werden wir von der bedrückenden Atmosphäre gefangen genommen.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Dark Souls 3 ist das Spiel, auf das ich mich im Rahmen der E3 am meisten gefreut habe. Und das eifrige Warten hat sich gelohnt – nach der Presse-Demo verlasse ich den Saal mit einem Lächeln, denn ich bin zuversichtlich, dass ich genau das bekomme, was ich mir wünsche.

Optisch, spielerisch und atmosphärisch spielt From Software die sichere Karte und setzt auf etablierte Stärken mit Detailverbesserungen. Klar, deshalb wird das Spiel im direkten Vergleich wohl nicht so ein Geniestreich wie Bloodborne. Aber dafür punktet die Welt von Dark Souls 3 mit einer faszinierenden Hintergrundgeschichte, die ich unbedingt erleben will.

5 großartige Dark-Fantasy-Spiele

Sex, Gewalt und dubiose Figuren – The Witcher 3 ist ein Dark-Fantasy-Spiel in Reinform. Aber eben nicht das einzige. Dimitry Halley stellt seine fünf Lieblingsspiele mit düsterem Fantasy-Setting vor – und für seinen absoluten Favoriten fordert er händeringend einen Nachfolger. Von Dimitry Halley



Der Autor
Dimi hat zwar spaßeshalber behauptet, The Witcher 3 sähe kaum besser aus als Arcania: Gothic 4 – aber nur, um die Kollegen Micha und Maurice ein bisschen zu ärgern. In Wahrheit liebt er nämlich das Setting der Hexer-Spiele und freut sich über jedes Fantasy-Spiel, das mal was Neues probiert.

Recken, die sich in einer fantastischen Welt mit Zwergen, Elfen und Drachen auf den Weg machen, weil sie eine dunkle Macht aufhalten müssen – die klassische High Fantasy nach dem Vorbild eines »Der Herr der Ringe« ist für viele Fans der Inbegriff einer Heldenreise. Wir identifizieren uns mit tapferen Rittern, gelehrten Zauberern und attraktiven Elfendamen. Alles schön und gut, manchmal ist es eben prima, sich als Spieler, Leser oder Zuschauer auf einen fantastischen Trip zu begeben. Aber dann gibt's Geschichten wie die von The Witcher 3, die konsequent einen feuchten Kehricht auf all diese Genre-Klischees geben, weil sie ihre Welt eben nicht romantisch verklären wollen. Da wird geflucht, gemordet und gefoltert – es bietet sich uns ein Blick in Abgründe. Und je nach Stimmung finde ich das spannender als jede heroische Drachenjagd.

Dark Fantasy – das Subgenre, zu dem auch Hexer Geralt mit seinen Abenteuern gehört – pfeift auf eine simple Unterteilung in Gut und Böse und gibt mir stattdessen komplexe Persönlichkeiten mit ambivalenter Moral. Und meine Helden verhalten sich eben nicht wie glattgebügelte Versionen von Menschen, sondern reagieren auf übernatürliche Bedrohung mit Schrecken, Panik und Paranoia. In diesem Special präsentiere ich meine fünf Dark-Fantasy-Lieblingsspiele – neben The Witcher 3. Das ist natürlich eine persönliche Einschätzung, wer Hintergründe zum Genre haben möchte, schaut einfach in den Info-Kasten. DH

Der Albtraum: Dark Souls

Die Souls-Serie (Demon's Souls und Dark Souls) erzeugt ihre düstere Stimmung weniger durch kontroverse Dialoge oder finstere Intrigen, sondern setzt vor allem auf Atmosphäre, Spielmechaniken und Leerstellen. Denn statt das heimische Dorf zu verlassen, um da draußen große Abenteuer zu bestehen, starte ich beispielsweise in Dark Souls als Untoter in einem Irrenhaus ohne eine Ahnung, was ich eigentlich machen soll. Nur eines wird schnell klar: Hier will mich so ziemlich alles töten. Und dank des horrend hohen Schwierigkeitsgrads gelingt das auch.

Wo viele High-Fantasy-Spiele uns mit einem Gefühl von Macht und Einfluss beglücken, macht Dark Souls das genaue Gegenteil. Jede neue Herausforderung zeigt mir, wie ohnmächtig mein Held ist. Ich bereite mich eben nicht mit meinen Gefährten auf eine Drachenjagd vor, sondern stolpere mehr zufällig über einen schlafenden Lindwurm. Was ich mit ihm machen soll? Keine Ahnung, aber wenn ich den Drachen angreife, merke ich, dass ich alles andere als mächtig bin. Das Spiel lässt mich in seiner Welt völlig allein, gibt mir nur das Gefühl, dass hier irgendetwas Schreckliches passiert sein muss – alles ist melancholisch, verfallen und tot.

Mein Favorit unter den Souls-Spielen in puncto Dark Fantasy bleibt das erste Dark Souls. Ich erinnere mich bis heute an den Schauer, den mir Todesfürst Nito bei der ersten Begegnung tief in den Katakomben der Toten eingejagt hat. Und als ich in den Ruinen von Neu Londo zum ersten Mal von Geistern angefallen wurde, hatte ich ja keine Ahnung, dass am Ende der verfallenen Stadt noch ein viel größerer Horror auf mich warten sollte.



In Dark Souls ist selbst der Multiplayer bedrohlich – jederzeit kann uns ein anderer Spieler als Schattenwesen überfallen.

Nix edler Ritter – in Dark-Fantasy-Spielen geht es düster, dreckig und dubios zu. Und deshalb liebe ich sie.



Morrigan ist zwar unsere Gefährtin, aber auch eine dubiose Femme fatale und Inbegriff der zwielichtigen Dragon-Age-Charaktere.

Das Epos: Dragon Age Origins

Auf den ersten Blick wirkt Dragon Age: Origins wie das Paradebeispiel für High Fantasy. Von Rittern und Elfen über die finstere Bedrohung, die über alle hineinbricht, bis zu den namensgebenden Drachen gibt's eigentlich alles, was im Genre als Standard gilt. Und auch das Hauptziel ist vergleichsweise typisch: Ich muss mit meinen Gefährten Völker vereinen, um die dunkle Brut zu vernichten.

Aber was Dragon Age: Origins als Dark Fantasy auszeichnet, ist der Weg zu diesem Ziel. Denn hier gibt's in der Regel keine Partei, die einfach nur gut oder böse ist – und genauso wenig stößt man auf simple Probleme. Bioware zwingt mich an allen Ecken und Enden, mich moralisch zu positionieren, Argumente abzuwägen und unangenehme Entscheidungen zu treffen. Es ist eines der Spiele, bei denen ich zehn Minuten in meinem Zimmer rumrenne, weil ich abwägen muss, ob ich das Leben eines Kindes für das Wohl der Gemeinschaft opfere. An anderer Stelle laufe ich Gefahr, meinen besten Freund zu verlieren, weil ich für meine Prinzipien einstehe.

Dass vor allem Dragon Age: Origins für mich als Dark-Fantasy-Favorit im Raum steht und nicht dessen Nachfolger, liegt an der einzigartigen Atmosphäre der Spielwelt. Selbst über dem Elfenwald hängt ein Schleier des Verfalls, die Farbstimmung ist entsättigt und kalt. Origins spielt ganz bewusst mit den Erwartungen an ein High-Fantasy-Epos – es zeigt uns auf den ersten Blick die Fassade einer klassischen Heldenreise, ist aber in Wahrheit das genaue Gegenteil: ein Zerrbild, das mir als Spieler vermittelt, dass es selbst im Reich der Elfen und Zwerge keine einfachen Lösungen gibt.

Der Underdog: Darkest Dungeon

Man mag mir bitte verzeihen, dass ich ein Spiel in diese Liste packe, das noch nicht mal fertig ist. Aber Darkest Dungeon überzeugt bereits in der Early-Access-Fassung so sehr, dass es sich meine Empfehlung redlich verdient hat. Ähnlich wie Dragon Age Origins wirkt der Dungeon Crawler auf dem Papier vergleichsweise klassisch: Heldentruppe zusammentrommeln, Quests abholen, Dungeons leerräumen und Gegner verhauen. Aber das Besondere an Darkest Dungeon ist der Fokus auf das Innenleben unserer Helden.

Denn das Abmurksen von Skeletten, Riesenspinnen und Vampiren in einer dunklen Gruft wirkt sich alles andere als positiv auf die Psyche meiner Ritter, Priester und Gaukler aus. Sie leiden unter Stress, werden langsam paranoid und flippen je nach Situation völlig aus. Dann zickt mein Kreuzritter und weigert sich zu kämpfen, während meine Klerikerin in einem Anflug von Größenwahn in die erste Reihe springt und sich prompt eine Tracht Prügel vom Gegner einfängt. Mein Abenteuer in Darkest Dungeon ist gnadenlos fordernd. Das Spiel zwingt mich, Quests abzubrechen, Helden zu opfern und meine Leute zum Nervendoktor zu schicken, damit sie nicht völlig den Verstand verlieren.

So fühlt sich jede erledigte Quest wie ein Pyrrhussieg an, meine Leute schleppen sich mehr schlecht als recht durch die verwinkelten Räume des düsteren Dungeons. Auch die Stimmung ist ein großer Pluspunkt von Darkest Dungeon: Alles wirkt heruntergekommen, die Menschen, denen ich begegne, haben kaum noch Zähne im Mund, und selbst meine eigene Truppe sieht aus, als wäre sie gerade aus einem Knast ausgebrochen.



Ohne Fackeln verlieren unsere Helden in Darkest Dungeon vor Angst schnell den Verstand. Und wir als Spieler auch.

Das interaktive Buch: Planescape Torment

Nach heutigen Spielgewohnheiten dürfte Planescape Torment im ersten Moment viele Leute abschrecken. Denn in kaum einem Abenteuer verbringt man so viel Zeit mit Lesen. Aber wenn man sich darauf einstellt, dann wird man schnell feststellen, dass das Rollenspiel eine herausragend gute und komplexe Geschichte erzählt.

In Planescape Torment bin ich nicht einfach der Retter der Welt, sondern ein Namenloser ohne Gedächtnis, der in einer Leichenhalle erwacht und aus irgendeinem Grund nicht sterben kann. Ich begebe mich auf eine persönliche Reise auf der Suche nach mir selbst und begegne dabei unzähligen Charakteren, die allesamt ihre eigene spannende Geschichte mit sich bringen. Auch hier gibt's kein Schwarz und Weiß, kein Gut und Böse.

Die zentrale Frage ist nicht »Wie haue ich den Erzdämonen kaputt?«, sondern »Was ist ein Leben wert?«. In kaum einem Spiel habe ich dabei so ein intensives, komplexes und auch trügerisches Verhältnis zu meinen eigenen Gefährten. Nahkämpfer Vhailor muss ich sogar aktiv belügen, damit er weiter zu mir steht. Von Totenkopf Morte bis zu Feuerteufel Ignus hat jeder skurrile Charakter seine ganz eigenen, meist unfassbar dramatischen Gründe, an meiner Seite zu bleiben.

Die schiere Menge an Entscheidungsmöglichkeiten in Planescape Torment sprengt jedes Korsett von Richtig und Falsch. Zwar gibt's dasselbe Gesinnungssystem wie in Baldur's Gate, das Spiel verrät mir aber an keiner Stelle die Konsequenzen meiner Handlungen und Entscheidungen. So muss ich mich auf die düstere Welt einlassen, jede Zeile unter die Lupe nehmen und bin nach einer Weile so ins Geschehen involviert, dass ich die Zeit aus den Augen verliere.



Die Leichenhalle, in der wir zu Beginn erwachen, ist bezeichnend für die düstere Stimmung von Planescape Torment.

Mein absoluter Favorit: Legacy of Kain

Es gibt eigentlich kein Spiel, für das ich mir so sehr einen Nachfolger wünsche wie für die Legacy-of-Kain-Reihe. Die Reise ins düstere Nosgoth ist bis heute eine der fesselndsten Erfahrungen, die ich in Computerspielen gemacht habe. Das liegt an der verfallenen Atmosphäre der Fantasy-Welt, aber auch an den zwielichtigen Charakteren. Selbst die beiden Protagonisten sind alles andere als saubere Kerle.

So ist der namensgebende Kain zum Anfang des ersten Teils (Blood Omen) ein hitzköpfiger Adliger, der ermordet wird und als blutrünstiger Vampir ins Leben zurückkehrt. Im Nachfolger Soul Reaver hat er sich zum Chef der Blutsauger aufgeschwungen, als Spieler schlüpft man aber in die Rolle seines Untergebenen Raziel – der fällt beim Meister in Ungnade, wird von Kain verstümmelt und überlebt als missgebildeter Rachegeist. Während Kain so ziemlich das exakte Gegenbild zum edlen Ritter ist, fühle ich mich mit Raziel stets als Marionette höherer Mächte.

Die Geschichte der Legacy-of-Kain-Spiele ist verwinkelt, niemand ist wirklich gut, stattdessen lande ich im Ränkespiel finsterer Wesen. So töte ich im Verlauf des Abenteuers nicht nur die eigenen Brüder, ich wechsle auch Verbündete. Wenn Mittelerde eine Fantasy-Welt ist, in der viele Fans leben möchten, dann ist Nosgoth das genaue Gegenteil – in dieser Brutstätte von Tod, Krankheit und Verfall würde niemand gerne existieren. Aber die Charaktere haben keine Wahl, und allein das ist schon ein Ansatz, der mich über alle fünf Serienteile hinweg nicht mehr losgelassen hat.



Raziel und Kain bekämpfen sich bis aufs Blut – in der Reihe spielen wir beide und müssen selbst entscheiden, wer Recht hat.

Was ist Dark Fantasy?

Genre-Einteilungen sind in der Regel ein Hilfsmittel, um die gigantische Menge an Geschichten da draußen in nachvollziehbaren Kategorien zu ordnen. Die Bezeichnung Dark Fantasy ist als Subgenre zur normalen Fantasy umstritten: Die eine Seite sieht sie vor allem als Mix aus Horror und Fantasy, die andere definiert Dark Fantasy als atmosphärisch düstere Alternative, die sich vor allem durch graue Moralabstufungen und eine finstere Grundstimmung auszeichnet. Für diesen Artikel lasse ich beide Definition gelten.



The Witcher 3 deckt beide Definitionen ab – graue Moral, düstere Stimmung und gruselige Feinde.

FANTASYFILMFEST.COM

FEAR GOOD MOVIES

FANTASY FILM FEST



5 AUG — 6 SEPT

BERLIN NÜRNBERG FRANKFURT
HAMBURG KÖLN STUTTGART
MÜNCHEN

TV SPIELFILM GAMEPRO THINK GLOBAL MEDIA intro GameStar

© ROSEBUD ENTERTAINMENT VERANSTALTUNGS UND MEDIEN GMBH · MOTIV: YORGOS KARAGIORGOS

Ghost Recon: Wildlands

Ubisofts größte Open World



Detailfanatiker: Von unserem Aussichtspunkt können wir gefühlt jedes Sandkorn der bolivianischen Wüste erkennen.

Ghost Recon goes Open World. Wir haben nach einer beeindruckenden Koop-Demo mit den Entwicklern gesprochen. Von Petra Schmitz

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **2016**

Es war die größte Überraschung der E3-Pressekonferenz von Ubisoft: Ghost Recon: Wildlands. Denn einen weiteren Open-World-Shooter neben The Division hat nun wirklich niemand erwartet. Während der PK zeigte Ubisoft lediglich einen fetzigen Zusammenschnitt, später am Tag haben wir jedoch auch eine lange, von den Entwicklern gespielte zusammenhängende Demo gesehen. Vorneweg: Wildlands befindet sich noch in einer Pre-Alpha-Phase, steht aber schon ziemlich weit oben auf unserer Beobachtungsliste.

Einer der Gründe dafür ist die gezeigte Spielwelt im Andenstaat Bolivien: Die ist gigantisch und soll dazu komplett frei befahr-, beflieg- und begehbar sein. Das Spiel ist dabei in neun landschaftlich unterschiedliche Regionen unterteilt. Das sieht insbesondere von oben, also etwa aus einem Helikopter heraus, atemberaubend und schier endlos aus. Gigantische Berge, Flusstäler, Ackergebiete, ein riesiger Salzsee, überall Dörfer und kleinere Städtchen – ziemlich toll! Zwangsläufig schließt sich hier jedoch die Frage an: Wie viel Inhalt steckt denn in der gigantischen Welt? Es ist ja nicht so, als würde man wie etwa in einem Fantasy-Rollenspiel hinter jedem Busch eine Kiste voller Schätze finden. Die Entwickler gaben uns gegenüber an, dass man noch dabei ist, Inhalte ins Spiel zu packen. Außerdem soll den Fahrzeugen große Aufmerksamkeit gewidmet werden. Es soll einfach Spaß machen, damit durch die Gegend zu heizen. Wir rechnen also mit viel Landschaft, in der nicht an jeder Ecke die Luzie abgeht.



Unsere Einsatzorte können wir auf der riesigen Karte frei wählen.

Chaos-Quartett

Wo dann letzten Endes was abgeht, können wir frei wählen: Der Titel setzt auf eine freie Missionsstruktur. Die Ghosts werden in dem Gebiet abgesetzt und ab da liegt es in den Händen der Spieler, Informationen zu sammeln und entsprechend zu handeln. Die Entwickler sprachen uns gegenüber davon, dass jeder seine eigene Geschichte spielen kann, auch wenn die Vorgaben klar sind: Verursache Chaos, um die Allianz zwischen einem Drogenkartell und der korrupten Regierung zu (zer)stören. Zwar macht Anarchie zusammen mit Freunden am meisten Spaß, Wildlands ist aber auch alleine spielbar. Die übrigen drei Ghosts übernimmt dann die KI. Ob und inwiefern wir die KI über Befehle kontrollieren können, ist noch nicht klar. Die Entwickler experimentieren noch. So oder so ist eine KI in einer offenen Welt allerdings

Der erste Serienteil erschien 2001 für den PC und wurde 2002 für Xbox und PS2 umgesetzt. 2003 folgte die GameCube-Version.



Völlige Freiheit: Ob wir uns ins Lager schleichen oder mit gezückter Waffe reinstürmen, liegt an uns.



In der riesigen, offenen Spielwelt sind wir auf Fahrzeuge wie Helikopter und Jeeps angewiesen.



immer eine Fehlerquelle, weil extrem viele Variablen einberechnet werden müssen. Wir sind jedenfalls gespannt, wie sich die künstlichen Ghosts in Bolivien schlagen. Wenn es uns dann doch zu einsam wird, ist das auch kein Problem. KI-Ghosts können nämlich jederzeit in einem laufenden Spiel von echten Mitstreitern ersetzt werden.

Ob und wie sich unser Charakter im Spiel verändert, ist übrigens noch nicht ganz klar. Im Spiel gibt's anscheinend ein Levelsystem, denn wir sahen zumindest ein Level-up auf Stufe 4, wissen allerdings noch nicht, welche Auswirkungen das hat, die Entwickler wollten zum aktuellen Zeitpunkt diesbezüglich noch keine Details preisgeben. Was wir allerdings schon jetzt wissen: Egal ob man nun in seinem eigenen Spiel oder in dem eines anderen unterwegs ist – der Levelfortschritt wird nicht unterbrochen. Unabhängig davon, ob man vielleicht eine Mission ein zweites Mal erledigt, weil der Host sie noch nicht abgehakt hat.

Taktik-GTA

Wildlands ist aber keine reine Teamerfahrung: Im Koop müssen die Spieler nicht immer zusammenglucken, sondern können sich auch extrem weit voneinander entfernen. Wir haben gesehen, wie ein Koop-Ghost in einem kleinen Waldstück einen wenig kooperativen Informanten über den Standort einer wichtigen Person »befragt« hat, während die anderen drei schon längst auf dem Weg zu einem der Drogenbande gehörenden Hubschrauber waren. Den wollten die vier Ghosts vor dem Haupteinsatz kapern. Öhm, hat hier jemand »Heists in GTA Online« gesagt?

Da das Vorgehen in Wildlands komplett in den Händen der Spieler liegen soll, ist der Helikopter optional, die Entwickler haben sich in der Demo allerdings für den Heli entschieden. Zu viert schnappten sich die Vorführer schließlich den gut bewachten Hubschrauber, indem sie sich am helllichten Tag von zwei Seiten zunächst zwischen Häusern und durch Kornfelder anschlichen und dann zuschlugen. Man betonte währenddessen, dass man sich das Fluggerät auch in der Nacht nahezu unbemerkt unter den Nagel reißen kann. Wildlands kommt also mit dynamischem Tag-Nacht-Wechsel.

»Italian Job« trifft Helikopter

Anschließend ging's für alle vier dann mit dem gerade erbeuteten Drehflügler zu einem auf einem Berg liegenden Verbrecherunterschlupf. Während zwei Ghosts sich per Fallschirmabsprung Zutritt zum Areal verschafften, blieben die beiden anderen im Hubschrauber. Einer flog, der andere gab mit einem Gewehr Deckung aus der Luft. Das Team am Boden schnappte sich die wichtige Person und warf sie in den Kofferraum eines Autos. Dazwischen mussten etliche KI-Schurken dran glauben, teilweise vom Mann im Heli ausgeknipst. Nach einer fetzigen Flucht in Heli und Auto traf man sich schließlich auf dem Salzsee, die Zielperson wurde in den Hubschrauber verfrachtet. Zwei Ghosts flogen mit ihr davon, die anderen beiden machten sich mit dem Auto aus dem Staub. Wohin genau wissen wir nicht: Das Kartell hat zwar Stützpunkte, die Ghosts müssen aber ohne festen Unterschlupf auskommen. Eine Art Basis soll's nicht geben. Schade eigentlich. Immerhin müssen sich die Männer um ihr Equipment kümmern und bekommen nicht automatisch coole Waffen die Hände gedrückt. Bis wir uns allerdings selbst in den Kampfanzug werfen können, dauert es noch ein bisschen. Weil das Spiel noch in einer Pre-Alpha-Phase ist, rechnen wir frühestens mit einem Release im November 2016. PET



Petra Schmitz
@Flausensieb

Wildlands sieht schon jetzt sehr cool aus, ich bin tatsächlich von der Landschaft verflixt angetan. Und die von den Entwicklern versprochene Freiheit beim Vorgehen klingt auch super. Allerdings schreit das auch nach guten Absprachen und klaren Ansagen im Koop. Mit Zufallsmitspielern dürfte das jedoch nicht so einfach sein. Das weiß jeder, der schon mal einen Heist in GTA Online mit Unbekannten gespielt hat. Und wie die KI-Typen in der schier endlos wirkenden Weite von Bolivien klarkommen sollen, ist noch mal eine ganz andere Sache. Sich so wie im Koop voneinander zu trennen, dürfte da jedenfalls nicht möglich sein. Aber zunächst einmal ist Abwarten angesagt, das Spiel ist noch im Entstehen, es kann sich noch einiges verändern bis zum Release.



Auf der gigantischen Karte finden wir auch Abschnitte mit dichtem Wald.

Es gibt auch Romane zur Serie, die stammen allerdings nicht von Tom Clancy.

Mad Max

15 Fakten zum Endzeit-GTA

Ein Mann und sein Auto gegen den Abschaum des Ödlands. Die Filme sind kultig, doch was taugt das Spiel? Wir haben die Endzeit-Action angespielt. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Avalanche** Termin: **3.9.2015**

In Los Angeles hatten wir Gelegenheit, Mad Max anzuspielen. Das Spiel zur mittlerweile fast 40 Jahre alten Kinoreihe macht einen ordentlichen Eindruck, allerdings sehen wir eine nicht zu unterschätzende Gefahr, dass fehlender Abwechslungsreichtum etwas an der Langzeitmotivation nagen könnte. Hier unsere Eindrücke und einige Fakten in Kurzform:



Die Welt von Mad Max ist hart. Der Held macht mit seinen Widersachern kurzen Prozess. Die USK sagt: »Ab 18!«

Der wichtigste Charakter des Spiels (neben Mad Max, natürlich) ist das Magnum Opus genannte Auto. Mit immer neuen Teilen und einem Erfahrungspunktesystem wird das Fahrzeug im Lauf des Spiels zur ultimativen Waffe auf vier Rädern herangezüchtet. Auch Kühlerfiguren und komplett neue Karosserien sind im Ödland versteckt.

Fahrzeugkampf ist wie in den Filmen ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers: Durch Rammen und den Einsatz einer Harpune werden gegnerische Vehikel demoliert, bis sie in Flammen aufgehen. Insassen, die sich retten können, werden kurzerhand überfahren. Im Wasteland kann man sich keine Gnade erlauben.

Mit der Harpune können wir nicht nur Panzerungen entfernen, sondern auch die Fahrer aus ihren Karren rupfen. Oder ruckzuck Räder entfernen, was bei Hochgeschwindigkeitsverfolgungen gar nicht gut ist. Also für die Gegner nicht gut. Während die sich überschlagen, lachen wir uns ins Fäustchen.

Neben Rammmanövern und der Harpune kann Max im Autokampf über ein simples Waffenmenü auch seine doppelläufige Schrotflinte einsetzen. Wirklich sinnvoll ist das aber erst, wenn das gegnerische Fahrzeug von seiner Panzerung befreit wurde. Dann liegt nämlich der Tank frei, und das Auto lässt sich mit einem Schuss in die Luft jagen.



Wie in den Kinofilmen gehören die Fahrzeugkämpfe auch im Spiel zu den Action-Höhepunkten: Wir rammen und ballern unsere Gegner zu Schrott.

Immer nur durch die Wüste zu brettern, kann auf Dauer ziemlich monoton werden. Deshalb wird es thematisch unterschiedliche Gebiete geben. Etwa Sümpfe und Gebirge. Auch die Industriestadt Gas Town ist ein eigenständiger Bereich, der für optische Abwechslung sorgt.

Mad Max ist keine Filmumsetzung, das betonen die Entwickler immer wieder. Vielmehr soll das Endzeitspektakel ähnlich wie Warners Batman-Reihe lediglich im selben Universum wie die Filme spielen und sein eigenes Ding durchziehen. Deshalb sieht der Spiel-Max auch weder dem original Kino-Max Mel Gibson (»Mad Max 1-3«) noch dessen Nachfolger Tom Hardy (»Mad Max: Fury Road«) ähnlich.

 Die ersten beiden Teile von »Mad Max« waren über 25 Jahre lang indiziert, sind nun aber ungeschnitten ab 16 Jahren freigegeben.



Unsere Karre, liebevoll Magnum Opus genannt, motzen wir im Lauf des Spiels mit neuen Teilen und Fähigkeiten auf.

Zum Magnum Opus gehört der Mechaniker Chum Bucket, den Max unterwegs aufgesammelt hat. Er sitzt als ständiger Begleiter im hinteren Teil des Wagens und ist mit mehr oder weniger lustigen Sprüchen für den Humor zuständig. Bei Bedarf kann Max mit ihm den Platz tauschen – etwa, um das dort deponierte Scharfschützengewehr zu benutzen.

Im Ödland gibt es gegnerische Camps, die ausgeräuchert werden müssen, um an Erfahrungspunkte und Rohstoffe zu kommen. Das Spiel erinnert dadurch stark an Far Cry oder Just Cause. Kein Wunder, ist doch mit Avalanche das Entwicklerstudio von Just Cause auch für Mad Max verantwortlich.

Wie es um die spielerische Abwechslung bestellt ist, bleibt noch abzuwarten: Immer nur Variationen derselben Aufgaben zu erledigen, könnte auf Dauer zu monoton sein. Zudem gibt die Endzeitlandschaft trotz mehrerer »Themenbereiche« ebenfalls nicht viel Abwechslung her.

Max muss essen und trinken: Letztlich ist das nur eine Form des aus Tausenden von Spielen bekannten Gesundheitssystems. Es kommt aber der Endzeitatmosphäre sehr zugute, dass Max ständig auf der Suche nach kostbarem Nass ist und auch schon mal eine Hand voll Maden aus herumliegenden Leichen futtert.

Auch Sammelaufgaben dürfen in Mad Max nicht fehlen. Beim Anspielen stießen wir beispielsweise auf Embleme, die zerstört werden müssen. Welche Belohnungen es für das Finden und Vernichten einer bestimmten Anzahl solcher Objekte gibt, ist allerdings noch nicht klar.

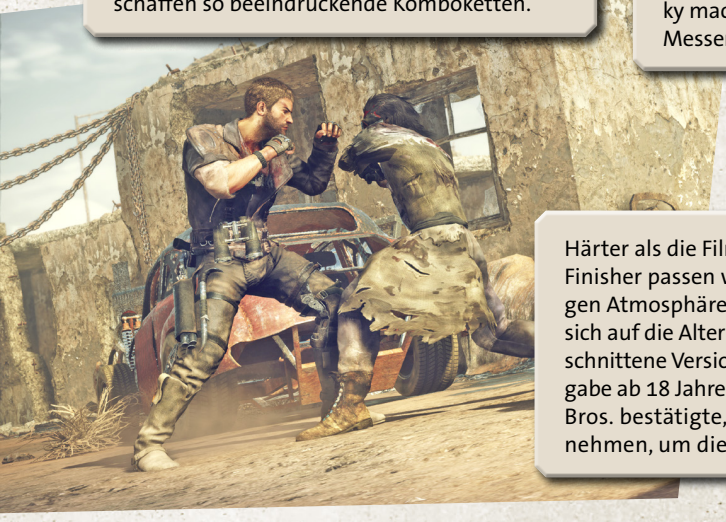


Benzin spielt wie in den Filmen eine wichtige Rolle: Das Magnum Opus säuft Sprit, der nachgefüllt werden muss. Benzinkanister finden sich in Camps oder kleinen Behausungen am Wegesrand. Im Auto lässt sich ein Reservekanister für schlechte Zeiten deponieren. Cool: Volle Kanister können auch als Brandbomben geworfen werden.

Das Gelände lässt sich prima in den Kampf einbinden, indem wir unsere Widersacher von Klippen schubsen oder gegen Felswände brettern lassen.

Das Entwicklerteam lässt sich nicht nur von den »Mad Max«-Kinofilmen, sondern auch von den Arkham-Spielen inspirieren: Max nutzt für den Nahkampf den aus der Batman-Reihe bekannten Freeflow-Combat. Dabei geht es nicht nur ums Austeilen, sondern vor allem auch ums rechtzeitige Kontern. Über den Köpfen der Angreifer erscheinen Symbole, sobald sie zum Angriff ansetzen. Das signalisiert dem Spieler, über die Kontertaste Gegenmaßnahmen einzuleiten. Geübte Spieler schaffen so beeindruckende Komboketten.

Sind die Energieleisten der Gegner weit genug heruntergeprügelt, wird es Zeit für einen Finisher. Im Gegensatz zu den lediglich k.o. geschlagenen Gangstern in den Batman-Spielen, geht es für die Widersacher in Mad Max weit weniger glimpflich aus: Max Rockatansky macht mit Flinte, Speer oder Messer kurzen Prozess.



Härter als die Filmvorlage: Die brutalen Finisher passen wunderbar zur dreckigen Atmosphäre des Spiels und wirken sich auf die Altersfreigabe aus: Die ungeschnittene Version erhielt eine USK-Freigabe ab 18 Jahren. Publisher Warner Bros. bestätigte, keine Schnitte vorzunehmen, um die Freigabe zu drücken.

In den Zu-Fuß-Kämpfen wird Mad Max zu Bat Max: Das Spiel nutzt den genialen Freeflow-Combat der Arkham-Reihe.



Kai Schmidt
@GameStar_de

Wenn im Film »Mad Max: Fury Road« etwas gefehlt hat, dann Max' berühmter V8 Interceptor, der ihm dort schon zu Beginn gestohlen wird. Im Spiel läuft es zwar ähnlich für Max, doch baut er sich hier kurzerhand eine neue Karre zusammen, die gleichzeitig Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist. Es macht Laune, mit dem aufrüstbaren Auto durch die staubige Wüste zu brettern, um Konvoys aufzureiben oder einfach nur beim Cruisen durch die Sanddünen und Gebirgszüge Spaß zu haben.

Das Auto-Kampfsystem funktioniert in der Previewversion bereits hervorragend, und auch die Kämpfe zu Fuß flutschen dank Freeflow-Combat bestens. Mad Max scheint eine gesunde Mischung aus Just Cause und Batman zu werden – und das ist beileibe keine schlechte Aussicht. Ich bin bloß gespannt, ob das Spiel abseits der Action auch mit ähnlich bizarren Einfällen punkten kann, wie es die Filme tun.

Hugh Keays-Byrne spielte zweimal den Bösewicht: Er war Toecutter im ersten Film und Immortan Joe in »Fury Road«.



Das Team

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



Heiko

HEIKO KLINGE, CHEFREDAKTEUR
@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Mad Max. Selten zuvor hat mich ein Film derart von der ersten bis zur letzten Sekunde in den Kinosessel gepresst.
ZULETZT GELESEN Die Gerüchteküche von transfermarkt.de. Wie in jeder Sommerpause.
ZULETZT GEDACHT Wie viel Spaß doch Autos mit aufmontierten Wummen machen! Batman: Arkham Knight erinnert mich daran, dass es dringend mal wieder ein gescheites Baller-Rennspiel braucht!

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
Coffee Day, ein Flash Game von games2girls.com. Dauerkaffeekochen in einem strunzlangweiligen Mädchenspiel. Nur gerecht.

MICHAEL GRAF, CHEFREDAKTION
@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Budapest. Schöne Stadt. Und Gastgeber der Red Bull Air Race. Was man mit Hubschraubern alles machen kann!
ZULETZT GEHÖRT Ziemlich viel Ungarisch. GameStar vásárolni!
ZULETZT GEDACHT Wie kann man ein Spiel nur »Elex« nennen? Das klingt wie eine Kondommarke.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In das von GTA: San Andreas – aber ohne Hot Coffee Mod. Moment, da geht's gar nicht um Kaffee?

Micha





Sebastian

SEBASTIAN STANGE REDAKTEUR
@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Shaolin Soccer – immer wieder gut.
ZULETZT GEHÖRT Abrasive von Ratatat. Vorfreude aufs neue Album!
ZULETZT GEDACHT Hm, ich war mal der weltgrößte kleinste (ich war sechs oder so) Dinofan. Wieso gefällt mir Jurassic World dann nicht?

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
Direkt in The Stanley Parable. Obwohl, nein. Das ist viel zu nah an der Realität hier im Verlag. Besser: Die unbarmherzige Welt von Rust!

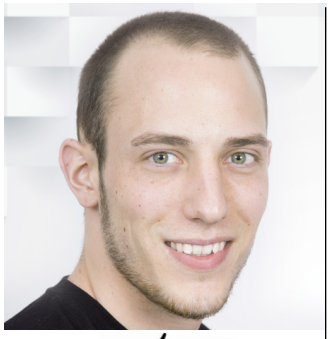
FLORIAN KLEIN RESSORTLEITER HARDWARE
@Opi_Flo

ZULETZT GESEHEN True Detective. Starke Charaktere und Bilder. Im Original teilweise tierisch schwer zu verstehen, aber lohnt sich.
ZULETZT GEHÖRT Tauchsäge und Akkuschrauber: Ich baue einen Hühnerstall mit Fenster und allem – notgedrungen, die Küken kommen viel zu bald.
ZULETZT GEDACHT Meine DSL-6000-Leitung taugt nicht mal für Youtube-Videos in 720p mit 60 fps! Dafür habe ich Platz für einen Hühnerstall hier auf dem Land.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In so ziemlich jedes. Hilfloses Kanonenfutter benötigen sie fast alle – immer und immer wieder.

Flo







JAN PURRUCKER, REDAKTEUR

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN Mad Max: Fury Road. Nachdem mir die alten Mad-Max-Filme so gar nicht taugen, hatte ich keine großen Erwartungen. Aber dieser Film ist einfach rundum großartig.
ZULETZT GEHÖRT Zu viel Schlager auf dem Volksfest im Heimatort.
ZULETZT GEDACHT Nach einem Jahr Wendler-531-Training muss mal was Neues her. Wenn jemand Tipps für Gewichtheber-Programme hat, immer her damit.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
Soll er ihn haben, solang noch Leberkäs-Semmeln da sind. Wenn die auch weg sind, verzieht sich der Kollege lieber rechtzeitig nach Xen (Half-Life).

ANDRE PESCHKE, CHEFREDAKTION

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Minions. Und wieder beweist sich: Die lustigen Sidekicks einen kompletten Film bestreiten zu lassen, macht sie weniger lustig.
ZULETZT GESPIELT Habe mal ganz vorsichtig in Arma 3 reingespielt. Schnell wieder aufgehört.
ZULETZT GELESEN Tonnenweise Guides zu Freeware-Sound-Editoren, um den Ton meines Privat-Podcasts zu verbessern. Artet in Arbeit aus. Schröcklich.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
Selbstverständlich in [indiziertes Spiel]. Wie, das darf ich nicht schreiben? Dann eben [beschlagnahmtes Spiel]. Ach Gott! Auch nicht? Dann irgendein billiger Candy-Crush-Klon. So!









PETRA SCHMITZ, LEITENDE REDAKTEURIN

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Ripper Street. Ich mag nicht, wie die Serie über Nebenfiguren wischt, aber im Kern ist sie toll.
ZULETZT GEHÖRT Die erste The Politics of Dancing von Paul van Dyk. Hab die immer bei Guild Wars: Factions gehört. Will das jetzt wieder spielen.
ZULETZT GEDACHT Hm, ich war mal der weltgrößte kleinste (ich war sechs oder so) Dinofan. Wieso reizt mich Ark dann nicht?

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In die des völlig bescheuerten Flash-Spiels »Escape from a really boring island«. Natürlich ohne Option auf eine Flucht.

MAURICE WEBER, TRAINEE

@Froody42

ZULETZT GELESEN The Devil's Only Friend. Geht nicht ganz so unter die Haut wie die Vorgänger, aber trotzdem verflixt spannend.
ZULETZT GESEHEN Star-Wars-Clips von der Comic-Con. Ist es schon Dezember?
ZULETZT GEDACHT Eine neue Erweiterung für Baldur's Gate – das könnte verdammt großartig werden, aber auch ein bemitleidenswerter Schlag ins Wasser. Und das hat diese Serie nicht verdient, also anstrengen, Beamdog!

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In die absurd grausame, aber immerhin auch absurd coole Welt von Warhammer 40.000. Man ist ja kein Unmensch.









MARKUS SCHWERDTEL, CHEFREDAKTION

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Endlich mal The World's End. Simon Pegg! Pubs! Aliens!
ZULETZT GEHÖRT Skolka – Auf geht's! Schmissiger Mundart-Ska aus Niederösterreich, leider gibt es bisher nur eine EP. Dafür gibt's viel davon auf Youtube!
ZULETZT GEDACHT In München mit seiner Hochhaus-Höhen-Begrenzung und den ständigen Staus am Mittleren Ring wäre Batman ganz schön aufgeschmissen.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Hochsicherheitstrakt. Bei meinem Espresso verstehe ich keinen Spaß.

DIMITRY HALLEY, TRAINEE

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Meine brandneue PlayStation 4 neben meinem brandneuen Fernseher. Der Job lässt mir »leider« keine Wahl.
ZULETZT GESPIELT Assassin's Creed 4: Black Flag. Meine Güte, habe ich dieses Spiel unterschätzt. Großartig! Ich komme gar nicht mehr davon los.
ZULETZT GELESEN Crimson Clown. Sammelband zu einem uralten Pulp-Helden. Hat mir leider wenig gegeben – aber Clowns sind super!

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In die Welt von Assassin's Creed Unity. Du weißt nie, wann du plötzlich durch den Boden fällst. Oder dein Gesicht verlierst. Horror pur!









NILS RAETTIG REDAKTEUR

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Jede Menge Vergleiche zwischen Mr. Spock und mir unter dem Video zum A10 7870K. Lebt lang und in Frieden!
ZULETZT GEHÖRT Mein eigenes Husten und Schnäuzen. Bei 35 Grad im Schatten erkältet zu sein, hat schon was.
ZULETZT GEDACHT Man fühlt sich irgendwie leer, wenn man urlaubsbedingt mal nicht auf der Teamseite drauf ist.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
Entweder muss er bis ans Ende seiner Tage als Meisterdieb Garret das verfluchte Waisenhaus aus »Deadly Shadows« durchwandern, oder er wird Nachtwächter auf Lebenszeit in »Five Nights at Freddys«.

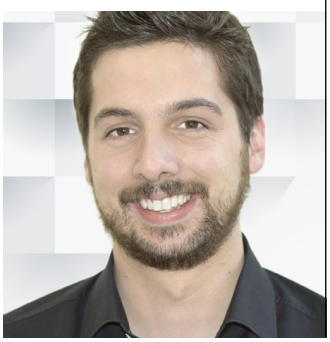
MICHAEL OBERMEIER, REDAKTEUR

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Gotham. Habe der »Batman-Serie ohne Batman« im allgemeinen Arkham-Knight-Hype nochmal eine Chance gegeben und jetzt richtig Spaß damit.
ZULETZT GEHÖRT Alle Fallout-Soundtracks rauf und runter. Hat möglicherweise mit der jüngsten Spielankündigung zu tun.
ZULETZT GEDACHT Mittelmäßige Goodies, verwirrend viele Editionen und alberne Preise: Ich bin endgültig vom Collector's-Edition-Drang geheilt.

DER KOLLEGE TRINKT EUCH DEN LETZTEN KAFFEE WEG. IN WELCHES SPIELE-UNIVERSUM WIRD ER VERBANNT?
In die Multiplayer-Lobby von Alone in the Dark: Illumination. Also Einzelhaft.

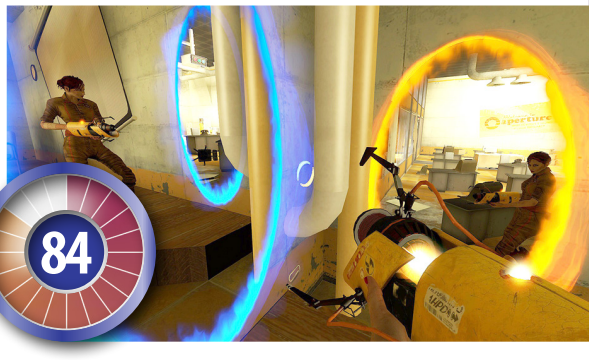




Genre-Charts

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	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
5	Far Cry 4	87	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal



EMPFEHLUNG DER REDAKTION PORTAL STORIES: MEL

Geglücktes Mod-Projekt, das in Sachen Atmosphäre und Rätsel punktet. Einsteiger werden vom Knobelniveau aber überfordert.

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
NEU 4	Path of Exile: The Awakening	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	Diablo 3	89	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard

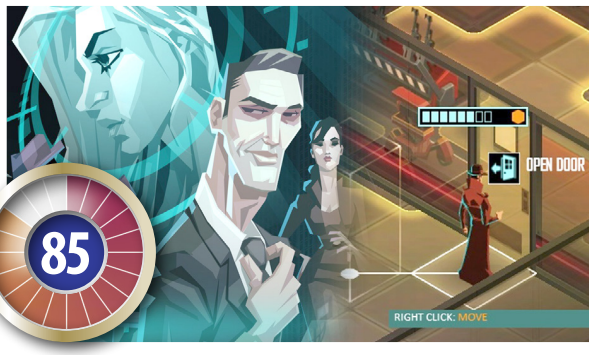


EMPFEHLUNG DER REDAKTION PATH OF EXILE: THE AWAKENING

Path of Exile 2.0 bringt mehr Inhalt, leichteren Einstieg und bessere Technik mit und wird so zu einem der besten Hack&Slays überhaupt.

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 INVISIBLE INC.

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

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
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA/Ghost Games
5	Trackmania 2	85	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo



EMPFEHLUNG DER REDAKTION GRID: AUTOSPORT

Fahrgefühl, KI und Optik sind serientypisch ein Brett. Bei der Karriere hat Codemasters allerdings den Rotstift angesetzt.



Test

So werten wir

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes**
Termin: **25.3.2013** Sprache: **Englisch, mit dt. Texten** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

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 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, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten.

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

Präsentation:
Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.

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

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

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

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

3 Abwertung / 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.

WARFRAME

SYSTEMANFORDERUNGEN (1)

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4300 / AMD Athlon X64 3600+	C2 Duo E4400 / AMD Athlon X64 4000+
Geforce 6600 GT / ATI Radeon 9600 PRO	Geforce 8600 GT / ATI Radeon HD 3600
1 GB RAM, 10 GB Festplatte	2 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆ (2)

+ schicke, abwechslungsreiche Level + coole Klamotten + satte Sounds für Waffen und Explosionen + fetzige Licht- und Partikeleffekte − zu viele Partikeleffekte schaden der Übersicht

SPIELDESIGN ★★★★★

+ grandiose Mischung aus Schießerei, Nahkampf und Parkour + toller Flow + Waffen und Upgrades erlauben viele Spielweisen + abwechslungsreiche Spielmodi + prima mit Maus/Tastatur oder Gamepad

BALANCE ★★★★☆

+ gut solo spielbar + auch im Koop fordernd + PvE strikt vom PvP getrennt + Bosse skalieren mit Level und Ausrüstung der Spieler − Nahkampf mit einigen Warframes noch deutlich schwächer als Schusswaffen

ATMOSPHÄRE/STORY ★★★★☆

+ einzigartiges, dreckiges SciFi-Universum + düsteres, erwachsenes Setting + spannende Hintergrundstory + bizarr-schräge Stimmung − Story in großen Teilen nur in Textform

UMFANG ★★★★☆

+ 23 unterschiedliche Warframes plus Prime-Varianten + weit über 100 abwechslungsreiche, einzigartige Waffen + abwechslungsreiche Missionstypen + temporäre Events − PvP derzeit kaum der Rede wert

AUFWERTUNG (3)

Mehr Spielmodi, mehr Ausrüstung, mehr Quests, mehr Story, mehr Bosse, mehr Level... mehr Punkte!

77 +3

FAZIT (4)

Aus der unfertigen Beta wurde inzwischen ein richtig gutes Spiel. Zwar gibt es noch einige Baustellen, wir haben aber schon jetzt ordentlich Spaß!

80 (5)

World of Warships

Der 15-Minuten-Admiral

World of Warships macht Badewannenkapitäne zu Kriegshelden. Aber taugen träge Seeschlachten wirklich für die Mittagspause? Wir stechen mit der Open Beta in See.

Von Johannes Rohe



Genre: **Action** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **Wargaming** Termin: **2.7.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **keine Angabe** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **Onlineregistrierung (Wargaming.net)**

Auf DVD: Test-Video

Wer Kapitän sein will, muss schuften. Mindestens 24 Monate auf See verlangt die SchOffzAusbV*, bevor wir ans Steuer eines Ozeandampfers dürfen. Die Open Beta von World of Warships verfrachtet uns dagegen schon nach fünf Minuten in die größten Seeschlachten der Geschichte.

Simplifizierung als Geschäftsmodell

Der weißrussische Entwickler und Publisher Wargaming hat bereits mit World of Tanks eigentlich sperrige Panzergefechte so geschickt vereinfacht, dass Einsteiger wie Profis gleichermaßen Spaß an den kurzweiligen Schlachten haben. Das Erfolgsrezept erscheint simpel: Eingängige Shooter-Steuerung, kurze Runden und ein bekanntes Spielprinzip (erobere die Basis oder zerstöre alle Feinde) sorgen für einen actionreichen, frustfreien Einstieg. Ständige Belohnungen und Freischaltungen halten die Spieler bei der Stange. Experten führen Clan-Kriege und lernen, die vielen Feinheiten (Panzerungsstärken, Trefferwinkel, Deckungssystem) für sich zu nutzen.

Doch Wargaming musste auch feststellen, dass dieses Erfolgsmodell nicht immer aufgeht. World of Warplanes – sozusagen die Luftkampf-Version von World of Tanks – enttäuschte viele Hobbypiloten. Sie griffen lieber zum etwas simulationslastigeren Warthunder. Trotzdem bleiben die Entwickler ihrem Konzept auch in World of Warships treu.

Mit fünf Knoten in den Tod

In schnellen Multiplayergefechten (nicht länger als 15 Minuten) stehen sich 24 Spieler in zwei Teams gegenüber. Unseren Kahn steuern wir ganz simpel über WASD. In vier Stufen bestimmen wir den Vortrieb, links und rechts geht's stufenlos. Ganz simpel also – und dann doch wieder nicht. Schiffe sind mehr wütende Nashörner als Sportwagen. Richtungsänderungen oder Haltewünsche wollen früh genug vorausgedacht werden, sonst geht's geradewegs auf die nächste Sandbank. Selbst World-of-Tanks-



Die volle Breitseite eines Schlachtschiffs schickt Widersacher in kürzester Zeit auf den Meeresgrund.

*Die Schiffsoffizier-Ausbildungsverordnung, kurz SchOffzAusbV, regelt die Ausbildung zum Nautischen Wachoffizier.





Seefahrerromantik pur. Die tolle Beleuchtung sorgt häufig für eindrucksvolle Atmosphäre.



In der Geschützansicht verfolgen wir die Flugbahn unserer Geschosse.

Spieler, deren Tiger-Kampfpanzer auch nicht gerade die Fahrleistungen eines Ferrari bieten, müssen sich daran erst gewöhnen.

Stets gilt die Faustregel: je dicker desto träger. Leicht gepanzerte, wendige Zerstörer manövrieren die gigantischen Schlachtschiffe einfach aus und jagen ihnen aus kurzer Distanz Torpedos in den Rumpf. Die Ozeanriesen, die an Feuerkraft und Panzerung jeder anderen Schiffsklasse überlegen sind, benötigen deshalb Geleitschutz durch Kreuzer, die einen guten Kompromiss aus Feuerkraft und Agilität bieten. Ihre kräftigen Luftabwehrgeschütze halten außerdem den Luftraum sauber. Flugzeugträger besitzen selbst keine (Haupt-)Geschütze und sind deshalb voll auf die Unterstützung ihrer Teamkameraden angewiesen. Dafür sind ihre Torpedobomber der Schrecken jedes Schiffkommandanten – aktuell sind die Träger subjektiv sogar noch etwas zu stark, sodass das Können der jeweiligen Spieler oft über Sieg oder Niederlage entscheidet. Hier sollte Wargaming noch etwas am Balancing schrauben. Die Stärken und Schwächen der vier Schiffsklassen greifen aber schon jetzt perfekt ineinander.

Auf U-Boote müssen wir übrigens verzichten. Die Unterwasser-Jäger seien an der Wasseroberfläche vollkommen schutzlos und abgetaucht für Teamgefechte nutzlos, so die offizielle Begründung. Ganz ähnlich könnte man aber auch gegen die Implementation der Flugzeugträger argumentieren, die doch ganz hervorragend funktioniert. Für die Zukunft hoffen wir, dass Wargaming die Entscheidung nochmal überdenkt, schließlich wissen wir bereits seit »Das Boot« oder den Silent-Hunter-Spielen, welchen Nervenkitzel das Duell Zerstörer gegen U-Boot bietet.

Gut gezielt ist noch kein Treffer

Auch beim Schießen greift die Erfolgsformel. Einsteiger richten ihre Hauptgeschütze simpel mit der Maus auf ein feindliches Schiff aus, drücken ab und hoffen, Explosionen statt Wasserspritzern zu sehen. Eine sehr praktische Aufschaltfunktion erleichtert uns dabei das Vorhalten auf große Distanzen. Auf Knopfdruck halten unsere Kanonen ihren Zielpunkt relativ zum Feind. Erst ein Probeschuss, eventuell nachjustieren und dann die volle Breitseite. Treffer, versenkt!

Der Teufel steckt jedoch wie üblich im Detail. Die Automatik ignoriert Kurs- oder Geschwindigkeitsänderungen unseres Gegenübers. Dreht der Feind bei, müssen wir auch die Ausrichtung der Geschütze ändern. Auf große Entfernungen, wenn unsere Kugeln gut und gerne zehn Sekunden durch die Luft segeln, wird so selbst ein dickes Schlachtschiff zum kniffligen Ziel. Wer in World of Tanks schon mal einen sich bewegenden Feind mit der Artillerie treffen wollte, weiß, wovon wir sprechen.

Geübte Kapitäne haben spätestens nach zwei Salven die Nachladezeit unserer Geschützbatterien verinnerlicht, und schlagen stets im rechten Moment einen Haken, sodass unsere Projektile harmlos ins Wasser

Das Free2Play-Modell

Das Bezahlmodell von World of Warships entspricht dem System von World of Tanks. Neben der Ingame-Währung, den Silbermünzen, können wir für echtes Geld Goldmünzen kaufen. Mit dem Gold erwerben wir etwa eine Premium-Mitgliedschaft (30 Tage für etwa zehn Euro), die uns höhere Einnahmen und mehr Erfahrung im Spiel beschert, wandeln Erfahrungspunkte in freie Erfahrung um oder kaufen besondere Premium-Schiffe, die außer mehr Ingame-Silber und Erfahrung pro Gefecht aber keinen spielerischen Vorteil bieten. Löblich: Freie Erfahrungspunkte können wir in allen »World of ...«-Spielen von Wargaming nutzen. Auch die Premium-Mitgliedschaft gilt für alle Spiele gleichermaßen.

Gemäß japanischer Marinedoktrin waren die Schiffe weder mit vernünftigen Rettungsbooten noch mit Rettungsringen ausgestattet.

Die Trägerschlacht



Zu Beginn bringen wir unsere Jäger- und Bomberstaffeln so schnell wie möglich in die Luft, Treibstoff haben sie unbegrenzt, Munition dagegen nicht.



Über Wegpunkte, die wir auf der Übersichtskarte setzen, nähern wir uns über Umwege dem Feind. Wer geradewegs zum Gegner fliegt, verrät seine eigene Position.



Ein einsames Schlachtschiff ist das perfekte Ziel. Mit dem grünen Zielbereich legen wir den Abschusswinkel unserer Torpedos fest.



Nachdem die Aale im Wasser sind, treten die Bomber automatisch den Rückzug an und wir lehnen uns kurz zurück.



Mit der Insel im Rücken kann der dicke Dampfer unseren Torpedos kaum ausweichen. Treffer!



Doch einmal nicht aufgepasst, und wir werden selbst zum Opfer. Ohne Bewaffnung bleibt nur die Flucht und die Hoffnung auf schnelle Hilfe durch unser Team.

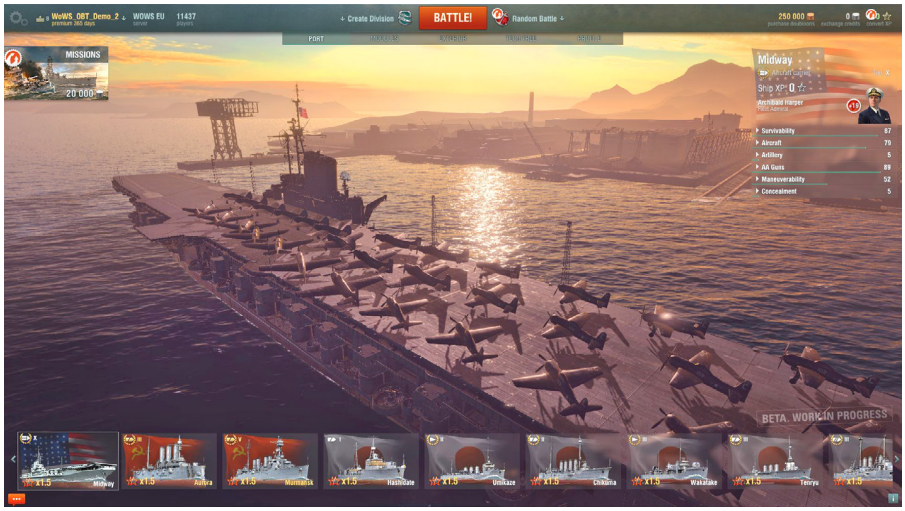
platschen. Hinzu kommt die Wahl des richtigen Geschosstyps (hochexplosiv oder panzerbrechend), abhängig von der Panzerung unseres Ziels und des Aufschlagswinkels – eine Wissenschaft für sich.

World of Starcraft

Kommandanten eines Flugzeugträgers spielen World of Warships hauptsächlich aus einer Vogelperspektive, die am ehesten an ein Echtzeit-Strategiespiel erinnert. Genau wie in Starcraft und Konsorten schubsen wir unsere Fliegerstaffeln per Mausklick über die Karte und legen auf dem Weg zum Ziel sogar Wegpunkte an. Unsere Einheiten erledigen Angriffe auf Schiffe oder andere Flugzeuge prinzipiell selbstständig. Den Angriffswinkel unserer Torpedobomber sollten wir allerdings immer manuell festlegen, damit der Feind dem Fächer aus explosiven Aalen auch ja nicht entkommen kann. Echte Profis setzen Torpedos auf Knopfdruck selbst ins Wasser – und warten damit natürlich bis zur letzten Sekunde – laufen so aber auch Gefahr, vorher abgeschossen zu werden. Mit ihrem ganz eigenen Spielstil bringen die Träger nochmal eine gehörige Portion Abwechslung in die unterhaltsamen Schlachten. Also alles super, oder? Nein, denn World of Warships spielt auf dem Meer.

Auf dem Meer gibt's keine Berge

Das klingt banal, ist für Spieldesigner und Grafiker aber eine echte Herausforderung. Das Meer ist schließlich zu großen Teilen nicht mehr als eine offene Wasserfläche. Damit die Karten nicht ganz so eintönig ausfallen, sprenkelt Wargaming die fiktiven Umgebungen mit zahlreichen Inselchen, die uns als Sichtschutz und Deckung dienen. In World of Tanks verstecken Panzerkomman-



Flugzeugträger besitzen kaum eigene Bewaffnung, ihre Fliegerstaffeln sind dafür absolut tödlich.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Eine Yamato auf Ketten, das wär doch was. Dann könnte sie auch durch Städte rollen, Hügel erklimmen, und mein größter Kritikpunkt an World of Warships wäre hinfällig. Aber Spaß beiseite, das japanische Schlachtschiff gehört natürlich ins Wasser und bereitet mir auch dort jede Menge Freude – nur eben nicht ganz so viel wie ein Jagdpanzer, mit dem ich, versteckt im hohen Gebüsch, auf Beute lauere. Durch geschickt platzierte Inseln bieten die Maps zwar auch einige Engpässe oder Versteckmöglichkeiten, insgesamt wirken die Karten jedoch viel zu generisch und spielen sich sehr ähnlich.

Abwechslung gibt's dafür durch die vier grundverschiedenen Schiffsklassen. Will ich schnelle Action und Nervenkitzel, mache ich im flotten Zerstörer Jagd auf unvorsichtige Feinde. Im Schlachtschiff nehme ich dagegen entspannt die ganze Karte mit meinen schweren Geschützen unter Feuer, muss aber höllisch gut zielen. Und als Kapitän eines Flugzeugträgers bekomme ich sogar eine Prise Echtzeit-Strategie. Bis Wargaming neue Inhalte nachliefert, kann ich mich damit gut über Wasser halten.



Als ob die Schadensanzeige links unten nicht ausreichen würde, bekommen wir auch anhand des Schiffsmodells ansprechendes optisches Feedback zum Zustand unseres Kahns.

danten ihre Stahlkolosse in Wäldern, blockieren enge Straßenzüge oder nehmen Feinde aus erhöhter Position unter Beschuss. Einige Karten spielen in zerbombten Städten, halb zerfallene Häuser dienen uns dort als Feuerstellung. Andere Maps laden mit ihrem offenen Gelände zu großen Schlachten über große Distanzen ein. World of Warships bietet nichts dergleichen. Und so spielen sich die Karten doch sehr ähnlich.

Umso bedauerlicher ist, dass Wargaming auch die Chance verpasst, uns historische Gefechte nachspielen zu lassen. Wie gerne würden wir die Schlachten um Midway oder um das Korallenmeer auf japanischer oder amerikanischer Seite austragen, stattdessen müssen wir uns mit Zufallsgefechten begnügen, in denen die Teams bunt zusammengewürfelt werden.

Das Schlachtschiff meiner Träume

Dennoch ertappen wir uns dabei, wie wir uns wieder und wieder in die Seeschlachten stürzen. Schließlich brauchen wir nur noch wenige Erfahrungspunkte, bis wir die neuen Geschütze für unseren Kreuzer freigeschaltet haben. Genau wie World of Tanks hält uns World of Warships stets eine Karotte vor die Nase. Nach jedem Gefecht prasseln Ingame-Währung und Erfahrungspunkte auf unser Konto, und gerade in den ersten Spielstunden ist ein neues Schiff immer nur wenige Partien entfernt. Satte 68 Pötte warten schon in der Open Beta darauf, freigespielt zu werden, aufgeteilt auf die Tech-Trees der USA und Japans. Nachträglich sollen Deutschland, Italien, Russland und Großbritannien ins Spiel kommen.

Erst in den höheren der zehn Technikstufen ziehen die Kosten für Freischaltungen stark an. Dann lohnt es sich, über eine kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft nachzudenken, die uns höhere Einnahmen beschert. Sparfüchse können aber problemlos auch ohne zu zahlen ihren Spaß haben. Bis zum finalen Release kann sich an den Preisen außerdem noch einiges ändern.

Schiffe sind Panzer, keine Flugzeuge

Was in der Luft nicht klappt, funktioniert auf dem Wasser wunderbar. Wargamings Erfolgsformel sorgt in World of Warships wieder für jede Menge Spielspaß. Jeder Badewannenkapitän hat schnell die ersten Erfolgserlebnisse und Profis bekommen genug taktische Tiefe. Mit der Dynamik und Vielfalt einer Panzerschlacht können die gemächlicheren Gefechte zur See zwar nicht ganz mithalten. Trotzdem zieht es uns aber nach kurzer Zeit auch jetzt schon zurück auf die Kommandobrücke. JO



Im Hauptmenü erforschen wir neue Module für unsere Schiffe oder kaufen den nächsten Kahn.

WORLD OF WARSHIPS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 2,4 GHz / Athlon XP 3100+	Intel E5700 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce 8600GT / Radeon HD 2600	Geforce 9800GT / Radeon HD 4850
2 GB RAM, 3,5 GB Festplatte	4 GB RAM, 3,5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsche Wassereffekte
+ detaillierte Schiffsmodelle
+ atmosphärische Beleuchtung
– keine animierte Schiffsbesatzung

SPIELDESIGN

+ vier Schiffsklassen mit eigenen Stärken und Schwächen
+ jedes Schiff erfordert eigene Spielweise
+ tolle Zielmechanik
– auf Dauer eintönige Schlachten
– grindlastiges Free2Play–Modell

BALANCE

+ kinderleichter Einstieg
+ komplexe Spielmechanik belohnt Profis
+ gutes Matchmaking
– Flugzeugträger zu stark

ATMOSPHÄRE/STORY

+ dichte Schlachtatmosphäre
+ real existierende Schlachtschiffe
+ Partien meist durchgehend spannend
– keine historischen Schlachten
– nur grober geschichtlicher Rahmen

UMFANG

+ 71 Kriegsschiffe
+ zahlreiche Upgrades und Verbesserungen
+ wochenlang motivierendes Aufleveln
– Spielmodi nahezu identisch
– kaum Unterschiede zwischen den Maps

FAZIT

Wer auf Seeschlachten steht, kommt an World of Warships nicht vorbei. Selbst wenn Abwechslung und Realismus etwas untergehen.



Die Schiffe in World of Warships stammen aus der Zeitspanne vom Ersten bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs.

F1 2015

Auf halber Strecke liegen geblieben

Runderneuert oder müdes Update? Im Test zu F1 2015 zeigt sich, ob die großen Versprechungen von Codemasters eingehalten werden können. Von Tobias Veltin

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Codemasters** Termin: **10.7.2015** Sprache: **Deutsch**
USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Neue Saison, neues Glück. Nur knapp neun Monate nach dem soliden F1 2014 liefert Codemasters schon den Nachfolger F1 2015. Der soll sich weniger nach Update, sondern vielmehr nach komplett verbessertem Spiel anfühlen. Die Zutaten dafür: eine neue Engine und etliche Detailverbesserungen. Nach etlichen Testrunden können wir unser Urteil fällen – so richtig zufrieden sind wir aber nicht.

Alles echt

Doch der Reihe nach: Wer Wert auf Authentizität legt, kommt auch in diesem Jahr nicht um F1 2015 herum. Dank offizieller Lizenz gibt's wie gewohnt sämtliche Teams, Strecken und Regeln. Das Manor Marussia Team wurde mittlerweile nachgereicht, außerdem kehrt der große Preis von Mexico auf dem Autódromo Hermanos Rodriguez in den Formel-1-Zirkus zurück. Die Parc-Fermé-Regeln sind ebenfalls an Bord, genau wie die aus dem letzten Jahr bekannten V6-Motoren. Netter Bonus: Codemasters hat zusätzlich die letzte Saison eingebaut, wer mag, kann also noch einmal mit Sebastian Vettel im Red Bull losdüsen und mit dem Heppenheimer auf die Jagd nach dessen fünftem WM-Titel gehen.



Dank des DRS-Systems gelingen am Ende von Geraden teilweise spannende Überholmanöver.

Keine Karriere

Bei den Spielmodi zeigen sich die Entwickler dagegen weniger großzügig. Mit Meisterschaft, Einzelrennen, Zeitfahren und Multiplayer gibt es lediglich Standardkost. Der beliebte Karrieremodus, in dem man einen aufstrebenden F1-Piloten nach und nach zum Champion aufbaut, wurde ebenso gestrichen wie die Coop-Meisterschaft im Multiplayer-Modus. Neu hinzu kommt lediglich der Profisaison-Modus, der vor allem für besonders anspruchsvolle Spieler interessant sein dürfte. Hier wird stets die volle Renndistanz gefahren, die Cockpitperspektive ist festgelegt, alle Fahrhilfen und HUD-Elemente sind ausgeschaltet. Eine nette Idee, die man aber mit ein paar Einstellungen in der Meisterschaft auch selbst schnell erledigen kann – ob dafür ein eigener Modus notwendig gewesen wäre, ist fraglich.



In der Cockpitperspektive kommt das ohnehin schon sehr gute Geschwindigkeitsgefühl noch einmal besser rüber.



Das verbesserte Zusammenspiel mit dem Mechanikerteam ist ein echter Pluspunkt, auch vollanimierte Boxenstopps sind wieder an Bord.

Das Überholen mit DRS (Drag Reduction System) ist bei Training und Qualifying nur in bestimmten Zonen erlaubt.



Die Präsentation wurde erheblich verbessert. Nach einem Rennen sehen wir die Fahrer beispielsweise bei der Siegerehrung.



Im Profisaison-Modus werden wir nicht nur zur Cockpitperspektive, sondern auch zu manueller Schaltung gezwungen.

Grundsätzlich stößt die zusammengestrichene Modiauswahl im Vergleich zu Vorgänger ziemlich sauer auf.

Mehr Flexibilität, bitte!

Die Meisterschaft bleibt nach dem Wegfall der Karriere der umfangreichste Modus und lässt uns zu Beginn die Wahl, ob wir kurze, mittlere oder lange Rennwochenenden fahren wollen. Blöd nur, dass die Einstellungen hier recht unflexibel sind – wer zum Beispiel ein komplettes Qualifying fahren will, muss zwangsläufig die letzte Option wählen, dann aber auch die volle Renndistanz fahren. Hier hätten wir uns mehr Möglichkeiten zur Individualisierung gewünscht. Wie so etwas funktionieren kann, hat jüngst erst Project Cars mit der anpassbaren Karriere gezeigt. Sehr umfangreich ist dagegen die Auswahl der einzelnen Fahrhilfen, denn ABS, Traktionskontrolle und Co. sind traditionell an- und abschaltbar und dürften so für jede Erfahrungsstufe das richtige bieten. Auch die Rückspulfunktion ist wieder dabei und lässt sich auf Wunsch sogar unendlich oft einsetzen – Puristen rümpfen an dieser Stelle natürlich verächtlich die Nase und schalten das Hilfsmittel einfach ab.

Fahrgefühl stark, Feedback schwach

Auf der Strecke selbst zeigt sich F1 2015 gewohnt stark, eine echte Revolution im Vergleich zu den Vorgängern bleibt aber aus. Durchaus angetan sind wir vom optimierten Fahrgefühl, das sich nach wie vor zwischen Arcade und Simulation bewegt – eine knallharte Simulation im Stile von rFactor oder iRacing ist F1 2015 auch mit der runderneuerten Fahrphysik nicht. Die Boliden fühlen sich nun etwas massiger an, lassen sich aber sanft und sehr direkt über die Kurse manövrieren. Lediglich an die nervösen Hecks bei Kurvenausfahrten müssen wir uns zunächst gewöhnen, wer hier zu viel Gas gibt, riskiert schnell einen Dreher – vor allem, wenn die Strecke nach einem Regenguss in ein Aquaplaning-Paradies verwandelt worden ist. Gut gelungen ist auch das Ansprechverhalten des Motors, selbst mit dem Gamepad bekommen wir schnell ein gutes Gefühl für das Fahrzeug. Toll ist auch die Unterstützung der Xbox One-Impulstrigger, die ein tolles Feedback geben. Mit dem Lenkrad spielt sich F1 2015 erwartungsgemäß am besten, weil Lenkbewegungen noch präziser durchgeführt werden können und es zudem mehr Einstellungsmöglich-





Tobias Veltin
@Frischer_Veltin

Ich hatte von F1 2015 einiges erwartet – und bleibe etwas enttäuscht zurück. Ja, es ist – auch mangels Alternativen – immer noch das beste F1-Spiel auf dem Markt und die Rennen machen nicht zuletzt dank der tollen Fahrphysik und den meist gut agierenden Computergegnern eine Menge Spaß. Dennoch habe ich den Eindruck, dass gerade nach dem »Füller« F1 2014 viel mehr möglich gewesen wäre. Die zusammengedampfte Modusauswahl verstehe ich ebenso wenig wie das gestrichene Safety-Car – das riecht doch wieder nach Update-Titeln in den nächsten Jahren!

Und das teilweise schon frustige Strafensystem ist so inkonsequent umgesetzt, dass es mir beim Test das ein oder andere graue Haar beschert hat. Immerhin ist die technische Entwicklung dank der neuen Engine ein Schritt in die richtige Richtung, auf die Codemasters aufbauen kann – und wohl auch wird. Ein gutes Rennspiel ist F1 2015 also in jedem Fall, die erhoffte Serienevolution ist es aber definitiv nicht geworden.

keiten gibt als beim Controller. Bei unserem G27-Lenkrad von Logitech war allerdings der Force-Feedback-Effekt selbst nach Anpassung enttäuschend schwach, gerade die Rückmeldung bei Curbs ist fast nicht vorhanden. Andere Rennspiele kriegen das deutlich besser hin.

Warum ich?

Die KI trägt ihren Teil zu den meist spannenden Rennen bei, verteidigt verbissen die Position, hängt sich clever in unseren Windschatten und wagt riskante Überholmanöver, die dieses Mal auch dank des Einsatzes von DSR wieder enormen Spaß machen. Allerdings verkommen die Burschen gerade am Anfang eines Rennens zu Ideallinien-Robotern und verhalten sich generell zu aggressiv. Selbst auf der Ideallinie rauschen uns regelmäßig Konkurrenten ins Heck oder die Seite und offenbaren dadurch zwei weitere Schwächen von F1 2015. Zum einen das unausgegorene Strafensystem, zum anderen das halbgare Schadenmodell. Ersteres ist oft nicht nachvollziehbar, werden wir zum Beispiel gerammt, bekommen wir anstelle des Sünders eine Zeitstrafe; schneiden wir Kurven, wird das oft nicht geahndet. Ein Safety-Car fehlt unverständlicherweise sogar komplett. Die Hoffnungen auf ein verbessertes Schadensmodell erfüllen sich ebenfalls nicht. Die Einstellungsmöglichkeiten sind nämlich mit lediglich drei Optionen immer noch sehr gering, außerdem wirken die Schäden in vielen Situationen nicht wirklich glaubwürdig. Wir können zwar Teile verlieren, allerdings ist das nicht immer nachvollziehbar, etwa wenn wir mit 250 Sachen gegen eine Wand fahren und sich lediglich der Frontflügel verabschiedet. Totalschäden lassen sich mit destruktiver Fahrweise aber trotzdem erreichen.

Motivationsgarant Mechaniker

Dass die Rennen dennoch Spaß machen liegt auch an der überarbeiteten Kommunikation mit der Box und dem Mechanikerteam. Das gibt uns jetzt vor einem Rennen noch mehr Tipps für Fahrzeugsetup und Reifenmischung, außerdem können wir gegnerische Fahrer über Monitore beim Warm-Up beobachten, das ist eine nette Idee. Auf der Piste hält uns das Team ständig auf dem Laufenden und checkt unsere aktuelle Fahrweise. Das ist aber auch notwendig, da sich die Reifenabnutzung nun nicht mehr deaktivieren lässt und wir mit einer Tankfüllung ins Ziel kommen müssen. Vor allem letzteres ist einigermaßen realistisch umgesetzt, und es motiviert tatsächlich, durch den Wechsel des Fahrstils und der dreistufigen Motorleistung mit dem Sprit haushalten zu müssen. Auf der Konsole können wir per PlayStation Kamera oder Xbox Kinect sogar mit Sprachbefehlen Fahrzeugstatus, Wetteraussichten oder ähnliches anfragen. Beim Test funktionierte das bis auf wenige Ausnahmen klasse, auf dem PC wird dieses Feature hoffentlich noch nachgereicht.

Neue Engine ist nicht alles

Das Umsatteln auf die neue EGO-Engine 4.0 macht sich optisch bezahlt, ohne uns aber in Begeisterungsstürme ausbrechen zu lassen. Lobenswert ist auf jeden Fall die flüssige Bildrate von 60 Bildern in der Sekunde, das trägt enorm zum tollen Geschwindigkeitsgefühl bei, das vor allem in den gut gelungenen Cockpitperspektiven noch einmal intensiver rüberkommt. Die Fahrzeugmodelle sehen gut aus, die Strecken realistisch-detailliert und hier und da erfreuen zudem kleine Effekte wie das schicke Hitzeflimmern hinter den Boliden oder Funkenflug das Auge. Dennoch wirkt die Optik von F1 2015 auch etwas leblos, fast schon steril – klar, das ist realistisch, aber dennoch nicht so richtig befriedigend, genauso wie das zeitweise auftretende Tearing. Bei der Präsentation hat Codemasters dagegen endlich nachgelegt, vor einem Rennen erhaschen wir zum Beispiel einen Blick in die Box, nach einem Rennen feiern die siegreichen Fahrer auf dem Treppchen mit Champagner. Von einem echten Mittendrin-Gefühl ist das zwar noch weit entfernt, für Atmosphäre sorgt es aber allemal. Gerne würden wir das auch über die beiden Kommentatoren Heiko Wasser und Stefan Römer sagen. Die unterhalten sich aber vor einem Rennen zwar über den aktuellen Stand, wirken dafür aber wie auf Baldrian und fast schon unangenehm schnarchig. TV



Das dynamische Wettersystem ist klasse und zwingt uns oft, nicht nur die Reifen, sondern die gesamte Rennstrategie zu ändern. Wem das zu kompliziert ist, fragt sein Team.

F1 2015

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
3.0 GHz QuadCore / Phenom II	Core i7 4770 / AMD FX 9370
GeForce GTS450 / Radeon HD5770	GeForce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stabile Bildrate mit 60 fps + schicke Automodelle und Strecken + gute Effekte wie Funkenflug und Hitzeflimmern + ordentlich animierte Siegerehrungen – schwache Motorensounds

SPIELDESIGN

+ präzises, direktes Fahrgefühl + gute Steuerung mit Controller und Lenkrad + Zusammenspiel mit der Box – wenig Flexibilität bei Spielmodi – halbgares Schadenmodell

BALANCE

+ meist gut agierende Gegner-KI + etliche an- und abschaltbare Fahrhilfen + angenehme Lernkurve – für Sim-Fans nach wie vor zu anspruchslos – unausgegorenes Strafensystem

ATMOSPHÄRE/STORY

+ komplette F1-Lizenz + tolles Geschwindigkeitsgefühl + verbesserte Präsentation – kein Safety-Car – gelangweilte Kommentatoren

UMFANG

+ Meisterschaft, Einzelrennen, Zeitfahren + Multiplayer-Modi für 16 Spieler – kein Karrieremodus – keine Koop-Karriere oder Splitscreen-Rennen – Profisaison-Modus ist Mogelpackung

FAZIT

Gutes F1-Rennspiel, das mit deutlichen Schwächen bei Umfang, Strafensystem und Schadensmodell aber eine Menge Potenzial verschenkt.



GameStar PCs & NOTEBOOKs

one.de

SPITZENKLASSE ZURÜCK MIT CORE I7

In unserem beliebtesten GameStar-PC treibt der Intel Core i7 4790 die Geforce GTX 970 zur Höchstleistung. Jetzt mit Metal Gear Solid 5 und 10-Euro-Gutschein von Gamesrocket!



Gutschein

GAMES ROCKET

10 Euro*

ab 35€ Mindestumsatz

GameStar PC XL

- Intel Core i7 4790 mit 4x 3,6 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB
- 8 GB RAM
- 250 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur 1399,-



GameStar PC

- AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- AMD Radeon R9 380 4 GB **NEU**
- 8 GB RAM
- 120 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,-

GameStar PC ULTRA

- Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4 GB **NEU**
- 8 GB RAM
- 250 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1599,-

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,-

GameStar NOTEBOOK 17

- Intel Core i5 4210H mit 2x 2,9 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- 8 GB RAM
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1199,-

* Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebote nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Alle Angaben Stand 17.07.2015.

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

www.gamestarpc.de

Path of Exile - The Awakening

Auf Augenhöhe mit Diablo

Kostenlos und trotzdem Weltklasse: Wie sich ein ehemaliger Indie-Geheimtipp in eines der besten Action-RPGs aller Zeiten verwandelt. Von Benjamin Danneberg





Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games** Entwickler: **Grinding Gear Games** Termin: **10.7.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Im Oktober 2013 machte sich eine kleine Gruppe Entwickler in Neuseeland auf, mit ihrem Erstlingswerk Path of Exile den Hack&Slay-Markt aufzumischen. Platzhirsch Blizzard hatte über ein Jahr zuvor mit Diablo 3 zumindest finanziell den Genre-thron erobert – inhaltlich erntete der Nachfolger des beliebten zweiten Teils einige Kritik aufgrund des mittlerweile wieder entfernten Echtgeldauktionshauses. Mit Path of Exile wollte Grinding Gear Games sich allerdings nicht an Diablo 3 orientieren, sondern das recht simpel gestrickte Genre mit Komplexität und Service aufpeppen: Ein revolutionäres Fähigkeitensystem, ein riesiger passiver Skillbaum sowie regelmäßige Ligen und Events unter besonderen Bedingungen machten über die vergangenen zwei Jahre aus dem Insidertipp ein Phänomen. Denn die Neuseeländer bieten das Spiel einschließlich des Awakening-Addons ganz und gar kostenlos an (siehe Kasten).

Nun schlägt mit The Awakening die dritte und bis dato umfangreichste Erweiterung – ebenfalls kostenlos – beim Spieler auf und hebt Path of Exile auf Version 2.0. Zeit für einen erneuten, ausführlichen Blick auf das Spiel und die Frage: Wie gut ist es wirklich?

Vorhang auf für Akt vier

Aushängeschild des Updates ist der vierte Akt, der mit 14 Gebieten und neun Bossen eine neue Stufe der Herausforderung einläuten soll. Das Art-Design ist den Entwicklern wie üblich hervorragend gelungen – kaum ein anderes Hack&Slay hat diese düster-dreckige Atmosphäre. Von tödlichen Arenen über eine alte Mine bis hin zu den Eingeweiden eines Ungetüms: Unsere Helden müssen sich durch vielfältige und teilweise eklige Levels prügeln.

Insgesamt ist der vierte Akt aber ziemlich kurz geraten, je nach Schwierigkeitsstufe und Charakterskillung sind wir in etwa vier bis sechs Stunden durch. Allerdings ist neben der Fortführung der Geschichte, die wie üblich in vertonten NPC-Monologen nähergebracht wird, der Herausforderungsgrad die eigentliche Neuigkeit. Denn einige der Bosse verlangen dem Spieler wirklich alles ab und erinnern in ihrer Bösartigkeit ein bisschen an Dark Souls. Insbesondere der Kampf gegen den Erzschurken Malachai ist nicht nur ein Effektfeuerwerk, sondern auch in seiner Präsentation eine Wucht. Wer im dritten Schwierigkeitsgrad gegen Malachai antritt und ihn ohne zu sterben besiegt, verdient unseren höchsten Respekt, denn das ist eine echte Leistung. Wir selbst haben ihn zwar gelegt, aber über die Umstände breiten wir lieber den Mantel des Schweigens.

Wo downloaden?

Neben dem Standard-Client, den sich jeder gratis auf pathofexile.com herunterladen kann, hat Grinding Gear Games mittlerweile auch eine Steam-Variante seines Action-Rollenspiels veröffentlicht. Die erspart eine zusätzliche Registrierung und bringt außerdem 84 freischaltbare Achievements mit. Wie Diablo 3 erfordert auch Path of Exile eine permanente Onlineverbindung.

Sinnvolle Überarbeitung

Die Endgame-Karten, die wir mit speziellen Items öffnen und mit selbst hergestellten Modifikationen noch härter und lohnender machen können, wurden ebenfalls überarbeitet, damit sie mit steigendem Level eine wirkliche Herausforderung darstellen. Gleichzeitig wurde der Einstieg ins Spiel erleichtert, damit die Lernkurve etwas flacher verläuft: Skill-Steine (Edelsteine, die uns ausgerüstet Fähigkeiten verleihen) aus



Kein Beuteglück? Dann sammeln wir eben Divination Cards und tauschen sie dann gegen das entsprechende Item ein.



Mit etwas Geduld und Glück lassen sich die neuen Juwelen-Slots im passiven Skillbaum zu mächtigen Schlüsselsteinen entwickeln.



Die neuen Bosse sind eine echte Herausforderung an die Bewegungs- und Antizipationsfähigkeiten des Spielers.

Questbelohnungen gibt es nun beim Händler zu kaufen, was die Planungsmöglichkeiten von Beginn an erhöht und vom Beuteglück entkoppelt. Die ersten drei Akte wurden teilweise redesignt, einige Gebiete entfernt, andere zusammengelegt, um ein strafferes, dynamischeres Spielerlebnis zu schaffen. Das hat gut funktioniert, der Spielfluss ist spürbar verbessert worden. Und auch viele Wegpunkte wurden neu positioniert, um Laufwege zu verringern. Einzigartige Gegenstände fallen etwas häufiger – allerdings längst nicht so oft wie bei Diablo 3.

Dafür wurde der Zufallsfaktor bei der Beutesuche für besonders glücklose Spieler entschärft: Ab sofort können wir sogenannte Divination Cards sammeln. Haben wir eine bestimmte Anzahl einer Karte in der Tasche, dürfen wir sie gegen den auf der Karte angegebenen Gegenstand eintauschen. Darunter befindet sich übrigens auch eine Karte, die zehn der sogenannten Orbs of Regret gibt, womit wir getroffene Entscheidungen im passiven Skillbaum revidieren können.

Nicht unerwähnt bleiben dürfen die neuen und extrem praktischen Item-Filter. Damit lässt sich gefallene Beute individuell hervorheben und die wertvollen Sachen direkt von den Schrott-Items trennen. Im offiziellen Forum finden sich schon jede Menge vorgefertigte Itemfilter aus der Community, die wir nur noch installieren müssen.

Ohne Planung geht es nicht

Path of Exile bleibt sich aber treu: Trotz der Vereinfachungen und behutsamen Anpas-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Eigentlich wollte ich nur mal kurz reinschauen, weil Ben mir so viel vom Awakening-Update vorgeschwärmt hat. Sieben Stunden später war die Nacht vorbei und der erste Akt Geschichte. Dabei konnte mich Path of Exile in seiner Ursprungsversion so gar nicht begeistern: zu sperrig der Einstieg, zu haklig der Spielfluss, zu groß der Glücksfaktor.

Vergeben und vergessen: Diablos düsterer Kollege ist zwar immer noch ein Komplexitätsmonster, aber endlich eines, das sich zähmen lässt. Ich muss nicht mehr auf mächtige Fähigkeiten-Juwelen hoffen, sondern kann sie mir einfach kaufen. Das ermöglicht von Anfang eine ebenso flexible wie motivierende Charakterplanung. Der nächste Teleportstein ist nicht mehr kilometerweit entfernt, sondern innerhalb kürzester Zeit erreichbar. Grinding Gear Games hat mit dem neuen Update das seltene Kunststück geschafft, sein Spiel einsteigerfreundlicher und gleichzeitig für Profis noch komplexer zu gestalten. Wer Action-Rollenspiele mag, hat spätestens jetzt keine Ausrede mehr, Path of Exile eine Chance zu geben.

So funktioniert das Free2Play-System

Path of Exile ist ein Action-Rollenspiel, das völlig kostenlos gespielt werden kann, einschließlich aller Patches und Addons. Den Client gibt es als Download auf der offiziellen Seite oder über Steam, es fallen keine versteckten Kosten an. Finanziert wird das Spiel über Mikrotransaktionen, die sich auf Account-Features und kosmetische Gegenstände und Effekte beschränken.

Im Shop lassen sich Punkte kaufen (200 Punkte kosten 20 Dollar), mit denen sich beispielsweise die Beutetruhe erweitern lässt (eine neue »Truhenseite« gibt's für 30 Punkte, als Paket kosten sechs neue Seiten 150 Punkte) oder das Charakteraussehen verändert werden kann (das komplette Seraph Armour Pack, womit das Aussehen von Rüstung, Stiefeln, Handschuhen und Helm verändert wird, kostet satte 400 Punkte). Auch Skills lassen sich mit alternativen visuellen Effekten versehen (beispielweise kostet die Änderung der Farbe des Cyclone-Skill-Effekts 15 Punkte).

Während die Accountfeatures relativ normale Preise haben, können die Preise der – allerdings hochwertigen – kosmetischen Effekte schon mal richtig teuer werden. Allerdings lassen sich alle Effekte und Skins auch wieder von einem Gegenstand lösen und erneut verwenden. Zusätzlich gibt es regelmäßig Rabattaktionen auf ausgewählte Produkte. Besondere Supporter-Pakete mit umfangreichen Inhalten bieten zudem eine crowdfunding-ähnliche Unterstützungsmöglichkeit, in hochpreisigen Paketen dürfen sogar eigene Gegenstände designt werden.





Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Path of Exile ist vielleicht nicht das schönste Hack&Slay auf dem Markt, aber die Entwickler haben es mit ganz viel Understatement und noch mehr Vertrauen in die Spieler zu dem Hack&Slay mit dem derzeit tiefgründigsten und komplexesten Charakter- und Gegenstandssystem gemacht. Für lau und ohne Kostenfalle! Awakening kommt nicht als teurer DLC, sondern als Addon für »umme«: ein etwas kurzer, aber sehr herausfordernder vierter Akt, mit umfangreichen Balancing-Änderungen, die das Spiel interessant halten, und jeder Menge neuer Inhalte bei Fertigkeiten und Gegenständen, sowie zwei neuen Liga-Modi. Das verhasste Desync ist endlich Geschichte. Kundennähe und Produktpflege schreibt sich auf Neuseeländisch offenbar Grinding Gear Games. Davon können sich viele große Studios eine dicke Scheibe abschneiden.

Path of Exile ist weiterhin kein Spiel für Couch-Gamer: Es ist sehr komplex, es verlangt eine gewisse Einarbeitung und es geht den altmodisch gewordenen Weg des sukzessiven Fortschritts, denn ich muss meine Charaktere erst nach und nach aufbauen, bevor sie wirklich schnell, mächtig, tödlich werden. Wer die schnelle Hack&Slay-Terrine sucht, der wird hier nicht glücklich. Wer dagegen Spieltiefe und langfristige Motivation möchte, bekommt die volle Dröhnung.



Neue Skills wie dieser Ice Crash bereichern das Charakterentwicklungsrepertoire.

sungen im Spielverlauf ist der Aufbau eines effektiven Charakters nicht ohne Planung und ein ordentliches Verständnis der Spielmechanik möglich. Diese Komplexität wird mit den Juwelen, die neu ins Spiel gekommen sind, nicht geringer – im Gegenteil: 21 Juwelen-Plätze bietet der passive Skillbaum jetzt und eröffnet Spielern damit die Möglichkeit, ihre Skillung noch genauer auf die Spielweise abzustimmen. Diese Juwelen lassen sich durch Crafting verändern, sodass wir daraus mächtige Schlüsselpunkte unserer Charakterplanung machen können.

Die Möglichkeiten, seinen Charakter zu gestalten, wachsen mit jedem Patch: 20 zusätzliche Skill-Steine sorgen in Awakening für noch mehr Fertigkeitenvielfalt. Und 119 neue, einzigartige Gegenstände bereichern sowohl die Itemhatz als auch die Skillungsmöglichkeiten erheblich.

Tod dem Desync

Die größte entwicklereigene Herausforderung seit dem Start des Spiels war die Desynchronisation. Die sorgte für Heldentode, wenn das, was auf dem Bildschirm passierte, nicht mehr dem entsprach, was der Server gerade verarbeitete. Da standen wir lässig in einer monsterleeren Umgebung herum – und plötzlich waren wir tot, weil serverseitig jede Menge Monster auf uns einprügelten! Diesen nervigen Paralleluniversen haben die Entwickler mit dem Lockstep-Modus einen Riegel vorgeschoben: Der Client bekommt eine kurze Verzögerung verpasst, während er die Bestätigung vom Server einholt, dass die Aktion korrekt ist und dem Spieler gezeigt werden »darf«. Der neue Modus ist bereits standardmäßig voreingestellt, wer allerdings eine »lange Leitung« hat, der kann auf das alte Predictive-System zurückwechseln, bei dem die Aktionen nach Abzug der Latenz vom Server nachträglich gegengeprüft werden müssen – was unter Umständen zur Desynchronisation führen kann. Insbesondere für Hardcore-Spieler (jener Spielmodus mit nur einem einzigen Leben) ist das Heldenleben endlich planbar und Tode sind wirklich nur noch Eigenverschulden. In unserem ausführlichen Test funktionierte das System auch zu Spitzenzeiten einwandfrei. Insgesamt hat Path of Exile damit auch technisch einen großen Schritt vorwärts gemacht. Benjamin Danneberg



Skill-Steine können wir jetzt beim Händler kaufen, was den Einstieg ins Spiel enorm erleichtert.

PATH OF EXILE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
1,4 GHz Intel / Athlon XP 1600+ Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro 2 GB RAM, 5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300/ Athlon X2 4400+ Geforce 9800 GT / Radeon HD 2900 Pro 2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ herrlich düsterer Stil + tolle Effekte + gut inszenierte neue Bosse − teilweise grobe Texturen − manche Kampfgeräusche etwas schwach

SPIELDESIGN

+ extrem umfangreiches, durchdachtes Charaktersystem + mehr Einfluss auf passive Skills durch Juwelen + mehr einzigartige Gegenstände + motivierende Divination Cards

BALANCE

+ langsam steigender, nie unfairer Schwierigkeitsgrad + neue Bosse sehr herausfordernd + flachere Lernkurve als zuvor + optionaler Hardcore-Modus − PvP unausgewogen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ stimmiges Design + verbesserter Spielfluss + Langzeitmotivation durch Stufe 100 + spannende Handlung − meist spröde Inszenierung

UMFANG

+ vier Akte und viele Endgame-Karten + extrem hoher Wiederspielwert + Koop-Modus + sehr umfangreiches Crafting + Spezielle Ligen und Events

AUFWERTUNG

86 +3

Die insgesamt umfangreichste Erweiterung für Path of Exile macht das Spiel inhaltlich und technisch sehr viel besser und zugänglicher.

FAZIT

89

Path of Exile 2.0 bringt mehr Inhalt, bessere Balance, und stabilere Technik mit sich und wird so zu einem der besten Hack&Slay-Spiele überhaupt.

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

Available on the App Store | Get it on Google play

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	O Ich bezahle bequem per Bankeinzug / O Ich erwarte eine Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy / Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum / Unterschrift des neuen Lesers

oder hier: **www.gamestar.de/TESO**

GameStar erscheint im Verlag GameStar GmbH, Lyonel-Feininger-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

Her Story

Interview mit … einer Mörderin?

So ungewöhnlich wie toll: Aus sieben zerstückelten Verhören bauen wir die verstörende Geschichte eines Mordfalls zusammen. Von Petra Schmitz





Genre: **Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Sam Barlow** Termin: **24.6.2015** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüpft**
Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **6 Euro** DRM: **nein (herstorygame.com)**

Auf DVD: Video-Special

Her Story – ein simpler Name, ein grundsätzlich simpler Spielaufbau, dahinter verbirgt sich jedoch ein fesselndes und in der Form bisher einmaliges Adventure-Erlebnis – allerdings nur für Ermittler, die Englisch beherrschen, Her Story gibt's leider nicht auf Deutsch.

Wir sitzen vor einem alten Röhrenmonitor und sollen in einer Polizeidatenbank aus sieben alten, in Kleinstteile zerstückelten Videoverhören einer Frau namens Hannah Smith ein großes Ganzes formen, nämlich die Geschichte hinter dem Mord an Hannahs Ehemann Simon, einem harmlosen Glaserei-Mitarbeiter irgendwo in England.

Leiche

Die Videoschnipsel lassen sich in der Datenbank über Suchbegriffe finden. Wir geben etwa »body«, also »Leiche«, ein und erhalten Aufzeichnungen, in denen Hannah just diesen Begriff benutzt. Aus den kleinen Filmchen, die wir sehen, ergeben sich weitere Schlüsselwörter, beispielsweise »pub« (Kneipe) oder »marriage« (Ehe). Wir werden allerdings immer nur mit fünf Videos abgespeist, auch wenn weitere unserem jeweiligen Begriff zugeordnet werden können. Das bedeutet für uns, andere Begriffe zu finden oder unseren ersten genauer zu spezifizieren; mit der Eingabe von Phrasen wie »yes« oder »no« oder »sorry« lässt sich Her Story nicht austricksen. Statt nur »wedding« (Hochzeit) einzugeben, könnte »wedding dress« (Hochzeitskleid) schon zu anderen interessanten Ergebnissen führen. Es ist also nicht immer Hannah, die uns mit Stichwörtern versorgt, sondern auch unsere Kombinationsgabe oder Intuition.

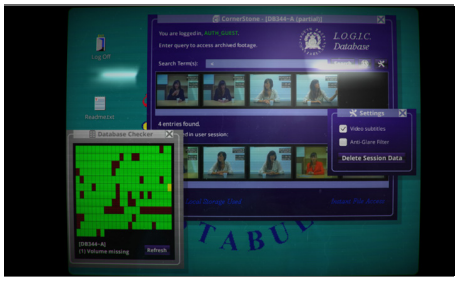
Welchen Weg wir durch die Videos nehmen, an welchem Ereignis oder an welcher Person wir uns festbeißen, das bestimmen wir. Linear geht's bestenfalls in den ersten paar Minuten zu, danach nimmt jeder Spieler eine andere Route durch Hannahs und Simons Geschichte und wird demnach früher oder eben später auf die Überraschungen und Aha-Momente stoßen. Dass man über eine wichtige Erkenntnis gestolpert ist, signalisiert Her Story übrigens mit einem leichten Flackern des Bildschirms und einer ganz kurzen Reflektion der Person, die wir vor dem Monitor verkörpern.

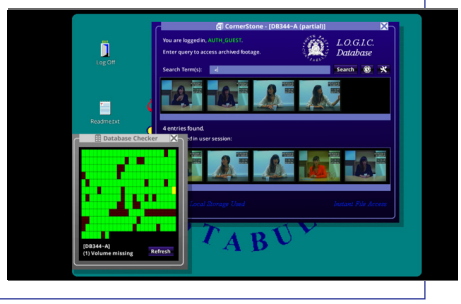
Märchen

Die Länge von Her Story ist schwer zu beurteilen. Manche Spieler brauchen weit über sechs Stunden, weil sie sich in einem Nebenstrang verirren, der sich schließlich als vergleichsweise unwichtig herausstellt. Manche ringen stundenlang um weitere Begriffe, die neue Videos zu Tage fördern.

Mit und ohne Geflacker

Das Spiel simuliert einen alten Röhrenmonitor, inklusive leichtem Geflacker und Reflektionen. Das lässt sich zwar abstellen, dabei geht aber einiges an Atmosphäre verloren.







In 271 Videoschnipseln aus Verhören erfahren wir mehr über den Mord an Simon Smith. Hier erzählt Hannah, wie sie die Leiche gefunden hat.



Insgesamt sind es sieben Verhöre, die sich über einen Zeitraum von mehreren Wochen verteilen. In diesem Video geht es um Eheprobleme.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Bis ich wusste, was zwischen Hannah und Simon vorgefallen war, hab ich nicht sonderlich lange gebraucht. Irgendwann fielen mir Besonderheiten auf, die mich auf die richtige Spur führten, und da lag sie auch schon vor mir, die Geschichte des Mords. Losgelassen hat mich Her Story danach aber trotzdem nicht. Einige winzige Bindeglieder, entlarvende Sätze und Beschreibungen blieben weiterhin vor mir verborgen, weil ich die korrekten Suchbegriffe noch nicht gefunden hatte. Und das ist für mich der eigentliche Reiz des ungewöhnlichen Spiels: alles aufzudecken, fast wie bei einem Memory-Spiel. Bis ich nicht den letzten Clip von Hannah gesehen habe, gebe ich nicht klein bei. Und dann hoffe ich recht bald auf einen weiteren Ableger. Das Erzählkonzept funktioniert auch ohne weiteres ein zweites, drittes und viertes Mal.



Sobald wir ein neues Video gefunden haben, wird das mit einem gelben Augensymbol markiert.

Anderen wiederum erschließt sich das Geheimnis um Simons Tod rasend schnell. Spannend bleibt's aber zu jeder Sekunde. Verwirrt lauschen wir einer Ballade, die die Frau vorträgt. Wir wundern uns darüber, wie sie rhythmisch mit den Fingernägeln auf die Tischplatte schlägt, wir erhalten Einblicke in ihre Kindheit, wir schauen ihr dabei zu, wie sie Bilder aus Märchenbüchern analysiert. Nicht alle, aber viele der Videos sind doppelbödig. Hinweise werden mal sehr deutlich, mal gut kaschiert gestreut. Und je mehr man erfährt, desto besser erschließen sich Zusammenhänge zwischen scheinbar zusammenhangslosen Ereignissen, desto genauer formt sich ein Bild im Kopf. Und dabei kommt man sich herrlich clever vor. Eben wie ein guter Polizist.

Verkörpert wird Hannah von der Schauspielerin und Sängerin Viva Seifert, die ihre Rolle prima ausfüllt. Wer mit überzogener Mimik rechnet, an der sich Verzweiflung oder gar Lügen kinderleicht ablesen lassen, der ist schief gewickelt. So billig kommen wir in Her Story nicht davon.

Fragen

Insgesamt gilt es, 271 Videoschnipsel in der Datenbank zu finden. Welche wir schon aufgestöbert haben und welche noch fehlen, lässt sich im DataBase-Checker überprüfen, der gesehene Clips grün und ungesehene rot vermerkt. Gelb markiert wird das Video, das wir zuletzt angeschaut haben.

Allerdings muss man sich nicht wirklich jeden einzelnen Clip anschauen. Wir jedenfalls haben schon circa bei der Hälfte der Videos gewusst, wohin die Reise geht, und hätten an der Stelle auch aufhören können. Wenn der Spieler nämlich eine bestimmte Hürde nimmt, öffnet sich ein Chatfenster, über das wir quasi aus unseren Untersuchungen aussteigen können. Ohne allerdings eine Lösung zu präsentiert zu bekommen, die unsere Vermutungen als richtig belegt. Her Story gibt uns lediglich eine sehr genaue Vorstellung von dem, was und warum es passiert ist. Immerhin geht man mit dem sicheren Wissen um die eigene Rolle in der Handlung aus dem Spiel. Und mit dem guten Gefühl, die richtigen Fragen gestellt zu haben, auch wenn's nur in Form von Suchwörtern in einer Datenbank war. Aber selbst wenn man weiß, was Hannah und Simon durchgemacht haben, sollte man noch nicht aufgeben.

Die in Her Story erzählte Geschichte ist nicht überragend, aber die Art, wie sie in den kleinen Videos verarbeitet wird, fasziniert durchgängig. Vor allem, wenn man das große Geheimnis schon kennt und weiß, worauf man achten muss. Der Reiz des Spiels liegt nämlich vor allem darin, wirklich alle Clips über die richtigen Suchbegriffe freizuschalten. Und Mensch Meier, ein paar wenige fehlen uns noch! PET



Ein Blick in den DataBase Checker verrät uns, wie viele Videos wir schon gefunden haben.

Her Story

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD 2 GB RAM, 2,0 GB Festplatte	Intel E7600/ Athlon 64 X2 6400+ Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ gelungener Retro-Look + sehr gute Schauspielerin + deutliche englische Sprachausgabe + minimaler, sehr stimmungsvoller Musikeinsatz – dicke schwarze Ränder neben Monitor im Spiel

SPIELDESIGN

+ immer funktionierende Suchfunktion + simple Steuerung + eigene Notizen unter Videos möglich + wichtige Videos lassen sich separat ablegen

BALANCE

+ sehr gute Stichwortgabe + leicht verständliches Spielprinzip + Hinweise auch abseits des Gesagten + Mischung aus Deduktion à la Holmes und Intuition erforderlich + wird beständig kniffliger

ATMOSPHÄRE/STORY

+ clever fragmentierte Videoschnipsel + überraschende Storytwists + authentisch wirkende Verhörsituation + tolle Erfolgserlebnisse – insgesamt etwas steril

UMFANG

+ 271 Videoschnipsel + zwischen fünf und acht Stunden cleveres Rätseln – kein Wiederspielwert – wenig optische Abwechslung

FAZIT

Ungewöhnliches und ungewöhnlich gut funktionierendes Genre-Experiment. Her Story ist perfekt für passionierte Videospiel-Detektive.



Barlow hat schon zuvor fragmentierte Storys am PC umgesetzt, etwa im Text-Adventure Aisle.

Victor Vran

Bodenturnen für Actionhelden



Wie sind uns sicher: Alle anderen Action-Rollenspiel-Helden außer Victor leiden an Arthritis. Von Christian Weigel

Genre: **Action** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **24.7.2015**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GoG.com)**

Action-Rollenspiele, bei denen wir den üblichen fingerpüppchengroßen Helden aus der Vogelperspektive durch dramatisch beleuchtete Dungeons und deren Monsterbevölkerung klicken, gibt es ja eigentlich zur Genüge. Sie alle tragen in ihrem Erbgut Genmaterial des großen Alpha-Dämonen Diablo, und Victor Vran macht dabei keine Ausnahme.

Das ist aber nicht als Kritik zu verstehen, eher im Gegenteil: Umgebungen, Monster, Kampfanimationen und der gesamte Look des Spiels machen dadurch einen soliden, gut lesbaren Eindruck. Das ist vor allem bei größeren Kämpfen mit vielen Monstern wichtig. Trotz beeindruckender Effektgewitter behalten wir stets die Übersicht.



Im Koopmodus macht Victor Vran gleich doppelt so viel Spaß.

Rollen und Springen

Anstatt ein Monster einfach mit dem Mauszeiger anzuvisieren und das Spiel den Rest erledigen zu lassen, müssen wir Victor erst einmal mit guter Beinarbeit (WASD-Tasten) in Rapier-Reichweite bringen, um unsere Hiebe zielsicher anbringen zu können. Der flinke Monsterjäger hat dazu Rollen auf Lager, mit denen wir Geschossen und Schlägen ausweichen wie in The Witcher 3. Er kann sogar springen, kniehohe Mäuerchen, Jägerzäune oder Balustraden sind so keine unüberwindlichen Begrenzungen.

Unser eigener Victor

Welche Fähigkeiten wir einsetzen können, kommt in Victor Vran darauf an, welche Waffen wir unserem Helden in die Hand drücken. Victor verfügt über zwei Waffenslots, zwischen denen wir blitzschnell und praktisch per Klick auf das Mausrad hin- und herwechseln. Mit dem Xbox-Controller, für dessen Einsatz Victor Vran gut optimiert ist, geht es genauso gut.

Jede Waffe verfügt über einen Standardangriff und zwei automatisch mitgelieferte Spezialattacken, die sich teils kreativ kombinieren lassen. Mit dem Hammer zum Beispiel schmettern wir einen saftigen Flächenangriff auf den Boden, mit der Sense verwandeln wir uns in einen wirbelnden Untoten-Entsafter, und das Blitzgewehr verschießt einen Kugelblitz-Bolzen.



Das genretypisch gut gefüllte Inventar. Jeder Waffentyp verleiht dem Helden andere Fähigkeiten.

Ein Victor für alle Fälle

Verschiedene Charakterklassen wie Magier oder Kämpfer gibt es nicht, stattdessen stellen wir uns unseren Victor nach unserem persönlichen Geschmack zusammen. Festzulegen brauchen wir uns dabei nicht, es gibt keinen Talentbaum oder fest auszuwählende Eigenschaften. Neben den Waffen rüsten wir uns außerdem mit Dämonenkräften aus, die quasi Zaubersprüche darstellen und über einen Overdrive ge-



Um gegen Blitzelementare einen Stich machen zu können, müssen wir viel rennen und kugeln – kein Problem dank direkter Heldensteuerung.



Christian Weigel
@GameStar_de

In seiner Kerndisziplin, den Kämpfen, macht Victor Vran alles richtig. Die bringen Spaß, fühlen sich flüssig und gleichzeitig wuchtig an. Über das Drumherum muss ich auch nicht meckern: Die Stadt Zagoravia ist schön in Szene gesetzt und mit interessanten Gegnern gefüllt. Die Tatsache, dass das Spiel viel etabliertes Brimborium des Genres wie Talentbäume einfach einspart, finde ich sogar ganz wohltuend.

Am meisten Vergnügen bereitet mir Victor Vran mit Kumpels zusammen im Multiplayermodus, wenn wir gemeinsam auf Monsterjagd gehen und es richtig krachen lassen. Zusammen macht die Jagd insbesondere bei den Herausforderungen noch einmal doppelt so viel Spaß.

nannten Mana-Meter befeuert werden. Je nach taktischer Vorliebe wählen wir unter Gimmicks wie etwa Meteoritenbeschuss, Heil-Aura, Diamantenschild oder Zeitblase. Noch weitere Spezialisierungen erlauben die sogenannten Schicksalskarten, von denen wir jeweils eine Handvoll aktiv ausrüsten. Mit ihnen erhöhen wir den Nahkampfschaden, unsere Lebensenergie oder spendieren Victor spektakulärere Kabumm-Effekte wie eine dicke Lichtexplosion beim ersten kritischen Treffer alle 20 Sekunden.

Immer wieder zurück ins Getümmel

Der Kampagne erzählt eine abgegriffene Geschichte rund um Verrat, Untote und das sträfliche Unterschätzen dämonischer Mächte und ist schnell vergessen: Die Stadt Zagoravia fällt in Dämonenhände, viele machen sich daran, das Böse zu beseitigen, alle scheitern ... bis Victor auftaucht.

Das Herausforderungssystem lässt uns allerdings immer wieder Monster verdreschen: Jede Spielregion, vom verfallenen Chatêau über die Frosthöhlen bis hin zum Zwiebelviertel (!) enthält fünf knackige Herausforderungen, deren Erfüllung mit einem Regen von Geld, Items oder Erfahrungspunkten belohnt wird. Mal müssen wir nur ein bestimmtes Monster um die Ecke bringen, mal eine bestimmte Anzahl von Kreaturen innerhalb eines Zeitlimits mit einer bestimmten Waffe erwischen und zu allem Überfluss dabei keinen Heiltrank verbrauchen.

Das animiert uns, viele Gebiete immer wieder anzugehen, und sorgt für Langzeitmotivation. Wem das Spiel nicht schwer genug ist, schaltet außerdem zusätzlich bis zu fünf Fluch-Optionen zu (oder schnell wieder ab), mit denen Monster schneller, zäher und kräftiger werden, sich schneller heilen als wir sie verletzen können, oder mit noch größerer Wahrscheinlichkeit zu besonders hartnäckigen Champion-Schergen werden.

Zusammen gegen das Böse

Mit bis zu vier Freunden stürzen wir uns in Victor Vrans Multiplayermodus zusammen ins Gefecht gegen die Monster. Klar, dass dann die Übersichtlichkeit doch ein bisschen leidet, wenn mehrere Helden gleichzeitig Granaten werfen, Hammerschläge platzieren und Dämonenkräfte einsetzen. Trotzdem funktioniert die Gruppentaktik erstaunlich gut, und auch wenn alle Spieler den gleichen Victor spielen, sind durch die Spezialisierungsmöglichkeiten des Charakters genügend Variationen möglich, um jeden Spieler eine Rolle erfüllen zu lassen. Es gibt sogar eine PvP-Arena, in der wir uns, wenn auch nur zum Spaß und ohne Punkte, gegenseitig das Fell über die Ohren ziehen können und unsere Fähigkeiten gegeneinander testen. Christian Weigel

VICTOR VRAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-750 / AMD Phenom II X4 965	Core i5-4460 / AMD FX-8350
Geforce 560 / Radeon HD 5800	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Grusel-Stadt + hübsche Animationen + schicke Explosionen und Effekte + gute deutsche Sprecher
− manche Terrain-Elemente wiederholen sich

SPIELDESIGN

+ frei konfigurierbarer Charakter + Waffen und Zauber laden zum Tüfteln ein + motivierendes Challenge-System + Bewegungsfreiheit dank Sprungkraft + dynamische Kämpfe

BALANCE

+ fordernder Schwierigkeitsgrad + zuschaltbare Schwierigkeits-Faktoren + Nah- und Fernkampf gleichermaßen wichtig + alle Waffenklassen je nach Situation nützlich − fast keine Panzerungs-Items

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Halloween-Atmosphäre + Zirkus-Freakshows, Kürbisfelder und verlassene Stadtviertel − mäßige Haupthandlung − Standbild-Zwischensequenzen − wenig lebendiges Hauptquartier

UMFANG

+ Dutzende von Stadtvierteln, Höhlen, Gewölben und Monsterverstecken + viele Waffen, Dämonenkräfte und Schicksalskarten + Koop- und PvP-Spiel möglich − keine Nebenquests

FAZIT

Victor Vran bietet motivierende Kämpfe sowie ein griffiges Action-Bewegungssystem und macht vor allem im Koopmodus Höllenspaß.



Victor/Victoria: noch ein Film, genauer eine Verwechslungskomödie mit Julie Andrews und James Garner.

Terraria

Endlich wieder Mehrspielwert

Version 1.3 beschert Terraria einem Spielerzuwachs von über 100.000 und Platz drei in den Steam-Charts. Was enthält der Wunderpatch? Von Ann-Kathrin Kuhls

Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic** Termin: **30.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG)**



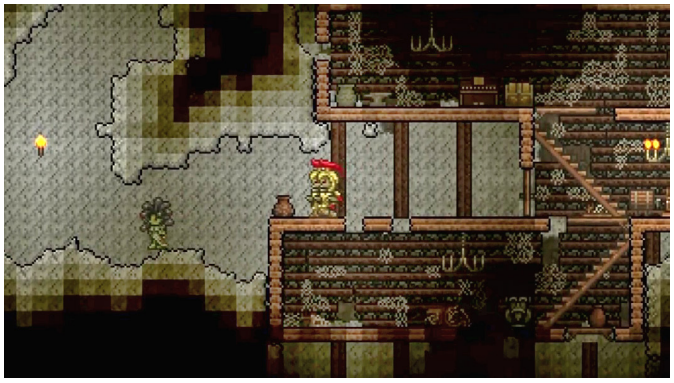
Wie viele andere Ereignisse bringt auch die Pirateninvasion neue Items, Feinde und sogar Musik.

Wer Terraria noch nicht kennt, kann sich das ungefähr so vorstellen wie Minecraft im 2D-Querschnitt. Das sieht dann ein bisschen aus wie eine Ameisenfarm im Zoo, ist aber um einiges interaktiver. Wir erkunden mit unserer Figur die Welt um uns herum, bauen Häuser oder graben uns auf der Suche nach seltenen Rohstoffen durch die Erde. Wie Minecraft hat Terraria keine stringente Geschichte, im Gegensatz zu Mnecraft legt es den Schwerpunkt vor allem auf Kämpfe mit riesigen Bossgegnern und das Finden und Aufstufen von seltenen Rüstungen.

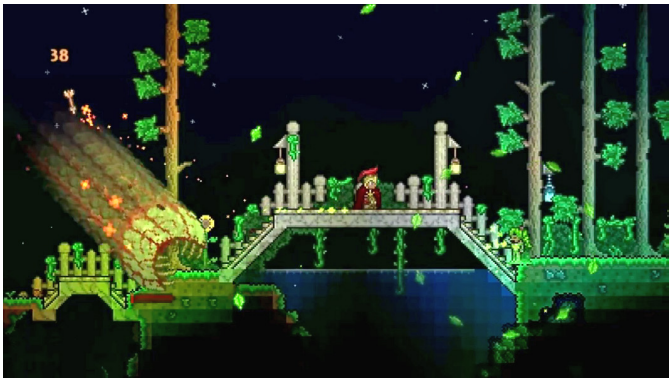
Im Laufe des Spiels dringen wir dazu in die unterschiedlichen Welten vor, die so genannten Biome. Jedes der Biome hat seine eigenen Kreaturen und Materialien, aus denen wir unsere Häuser und Waffen zusammenbasteln können. Mit der Herstellung von stärkerer Rüstung und dem Entdecken von neuen Gebieten sind wir dann auch erst einmal sehr lange beschäftigt. Biome wie das Heilige Gebiet mitsamt ihrer Items tauchen beispielsweise erst im Hardmode auf, nachdem ein bestimmter Boss besiegt wurde. Trotzdem hat auch ein Spiel mit einem so immensen Inhalt wie Terraria seine Grenzen: Irgendwann ist jeder Gegenstand gefunden und jede Waffe hergestellt.

Item-Regen

Auftritt Version 1.3.1: Mit dem neuen Patch erhöht sich Terrarias Wiederspielwert beträchtlich. Es gibt über 800 neue Items zu entdecken und herzustellen. Materialien wie Chlorophyte und Pilzbarren können jetzt zu Blöcken und Wänden weiterverarbeitet werden, wodurch wir noch mehr Möglichkeiten zum Bau ausgefallener Häuser haben. Ein Pilzhaus mit einer Honigwand klingt beispielsweise großartig. Zusammen mit einem Kleiderschrank oder einem Sofa aus pinkem Gel wirkt das vielleicht ein bisschen 90er-Jahre-cool, sieht aber klasse aus. Natürlich finden wir die neuen Items nicht alle vor unserer Haustür. Der neue Skelett-Händler treibt sich nun in der Unterwelt und den Höhlen herum und verkauft neben neuen Yoyo-Waffen auch Kurioses wie die Slap-Hand, eine Waffe, mit der wir Schellen am Stiel verteilen können. Sein direkter Nachbar ist der Tax Collector. Der grummelige alte Mann treibt für uns



Unter der Wüste finden wir jetzt auch eine neue Unterwelt.



Im Expertenmodus sind unsere Gegner stärker und schneller als zuvor.

bei den Händlern pro Spielstunde 50 Kupfermünzen an Steuern ein. Da viele der neuen Inhalte sich an Spieler mit einem höheren Level richten, finden sich die meisten Gegenstände in der Unterwelt, im Crimson und dem Heiligen Land. Das ist schade, denn dadurch sehen Spieler, die ihren Fokus vor allem auf das Bauen setzen, nicht so viel von den Neuerungen. Jedem Level frei zugänglich ist die neue Unterwelt unter der Wüste, in der neue Feinde wie Grabwürmer und Lamias herumstreunen. Hiervon sind wir allerdings ein wenig enttäuscht: Wir vermissen im Patch ein völlig neues Biom. Statt einer Mischung aus Wüste und Unterwelt wäre vielleicht ein futuristisches Biom interessant gewesen. Wir würden unsere Erze gern mal in einer andersfarbigen Unterwelt abbauen. Oder in so etwas Abstrusem wie einer Obstwelt.



Der Tax Collector (links im Bild) ist ein neuer NPC, der für uns Steuern eintreibt.

Ein neues Spiel?

Immerhin wurden die bereits bekannten Elemente aktualisiert. Neben den Entdeckern und Bastlern kommen deswegen auch die Abenteurer nicht zu kurz. Der Patch enthält komplett neue Ereignisse wie beispielsweise den Schleimregen, und auch »alten« Ereignissen wurden neue Minibosse und kleinere Feinde hinzugefügt. Das weckt nicht nur die Neugier, sondern steigert auch die Motivation: Stärkere Bosse verlangen uns robustere Panzerungen und mächtigere Waffen ab, die wir wiederum mit den hinzugekommenen Materialien herstellen können. Wer sich damit immer noch unterfordert fühlt, kann im Welt-Erschaffungs-Menü den Expertenmodus auswählen. Hier verlieren wir unter anderem 75 Prozent unseres Goldes, wenn wir sterben, und die Bosse werden mit steigender Spieleranzahl stärker. Dafür fallen unsere Belohnungen aber auch entsprechend höher aus. So werden auch die altgedienten Vielspieler wieder gefordert. Wenn also ein einziger Miniboss bereits für jede Menge zusätzliche Spielstunden sorgt, bilden ein neuer Schwierigkeitsgrad, Events und Materialien schon fast ein neues Spiel in sich.

Warum keine Aufwertung?

Auch wenn mit neuen Ereignissen und neuen Items jede Menge Inhalte dazugekommen sind: Am Spielerlebnis ändert das in erster Linie aber nichts. Das Craftingmenü ist beispielsweise immer noch fummelig und die Bosskämpfe bei zu viel Effekten mit schlechter Pixelgrafik unübersichtlich. Das macht Terraria nicht zu einem schlechten Spiel, nur hat sich das Spiel durch die Neuerungen nicht signifikant verbessert. Deswegen geben wir hier keine Aufwertung.

Mehr Komfort

Version 1.3.1 ist außerdem sehr viel angenehmer zu spielen. Mit dem Patch wurden neben neuen Items, Events und Biomen vor allem jede Menge Komfortfeatures eingebaut. Veteranen freuen sich über angenehme Verbesserungen, Neulingen wird vor allem der Einstieg ins Spiel erleichtert. Eine der wichtigsten Neuerungen ist beispielsweise die Möglichkeit, den Multiplayermodus über Steam zu aktivieren. Während wir zuvor noch eine gefühlte Ewigkeit manuell an unseren Porteinstellungen herumbasteln mussten, um einen Server zum Laufen zu kriegen, laden wir unsere Freunde jetzt einfach über unsere Steam-Accounts ein. Jetzt können wir uns wirklich »mal eben« hinsetzen und eine Runde spielen.
Auch bei der Generalüberholung des Inventars haben die Entwickler wirklich mitgedacht. Reittier, Greifhaken und Lore belegen



Das Martian-Madness-Ereignis ist ebenfalls Teil der neuen Inhalte.

Der neu eingeführte Tax Collector ist Ebeneezer Scrooge aus Charles Dickens »Eine Weihnachtsgeschichte« nachempfunden..



Die Pixeloptik macht Terraria zwar zeitlos, erschwert aber besonders in Kämpfen die Übersicht.

nicht mehr länger wichtigen Platz im Inventar. Sie haben jetzt ihren eigenen Ausrüstungs-Slot, sodass wir endlich auf unserem Kaninchen in Richtung Sonnenuntergang reiten können, ohne dafür andere wichtige Gegenstände liegen lassen zu müssen. Wie heldenhaft unsere Figur auf einem flauschigen Kaninchen wirkt, sei allerdings dahingestellt. Zusätzlich können wir unsere Feinde jetzt reitend bekämpfen. Anstatt andauernd abzusteigen um zu kämpfen und dann wieder aufzusteigen, bleiben wir jetzt auf Biene, Einhorn oder Rentier sitzen, während wir immer wieder in die Gegnerhorde hineinreiten und sie nach und nach auseinandernehmen. Um fragende Blicke zu vermeiden: Das trifft natürlich nicht auf die Schildkröte zu. Weil jetzt aber auch Angeln vom Reittier aus möglich ist, schwimmen wir mit ihr einfach ab ins nächste Wasser-Biom und angeln wo immer wir möchten, ohne erst mühsam Plattformen oder Ähnliches bauen zu müssen.



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Mit dem Erscheinen der neuen Version habe ich mein Sozialleben wieder an den Nagel gehängt. Zumindest für ein Weilchen. Denn auch, wenn mir die vielen Neuerungen und Verbesserungen gefallen: Ich bin eher Entdeckerin als Crafterin. Und als solche fehlt mir einfach mehr unbekanntes Terrain. Natürlich ist die neue Sand-Welt super, aber richtig umgehauen hat sie mich ehrlich gesagt nicht. Eine Welt voller riesiger Insekten oder ein Zukunftsszenario abseits der Martian Madness hätte mich dann schon gereizt. Trotzdem möchte ich mich eigentlich nicht über Terraria beschweren: Nach wie vor bleibt Terraria ein großartiges Spiel mit jeder Menge tollen Inhalten und Wiederspielwert.

Allein das Party-Girl, das zwischendurch auftaucht und die Leute mit Konfetti bewirft, ist es wert, die für ihr Erscheinen erforderliche Menge an NPCs zusammenzutreiben. Dazu kommen jede Menge lustiger bis abstruser Items und Ereignisse, die mich jedes Mal wieder zum Lachen bringen. Deswegen hab habe ich mich sehr über den Patch gefreut. Und endlich (endlich!) kann ich meine Freunde im Multiplayer über Steam einladen. Das Ganze Herumprobieren vor jedem Spiel hat mich wirklich gestört. Zusammen mit dem jetzt endlich verbaubaren pinken Gel ist das definitiv mein Highlight der Terraria Version 1.3.1.

Patchen gegen den Frust

Eine weitere Sache, die eher ein Stein im Schuh als ein wirkliches Hindernis darstellte, war das Bezahlen. Zuvor konnten wir in Terraria neue Items nur mit dem Geld kaufen, das wir auch im Inventar hatten. Das hieß also entweder alles Geld mit uns herumzuschleppen oder vor jedem Kauf zu unseren Schatztruhen zu rennen. Jetzt können wir jederzeit auf sämtliches Geld in Inventar, Sparschwein oder Safe zugreifen. Vor allem, wenn unser Haus extrem weit vom Händler entfernt ist, erspart uns das so manchen unnützen Weg. Erst sein Geld vergessen, den ganzen Weg zurücklaufen und kurz vorm Ziel von einem infizierten Goldfisch getötet zu werden, gehört somit der Vergangenheit an.

Der Patch baut also vor allem Langeweile- und Frustmomente ab. Die Entwickler haben es mit Version 1.3 geschafft, in jedem Teilbereich ein bisschen aufzuräumen, ohne das gesamte Spiel zu verändern. Zwar hätten wir vor allem im Bereich Biome ein bisschen mehr erwartet, auf der anderen Seite hat sich aber bei Crafting, Items und Bedienung so viel getan, dass das ohne Probleme noch bis Version 1.4 warten kann. Jetzt Terraria zu spielen ist wie endlich das nervige Etikett im T-Shirt entfernt zu haben: angenehm. AK

Terraria

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel 4 1,6 GHz / Athlon XP 1600+ Geforce 6600 GT / Radeon X1300	Pentium 4 1.6GHz / Athlon XP 1700+ GeForce 8500 GT / Radeon HD 3650 512 MB, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Themengebiete mit vielen Herausforderungen + Retro-Charme
+ hübsche Effekte und Lichtstimmung + immer übersichtlich
− wirkt durch Pixelgrafik veraltet

SPIELDESIGN

+ zufällig generierte Welten in drei Größen + viele Terraintypen
+ motivierendes Sammeln und Erkunden + umfangreiches Handwerkssystem − Spielzusammenhänge für Neulinge oft unklar

BALANCE

+ Gebiete speziell für starke Charaktere + nie unfair
+ nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC + tadellose Kollisionsabfrage
− teils schwammig formulierte Tooltips

ATMOSPHÄRE/STORY

+ in sich stimmige Spielwelt + spannende Bosskämpfe + dynamische Ereignisse + viele unterschiedliche Welten samt Monstern und Items + Tages- und Nachtwechsel mit dynamischem Licht

UMFANG

+ riesige Spielwelt + viele versteckte Orte und Geheimnisse
+ umfangreiches Handwerkssystem + Hardmode und Expertenmodus + mehr Biome mit jedem Patch

FAZIT

Enorm motivierender Abenteuer-Sandkasten mit abstrusen Collectibles wie Furzkissen und bösartigen Einhörnern.



Flüchtlinge in Not



Ihr CARE-Paket hilft!

Syrien, Südsudan und weltweit: Überall dort, wo Menschen vor Gewalt und Not auf der Flucht sind, hilft CARE. Helfen Sie mit. Schon mit 30 Euro retten Sie Leben!

IBAN: DE 93 37050198 0000 0440 40
BIC: COLSDE33

www.care.de

care®
Die mit dem CARE-Paket.

Devil May Cry 4: Special Edition

Echte Teufel altern nicht



Devil May Cry 4 war ein fantastisches Actionspiel mit üblen Leveldesign-Schwächen – die merzt die Special Edition nicht aus, bringt dafür mit neuen Helden Feuer rein. Von Maurice Weber

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.6.2015** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **24 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Knallharte Bossgegner, rasante Action für Profis und herrlich abgedrehter Humor – Devil May Cry 4 hat auch sieben Jahre nach seinem Release einiges zu bieten. Die neue Special Edition würzt die Prügeleien mit drei neuen Charakteren, darunter Fan-Favorit Vergil, alle mit neuen Strategien und Kampfstilen. Abgesehen davon ist das Spiel aber größtenteils das gleiche geblieben. Lohnt sich der Neukauf?



Kernbestandteil jeder Devil-May-Cry-Trickkiste: Gegner wehrlos in der Luft halten.



Vergil findet Schusswaffen geschmacklos, dafür kann er blaue Geisterschwerter beschwören.

Dantes Inferno

Herzstück von Devil May Cry 4 ist auch in der Special Edition die Originalkampagne um Ordenskrieger Nero und Dämonenjäger Dante. In der ersten Hälfte sehen wir uns als Nero einer Dämoneninvasion gegenüber, in der zweiten räumen wir mit dem altgedienten Serienprotagonisten Dante auf. Vor allem der zeigt dann eindrucksvoll, warum Devil May Cry zu Recht im Action-Olymp sitzt.

Er nimmt selbst das blutrünstigste Monster mit lässigem Humor und hat ein enorm vielseitiges Arsenal aus fünf Kampfstilen und sechs Waffen im Ärmel – vom Schwert bis zur Büchse der Pandora, die sich in einen Kreissägen-Ninjastern, ein raketenspuckendes Miniraumschiff und ein Sammelsurium anderer Mordinstrumente verwandeln kann. Das Potenzial für spektakuläre Combos ist schier endlos, Devil May Cry 4 bietet serientypisch stilvolle und anspruchsvolle Metzelei vom Allerfeinsten. Ebenfalls serientypisch aber am besten mit dem Gamepad. Die Steuerung lässt sich zwar mit Pad und Tastatur gleichermaßen frei konfigurieren, aber mit dem Pad gehen die anspruchsvollen Kampftricks einfach besser von der Hand.

Schwertmeister oder Schützenkönigin?

Die drei neuen Figuren Vergil, Trish und Lady bereichern die Schlachten um ganz neue Spielstile und sind durchweg gelungen. Beim Katana-Virtuosen Vergil müssen wir beispielsweise unseren Konzentrationsbalken im Auge behalten. Der verleiht unseren Angriffen zusätzlichen Nachdruck – leert sich aber rapide, wenn wir uns zu schnell bewegen, einen Treffer einstecken oder selbst daneben schlagen. Damit belohnt Vergil in den sonst so rasanten Schlachten gemessene Schritte und präzises Vorgehen. Von Schusswaffen hält er wenig, aber er schleudert blaue Geisterschwerter auf seine Feinde.

Dantes Waffengefährtin Lady hingegen setzt als einziger Charakter fast komplett auf

 Reuben Langdon und Daniel Southworth, die Sprecher von Dante und Vergil, übernahmen auch das Motion Capturing für ihre Figuren.



Maurice Weber
@Froody42

Herrlich, mal wieder ein echtes Devil May Cry zu spielen! DMC in allen Ehren, es war kein schlechtes Spiel – aber die Originalserie ist mir doch tausendmal lieber. Und Devil May Cry 4 bleibt bis heute mehr als spielenswert, die Kämpfe sind schlichtweg fantastisch. Die neuen Figuren verlangen mir eigene Herangehensweisen ab und frischen das Spiel damit spürbar auf, und Vergil war sowieso immer schon die coolste Socke in der ganzen Serie. Abgesehen davon ändert die Special Edition aber wenig. Damit behält sie auch die größten Schwächen des Originals. Vor allem das stumpfe Levelrecycling geht mir doppelt auf die Nerven, wenn ich die Kampagne noch mehrmals mit den neuen Figuren durchspiele – und dann auch noch ganz ohne Story, die mich trotz der Wiederholungen bei der Stange halten könnte.

Gut, ich hatte von einer Special Edition nicht erwartet, dass sie die ganze zweite Spielhälfte neu gestaltet. Aber ein paar eigene Levels oder etwas mehr persönliche Story für die neuen Figuren wären zum Preis von 25 Euro doch drin gewesen. Damit ist Devil May Cry 4 in der Neuauflage genau, was es auch schon zum Release war: ein großartiges Actionspiel, das nur von seinem fragwürdigen Leveldesign zurückgehalten wird. Vor allem hoffe ich aber, dass die Special Edition ein Hinweis auf die künftige Richtung der Serie ist und es nach dem Reboot zurück zu den Wurzeln geht. Am besten mit einem vollwertigen fünften Teil.



Jeder Feind hat seine eigenen fiesen Strategien, diese Dämonen umkreisen uns schwebend und spießen uns mit einer einzelnen ausfahrbaren Klaue auf.

Der Weg zur Recycling-Hölle

Schade aber: In die Story fügen sich die neuen Figuren überhaupt nicht ein. Zwar können wir die Kampagne komplett mit Vergil oder abwechselnd mit Lady und Trish durchspielen, aber in beiden Fällen kriegen wir nur ein recht dürftiges neues Einleitungsvideo. Danach absolvieren wir genau die gleichen Levels wie mit Nero und Dante – allerdings komplett ohne Story oder Zwischensequenzen. Und die Kampagne behält obendrein die zwei größten Schwächen des Hauptspiels bei: die nervigen Sprung- und Rätseleinlagen und das dreiste Recycling.

Wir reisen die erste Hälfte der Story von A nach B und dann in der zweiten Hälfte auf dem gleichen Weg wieder zurück, inklusive größtenteils identischer Bossgegner. Abgesehen von den frischen Gesichtern hat sich am Spiel wenig geändert. Auf Konsolen läuft es nun mit flotten 60 fps in 1080p, was ihm eindeutig guttut. Außerdem kommt der extraharte Schwierigkeitsgrad »Legendärer schwarzer Ritter« dazu. All das gab es freilich in der PC-Version schon vorher. Und auf dem Rechner bleibt auch die Grafik abgesehen von stärkerem Weichzeichner gleich. Für 25 Euro ist die Special Edition also nicht das üppigste Paket. Und dann bietet Capcom diesmal auch noch Ingame-Unlocks gegen Geld an. Zum Beispiel eine blaue Kugel, die unsere Lebenspunkte dauerhaft erhöht, für einen Euro pro Stück.

Klar, müssen wir nicht kaufen, denn die bis zu 14 Kugeln zur maximalen Lebensleiste bleiben natürlich genauso freispielbar wie immer schon. Fehl am Platz finden wir die Echtgeld-Abkürzung dennoch, gerade in einem Spiel, das derart die Fähigkeiten des Spielers fordern will wie Devil May Cry. Trotz einiger Probleme steckt im Kern aber weiterhin ein erstklassiges Actionspiel. MW

Schusswaffen. Sie hat Pistolen, Schrotflinten, Granaten und eine Bazooka im Gepäck, kann aber im Nahkampf nur schwerfällig mit ihrem Panzerfaust-Bajonett zustoßen. Das macht sie zum genauen Gegenteil der restlichen Figuren, die sich am liebsten mit gezogener Klinge mittenrein stürzen.



Ungewohnt für Devil May Cry: Lady bleibt bei solchen Bossen lieber komplett auf Distanz und beharkt sie mit Raketen, statt sich in den Nahkampf zu wagen.

DEVIL MAY CRY 4
SPECIAL EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6600 / Athlon X2 6000+ Geforce GTS 8800 / Radeon HD 3850 2 GB RAM, 27 GB Festplatte	Core i3 3.0GHz / AMD FX-4100 3.6 GHz Geforce GTX 570 / AMD Radeon HD 7790 2 GB RAM, 27 GB Festplatte

PRÄSENTATION
- flüssige Animationen
- einfallsreiches Monsterdesign
- durchweg stilsicher
- matschige Texturen
- übertriebener Weichzeichner

SPIELDESIGN
- präzise und halsbrecherische Action
- belohnt Stil und Skill
- gnadenlose Bosskämpfe
- abwechslungsreiche neue Figuren
- nervige Rätsel- und Sprungeinlagen

BALANCE
- anspruchsvolle Kämpfe
- Monster und Bosse mit eigenen Strategien
- enorm fordernde freischaltbare Schwierigkeitsgrade
- Belohnungen für vielfältige Combos
- Stärke der neuen Figuren schwankt etwas

ATMOSPHÄRE/STORY
- cool, lässig und herrlich überzogen
- gewaltige Bossmonster
- rasante Schlachten für Adrenalin-Junkies
- kaum Story für neue Figuren
- leblose Schauplätze

UMFANG
- lange Kampagne
- fünf einzigartige Spielfiguren
- zahlreiche Items, Upgrades und Spezialangriffe
- fast alle Bosse und Level mindestens einmal recycelt, viele Bosse sogar dreimal

FAZIT

Bereichert ein erstklassiges Actionspiel um starke neue Figuren, behält aber auch seine Schwächen bei und recycelt Levels auf dreisteste Art.



Beide machten auch als Schauspieler und Stuntmen bei den Power Rangers mit.

Portal Stories: Mel

Für Portal-Profis

Portal Stories: Mel ist eine Modifikation für Portal 2 – gespickt mit Rätseln, die selbst Serienkennern Verzweiflungstränen in die Augen treten lassen. Wir haben zwar beim Test nicht geheult. Aber fast! Von Jonas Gössling

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Prism Studios** Entwickler: **Prism Studios** Termin: **25.6.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Wir fahren mit der Bahn zur Arbeit. Elendig lange. Auf dem Weg sehen wir, wie das Leben auf einem Forschungsstützpunkt abläuft. Dann geht's mit einem Fahrstuhl steil bergab in die Tiefen der Erde und eine Stimme erklärt uns, warum wir hier sind. Irgendwas von wegen Forschung und geheim. Dabei baut sich vor uns eine beeindruckende Szenerie auf.

Portal Stories: Mel beginnt fast wie eine Mischung aus Half-Life und Bioshock und schickt uns als die titelgebende Protagonistin Mel in die aus Portal und Portal 2 bekannten Aperture-Science-Anlage. Und wenn ein Spiel so anfängt, macht es schon viel richtig. Vor allem wenn man sich vor Augen hält, dass es sich nur um eine kostenlose Modifikation für Portal 2 handelt.



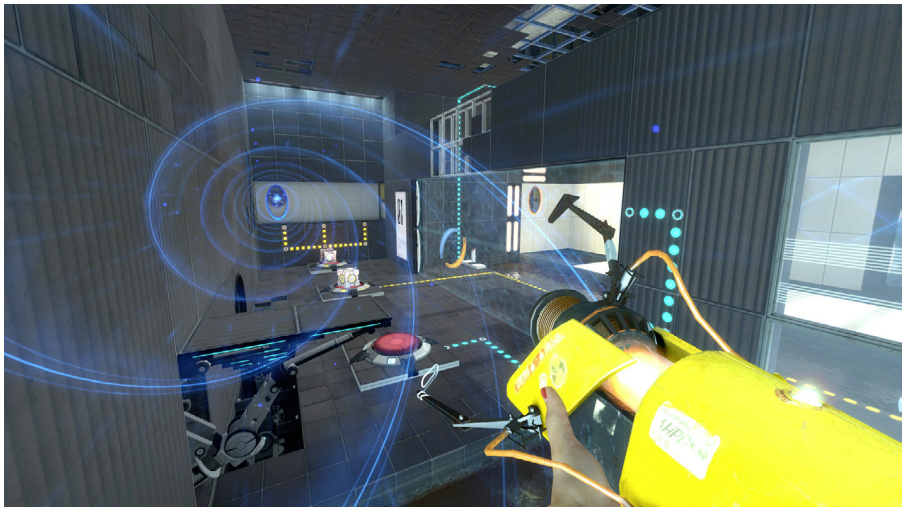
Irgendetwas stimmt nach unserem kleinen Nickerchen nicht. Alles zerfällt oder ist zerstört.

Ein ganz normaler Job

Die Geschichte um Heldin Mel fängt – anders als bei Serienprotagonistin Chell – auf freiwilliger Basis an. Die Athletin möchte bei den Aperture-Science-Experimenten mitmachen. Im Jahr 1952! Also weit vor den Geschehnissen in Portal und Portal 2. Deswegen gibt's auch von Cave Johnson, dem Gründer der Firma, persönlich eine Einweisung. Eigentlich sollen wir dann in Mels Haut nur ein paar Tage in einer speziellen Kapsel schlafen. Als wir wieder zu uns kommen, wirkt es aber so, als ob mehrere Jahre vergangen sind. Alles ist ramponiert, überall liegen kaputte Gegenstände herum, und die Natur scheint sich ihren Teil der Anlage wieder zurückholen zu wollen.

Fast wie im Hauptspiel

Eine Stimme aus dem Off versichert uns aber, dass alles in Ordnung sei. Es hätte Erdbeben und eine Anomalie gegeben, die Dinge aus der Zukunft in die Station gebracht habe. Dass das vielleicht nicht unbedingt die Wahrheit ist … nun ja. Die Geschichte bleibt zwar wenig überraschend, unterhält aber bis zum packenden Finale und verknüpft die Geschehnisse clever mit den beiden Haupttiteln. Sie lebt vor allem von den guten Texten und Sprechern, die dem Charme der Vorlage fast in nichts nachstehen. Wenn wir etwa von einem einstürzenden Testgelände fliehen und in einen Fahrstuhl steigen, anstatt die Treppe zu nehmen, fragt uns die Stimme aus dem Off, ob wir denn wirklich so doof seien. Erstens: Ja, sind wir offenbar. Zweitens: Wir mussten lachen.



Die Rätsel sind anspruchsvoll, da müssen wir gerade zum Ende hin doch mächtig nachdenken.

Beim Rätseln nix Neues

Neue Inhalte gibt's bis auf kleinere Ausnahmen allerdings nicht. Bis auf die roten Barrieren, die alles vaporisieren, was durchlatscht oder durchgeschmissen wird. Wer

Wo bekomme ich die Mod her?

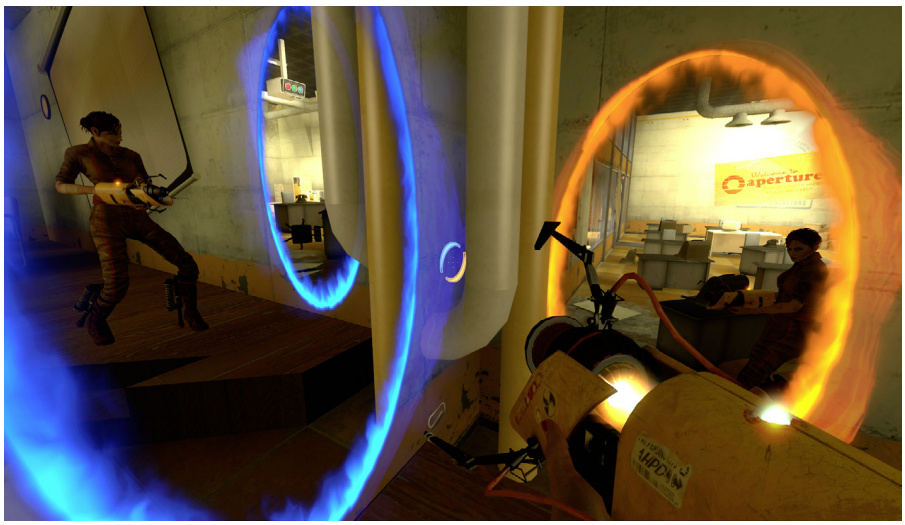
Portal Stories: Mel ist im Steam-Shop zu finden. Jeder kann sich die Modifikation kostenfrei herunterladen und spielen – sofern er denn Portal 2 besitzt.



Jonas Gössling
@jogel19

Wenn man bei einer Mod vergisst, dass es sich um einen von Fans erstellten Inhalt handelt, dann haben die Verantwortlichen etwas richtig gemacht. Portal Stories: Mel macht vieles richtig. Es kann sogar seine recht vorhersehbare Geschichte gut mit einer dichten Atmosphäre kaschieren und ein packendes Finale inszenieren. Davor ziehe ich meinen Hut, denn das ist schwierig.

Trotzdem finde ich es schade, dass sich die Entwickler spielerisch nicht noch mehr getraut haben. Wobei, wenn ich mir die Rätsel anschaue, lieber doch nicht noch mehr Gehirnschmelzoptionen. Die Testkammern sind so schon bockschwer, am Ende fast schon unmenschlich. Wer nicht frustresistent ist, wird seine Probleme bekommen. Anschauen allerdings sollte man sich die Mod in jedem Fall. Kostet ja nix.



Unsere Protagonistin heißt Mel und war ursprünglich für den Koopmodus von Portal 2 geplant.

allerdings die kostenpflichtige Mod Aperture Tag gespielt hat, kennt auch die roten Barrieren bereits, auch wenn man da immerhin noch Kisten durch die roten Absperrungen schaffen konnte. Ansonsten bleibt alles beim Alten. Wir verschießen mit der Portal Gun ein oranges und ein blaues Portal in Wände, überwinden so eigentlich unpassierbare Stellen und knobeln uns so durch insgesamt 22 Level.

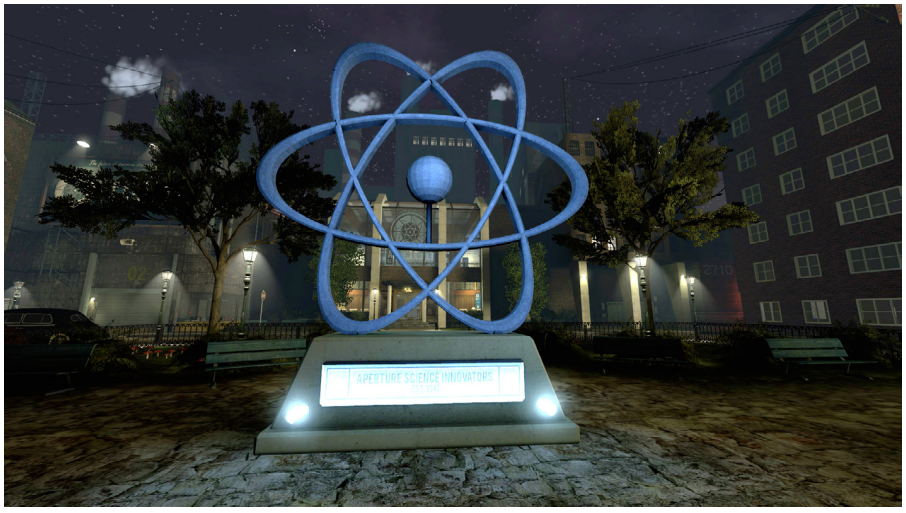
Dazu gesellen sich die orangen und blauen Gele, die uns schneller machen und höher springen lassen. Auch der Companion Cube, die Traktor- und Laserstrahlen sowie die unschuldigen, aber tödlichen Selbstschusstürme sind wieder dabei. Unser Ziel ist es stets, mit den gegebenen Möglichkeiten den nächsten Ausgang zu erreichen.

Nichts für Weichbirnen

Ausgang erreichen, haha! Denn schnell wird klar: Diese Mod hat's in sich. Denn auch wenn inhaltlich kaum etwas Neues auf uns wartet, fängt das Niveau da an, wo es in Portal 2 aufhört. Das geht sogar so weit, dass wir gegen Ende vor Frust kaum weiter machen möchten. Es gibt eben nur eine Lösung, und die müssen wir herausfinden. Ein Beispiel: Vor uns ist eine blaue Barriere, davor ein Säurebecken und dahinter die Zieltür. Links neben uns ein Traktorstrahl und ein Knopf, mit der wir die Barriere ausschalten. Also müssen wir einen Weg finden, einen Cube auf den Knopf zu bugsieren und dann per Traktorstrahl auf die andere Seite zu kommen. Nur doof: Der Cube kann nicht durch die Barriere und unsere Portale können's auch nicht. Selbst wenn wir das dann mal geschafft haben und vor der Tür stehen, folgt die Ernüchterung auf dem Fuß. Wir brauchen den Würfel hier noch einmal. Und zwar genau den Würfel, der scheinbar unerreichbar hinter der blauen Wand liegt. Die Rätsel gehen gerne mal über die Frustgrenze hinaus, sind aber immer durch Nachdenken zu lösen. Wir müssen nie besonders akrobatisch springen, sondern vor allem immer gut nachdenken. Wem die Fingerakrobatik im bereits erwähnten Aperture Tag nicht getaugt hat, ist hier gut aufgehoben.

Vorbildlich

Eine deutsche Vertonung fehlt, dafür gibt's aber seit dem neusten Patch deutsche Untertitel. Vorbildlich für eine Mod! Wer Englisch kann, darf sich außerdem auf sehr gute Sprecher freuen, auch wenn die nicht ganz an die von GLaDOS oder Wheatley heranreichen. Auch die elektronische Musik, die mal verträumt, mal treibend ist, erzeugt eine Stimmung, die uns sofort in den Bann zieht. Da stört es auch kaum, dass die Technik altbacken daherkommt. Die Texturen sind zwar Matsch, aber das Design und die Abwechslung der Gebiete können sich sehen lassen, egal ob klinisch saubere Testkammern, überwucherte Büroräume oder dreckige Maschinen. Wir fühlten uns in Portal Stories: Mel sofort zuhause. JOG



Zu Beginn begeben wir uns zum Aperture-Science-Testgelände. Dieses Mal freiwillig.

Portal Stories: Mel

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
3,0 GHz Intel / XP 3000+ AMD	C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+
Geforce 7800 / Radeon X1800	Geforce 9600 / Radeon HD 6450
1 GB RAM, 8 GB Festplatte	4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- \+ coole Portale, Gels, Lichtbrücken und Traktorstrahlen
- \+ abwechslungsreiche Kammern
- \+ gute Sprecher und Musik
- − angestaubte Engine
- − matschige Texturen

SPIELDESIGN

- \+ perfekte Bedienung
- \+ einfallsreiche und herausfordernde Rätsel
- \+ clevere Nutzung der Portale
- \+ glaubwürdige Schwerkraft
- − keine neuen Ideen

BALANCE

- \+ allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad
- \+ Level-Design ist knifflig, aber logisch
- \+ kleine Hinweise vom Erzähler
- − keine Hilfefunktion
- − Einsteiger überfordert

ATMOSPHÄRE/STORY

- \+ spannende Fortführung der Welt
- \+ passende Gags
- \+ interessante Charaktere
- \+ guter Handlungsstart
- − keinerlei Überraschungen in der Geschichte

UMFANG

- \+ zehn Stunden lange Kampagne
- \+ 27 Errungenschaften
- \+ abwechslungsreiche Gebiete
- \+ kostet nichts
- − kein Anreiz für einen zweiten Durchlauf

FAZIT

Geglücktes Mod-Projekt, das in Sachen Atmosphäre und Rätsel punktet. Einsteiger werden vom Knobelniveau aber überfordert.





Die Geschichte von Heavensward wird häufig in hübsch in Szene gesetzten Ingame-Sequenzen erzählt.



Das Primae-Monster Ravana setzt unserem Heldentrupp mit gefährlichen Flächenzaubern zu. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.

Final Fantasy 14: Heavensward

Flieg, kleiner Chocobo, flieg!

Da brat uns doch einer einen … Chocobo! Die Stummelflügler können ja doch fliegen! Zumindest im MMO-Addon Final Fantasy 14: Heavensward. Von Karsten Scholz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **23.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Ende 2012 hätte wohl niemand auch nur sein Milchgeld darauf verwettet, dass Final Fantasy 14 einmal zu den erfolgreichsten Abo-MMOs überhaupt gehören würde. Immerhin hatte Square gerade erst den Stecker für das Online-Rollenspiel gezogen. Dass das Milchgeld dennoch gut angelegt gewesen wäre, ist mittlerweile weitreichend bekannt: Mit dem runderneuerten Final Fantasy 14: A Realm Reborn und jeder Menge vollgepackter Updates schaffte es der japanische Entwickler, den katastrophalen Start des ersten Version vergessen zu machen und lockte zum Start mehr als zwei Millionen Spieler ins Fantasy-Reich Eorzea.



Der Instanzboss Opinicus versucht, uns immer wieder mit einer Windhose in die Mitte zu ziehen.

Damit sich die zahlende Kundschaft dort noch möglichst lange tummelt, hat Square am 23. Juni das bisher umfangreichste Erweiterungspaket auf die Server gespielt: Heavensward schickt Stufe-50-Helden mitten in einen Krieg, der bereits seit tausend Jahren zwischen dem Geschlecht der Drachen und dem Stadtstaat Ishgard tobt. Zudem torpedieren die Stämme des Nordens jede Chance auf Frieden, indem sie mächtige Primae-Gottheiten beschwören, die sie kaum kontrollieren können. Dass auch das dramatische Finale von A Realm Reborn (hier wird nicht gespoilert) Auswirkungen auf die Geschehnisse von Heavensward hat, versteht sich von selbst.

Stummelflügel reichen

Erstmals dürfen wir die Zonen auch auf dem Rücken eines fliegenden Chocobos oder in einem Luftschiff erkunden – zumin-



Dieses mehrstufige FATE-Event mündet in einem spektakulären Duell zwischen zwei Drachen.

dest wenn wir sämtliche Windätherquellen eines Areals aktiviert haben. Die finden wir mit Hilfe unseres Kompasses und indem wir die Aufgaben der jeweiligen Bereiche lösen. So sind wir anfangs also gezwungen, ein Gebiet per pedes oder auf unserem Reittier zu durchforsten, später genießen wir dann den Komfort des Fliegens, um schnell ans Ziel zu gelangen. Ein guter Kompromiss, wie wir finden.

Never play on patch day? Von wegen!

So richtig rund läuft der Release eines MMOs eigentlich nie ab. Oft klagen Spieler über Anmeldeprobleme oder endlos lange Warteschlangen. Und schafft man es endlich auf den Server, landet man nicht selten in einer Ruckelorgie. Ganz anders bei Heavensward: Die Server meisterten den Ansturm der Vorbesteller problemlos, und auch die Wartezeiten fallen zu jeder Tages- und Nachtzeit erfreulich kurz aus. Auf unserer stark bevölkerten Heimatwelt Shiva geht die Performance zudem nur selten in die Knie, weil Square die Spielerschaft auf mehrere Instanzen verteilt, wenn zuviel Andrang herrscht. Auch fehlerhafte Quests oder störende Bugs sind uns bisher nicht aufgefallen, und wir haben bereits um die 60 Stunden mit unserem Mönch im hohen Norden von Heavensward verbracht.

Tolle Kampagne, öde Nebenquests

Die spannend erzählte Hauptgeschichte begleitet uns bis zur neuen Maximalstufe 60 und hält uns mit überraschenden Wendungen und zahlreichen, hübsch in Szene gesetzten Ingame-Sequenzen bei der Stange. Heavensward macht genau da weiter, wo A Realm Reborn aufgehört hat. In der gleichen Qualität! Warum jedoch nur ein Teil der Dialoge vertont wurde, verstehen wohl nur die Verantwortlichen bei Square. Es zerstört schlicht immer ein bisschen die Immersion, wenn die sich eben noch lautstark unterhaltenden Protagonisten plötzlich einander stumm gegenüberstehen, während man sich stumpf durch Textfenster klickt.

Abseits der Kampagne warten unzählige Nebenaufträge auf uns, deren Präsentation jedoch genauso altbacken ausfällt wie das Questdesign. Wie schon im Hauptspiel A Realm Reborn werden wir meist als billiger Laufbursche benutzt, der Bedürftigen Feuerholz bringt, verschollene Waidmänner rettet oder Bruchstücke eines Talismans vom Boden aufklaubt. Ähnlich generisch fallen die FATE-Events (eine Art öffentliche Quests) aus, die zudem schnell zur anspruchslosen Balgerei mutieren, sobald zu viele Spieler in den Kampf eingreifen, in dem man oft mehrstufig Monster um Monster verkloppen muss. Die Stärke der Gegner wird dann nämlich nicht entsprechend nach oben skaliert. Beziehungsweise nur so gering, dass man davon schlicht nichts merkt.



In Heavensward können wir entweder in einem kleinen Luftschiff oder sogar auf unserem Chocobo über die Zonen fliegen. Zuvor müssen wir die Areale allerdings auf dem Boden erkunden.

Träge, aber spaßig: das Kampfsystem

Dass wir uns dennoch gerne jeden Feind zur Brust nehmen, liegt am durchdachten Kampfsystem, das auch in Heavensward wieder Spaß macht. Die Klassen spielen sich zwar im Vergleich zu anderen aktuellen Online_Rollenspielen wie Guild Wars 2 etwas träge, doch gibt es neben der eigenen Angriffsabfolge ständig etwas zu tun: Mal weichen wir gefährlichen Attacken aus, mal entfernen wir feindliche Effekte oder schützen uns mit einem Zauber.

Da die Angreifer oft tiefe Dellen in unserem Lederpanzer hinterlassen wollen, zie-

Die Voraussetzungen für Heavensward

Um Heavensward spielen zu können, benötigt man neben der kostenpflichtigen Erweiterung auch eine Version von Final Fantasy 14: A Realm Reborn sowie ein aktives Abo. Die meisten Inhalte von Heavensward bekommt man erst dann zu sehen, wenn man die gesamte Kampagne des Hauptspiels gemeistert hat.



Wir werden in einen Krieg zwischen den Drachen und dem Stadtstaat Ishgard hineingezogen.

hen wir meist an der Seite unseres inzwischen hochgezüchteten Chocobos in den Kampf. Der agiert mal als Tank oder spendet unserem Charakter lebensrettende Heilungen. Der Kampf-Gockel besitzt aber auch einen Nachteil: Einmal beschworen, dürfen wir uns nicht mehr für eine Instanz anmelden oder unser Reittier gar besteigen, weil der Vogel als Gruppenmitglied gezählt wird – das nervt!

Auf Jobsuche?

Jeder Heavensward-Recke darf sich auf drei neue Jobs freuen. Der Maschinist nimmt seine Opfer am liebsten aus der Distanz aufs Korn und setzt dabei technische Spielereien wie Geschütztürme ein. Astrologen konzentrieren sich wiederum darauf, das Team mit Heilungen und Buffs zu versorgen, indem sie besondere Spielkarten miteinander kombinieren. Der Dunkelritter verlässt sich schließlich auf die Wucht seines riesigen Zweihandschwerts und auf dunkle Magie, um Gegner an sich zu binden und für seine Gruppe die Prügel zu kassieren. Er ist der perfekte Tank. Die Umschulung fällt denkbar leicht aus: Die neuen Jobs starten bereits auf Stufe 30 und profitieren von einem satten Erfahrungspunktebonus, der in den alten Gebieten von Eorzea das Leveln erleichtert. Auch die einzigartigen Mechaniken der drei neuen Spielweisen gefallen, es bedarf jedoch einiger Einarbeitungszeit, um die komplexen Spezialisierungen vollends zu beherrschen.

Kein Spiel für Solisten

Die Kampagne von Heavensward setzt uns regelmäßig knackige Herausforderungen vor die Nase, für die wir tatsächlich zwingend eine Gruppe brauchen. Das erinnert schön an die gute alte MMO-Zeit, in der man nicht alles abseits von Raids alleine stemmen konnte. Eine Gruppe zu finden, ist dank der automatisierten Suche kein großes Problem, selbst als reiner Schadensausteiler finden wir zeitnah Anschluss an einen schlagkräftigen Heldentrupp.

Am besten haben uns bisher die Schlachten gegen die Primae Ravana und Bismarck gefallen, die sich mit spektakulären Zaubereffekten und abwechslungsreichen Angriffsmanövern ins Gedächtnis brennen. Der fliegende Wal Bismarck schwebt etwa um eine Insel herum, auf der wir uns zunächst gegen seine zahlreiche Diener zur Wehr setzen müssen. Erst wenn wir Bismarck mit Harpunen direkt am Rand des Areals fixieren, können wir auf seinen Rücken springen, seinen dicken Panzer durchstoßen und so seine Achillesflosse freilegen.

Auch die Bosskämpfe in den neuen Dungeons machen Spaß, sind für Veteranen aber nicht mehr als ein Aperitif vor der ersten echten Raid-Herausforderung, die zwei Wochen nach dem Release von Heavensward auf den Servern einschlagen. In der fordern wir den riesigen Roboter Alexander heraus, den Fans des Universums bereits aus Final Fantasy 7 oder 8 kennen dürften.

Jetzt mit DirectX 11

Final Fantasy 14 hat zwar schon ein paar Lenze auf dem Buckel, kann sich dank der mit dem Addon neu eingeführten DirectX-11-Unterstützung aber dennoch mehr als sehen lassen. Die neuen, hübsch designten Regionen fallen allesamt abwechslungsreich aus. Mal geht's durch grün-bunte Idyllen, mal durch eisige Regionen. Und auch bei den knackscharfen und detailreichen Charaktermodellen und Zaubereffekten holt Square alles aus der Engine heraus. Einzig den Umgebungstexturen hätte man noch ein paar mehr Details verpassen können. Aber hey, Heavensward dürfte sicher nicht das letzte Addon bleiben. Da geht noch was! Karsten Scholz



Karsten Scholz
@GameStar_de

Schon in A Realm Reborn gehörte die Level-Phase für mich zu den großen Negativpunkten von Final Fantasy 14, und auch mit Heavensward schafft es Square nicht, diese Scharte auszuwetzen. Dafür fallen das Quest-Design zu angestaubt und die FATE-Events zu abwechslungsarm aus. Dass ich mit meinem Mönch dennoch unglaublich gerne die neuen Zonen unsicher mache, liegt an den Stärken, die bereits das Hauptspiel ausgezeichnet haben: Zum einen sind die Gebiete nicht nur riesig, sondern auch bildschön. Das fällt besonders auf, wenn man die Welt mit etwas Abstand auf dem Rücken eines fliegenden Chocobos betrachtet. Zum anderen besitzt Final Fantasy 14 die aus meiner Sicht beste Hauptgeschichte des MMO-Genres – das Finale von A Realm Reborn war ein Knaller, und auf dem Niveau geht's in Heavensward gleich weiter. Und dann entschädigen die sehr guten Gruppenherausforderungen auch noch für die langweiligen Handlangerjobs in den Nebenquests. Wenn Square die Update-Qualität und -Frequenz des letzten Jahres beibehält, bin ich mir sicher, dass bald niemand mehr über den verkorksten Start von vor fast drei Jahren sprechen wird.

FF14: Heavensward

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / A64X2 4400+	Core i5 2400 / AMD X4 640
Geforce 8800 GTX / Radeon 4770	Geforce 660 GTX / Radeon HD 7950
2 GB RAM, 30 GB Festplatte	4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsche Engine mit beeindruckenden Effekten + stimmungsvolle Musikstücke + abwechslungsreiches Monsterdesign + geschmeidige Animationen – wenig vertonte Dialoge

SPIELDESIGN

+ jeder Charakter kann alle Klassen freischalten + Fähigkeiten der Klassen kombinierbar + aktives Ausweichen feindlicher Angriffe – Kampfsystem spielt sich etwas träge – abwechslungsarme Quests

BALANCE

+ faire Herausforderungen + gute Balance zwischen den Klassen und Jobs + gute Solo- und Gruppeninhalten – FATEs skalieren nicht mit der Spielerzahl – Nebenquests geben zu wenig Erfahrungspunkte

ATMOSPHÄRE/STORY

+ dichte Final-Fantasy-Atmosphäre + spannende Hauptgeschichte von A Realm Reborn wird klasse weiter erzählt + hübsch inszenierte Zwischensequenzen – langweilig eingebundene Nebenaufgaben

UMFANG

+ drei neue Jobs + Level-Grenze wird von 50 auf 60 angehoben + neun neue Areale + Quests, Dungeons, Primae, Jagdaufträge, es gibt viel zu tun – PvP-Fans schauen weiterhin in die Röhre

FAZIT

Heavensward besitzt die Stärken und Schwächen des Hauptspiels. Wer A Realm Reborn toll fand, wird auch mit der Erweiterung Spaß haben.



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

www.makinggames.biz/jobsundkarriere

WIR VERLOSEN 35 FREITICKETS!

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**

Folgende Aussteller sind mit dabei:

DEUTSCHE BUNDESBANK EUROSYSTEM · mind square · GAMEFORGE · GOODGAME STUDIOS · Capgemini CONSULTING.TECHNOLOGY.OUTSOURCING · GAMES ACADEMY · webhelp Deutschland · TECHLAND · HAYS Recruiting experts in Information Technology · 60 JAHRE Bundeswehr Wir. Dienen. Deutschland. · Deloitte.

Kontrollbesuch: Warframe

Koop-Krawall mit Weltraumninjas

Der Free2Play-Shooter Warframe feierte gerade seinen zweiten Geburtstag. Das Spiel wird zusehends besser – kostenlos kann so sexy sein! Von Sascha Penzhorn

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes** Termin: **25.3.2013** Sprache: **Englisch, mit deutschen Texten**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

Auf DVD: Video-Special

In irrsinniger Geschwindigkeit an Wänden entlangrennen, mit einem Salto über Barrieren springen, Feinde mit dem Bolzenwerfer an die Wand nageln und den letzten Bösewicht fachgerecht mit der Streitaxt in zwei Hälften teilen – das ist Warframe. Und mit jedem Update wird es größer und packender. Warframe zieht mit seinem Mix aus zig Schusswaffen, Nahkampf, Parkour und Spezialfähigkeiten immer mehr Fans in seinen Bann. Entwickler Digital Extremes zeigt zudem, wie faires Free2Play funktioniert: Zwar gibt es Ausrüstung und Goodies gegen Geld, doch an sämtliche Waffen und Warframes gelangt man auch per Handel und Crafting. Die besten Items muss man sich sogar erspielen, im Shop werden diese nicht angeboten. Gut so!

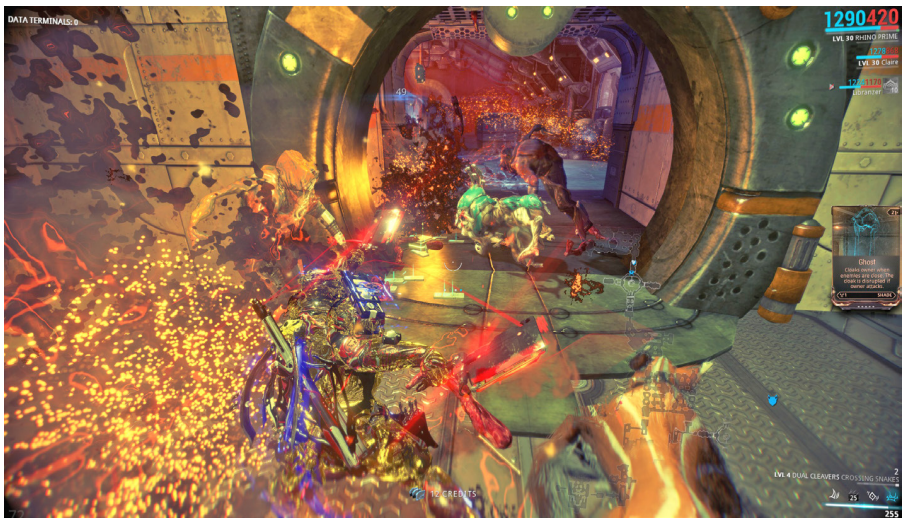
Quest statt Kreditkarte

Einer der coolsten neuen Inhalte seit unserem letzten Besuch im Spiel ist der Drachen-Warframe Chroma, für dessen Spezialfähigkeiten wir zwischen verschiedenen Elementen wählen dürfen. Ein Eis-Chroma wirft beispielsweise eingehenden Schaden zurück, Feuer-Chroma verursacht Flächenschaden über Zeit und steigert die Gesundheit der Verbündeten. Ungeduldige Zeitgenossen werfen rund 17 Euro gegen den Bildschirm, um Chroma direkt freizuschalten. Wer es nicht ganz so eilig hat, aktiviert die kostenlose Chroma-Quest und spielt die Bauteile für den Drachen ganz einfach frei. Zugegeben: Bis alle Teile fertig geschmiedet sind, geht schon mal eine Woche ins Land, aber bis dahin spielen wir halt einfach mit einem der anderen von mittlerweile 23 Warframes. Die Crafting-Komponenten für die meisten Waffen und Frames sind ganz human in wenigen Stunden zusammengefarmt. Falls uns doch mal ein Teil fehlt, bleibt immer die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu handeln und zu tauschen. Apropos Mitspieler: Wer seinen Warframe gerne zur Schau stellt und mit anderen Tenno (so heißen unsere Helden) plaudert, findet seit einiger Zeit spezielle Raumstationen als Social Hubs im Spiel.

Auch die Archwing-Missionen sind seit ein paar Monaten live und lassen alle Spieler ab dem zweiten Meisterschaftsrang hitzige Gefechte im All bestreiten. Dabei fliegt man durch Asteroidenfelder und feindliche Stationen und ballert seine Gegner mit Suchraketen und Gatling-Guns über den Haufen oder hackt sie mit übergroßen Schwertern und Äxten in Stücke. Grundsätzlich ist die-



Unser Kubrow greift den Gegner frontal an. Wir kommen von hinten mit dem dicken Zweihänder.



Knapp an der Reizüberflutung: In hektischen Kämpfen blitzt, funkt und kracht es überall.

ses keine schlechte Idee, fühlt sich für viele Spieler aber zu sehr losgelöst vom Rest des Spiels an. So spielen die Eigenschaften, Werte und Ausrüstung unserer Warframes hier keine Rolle. Stattdessen werden die Archwings und die dazugehörige Bewaffnung separat aufgelevelt, angepasst und mit Mods aufgewertet. Am Boden warten derweil die neuen Spionagemissionen, bei denen man möglichst unbemerkt in eine feindliche Basis schleichen und Daten stehlen muss, ohne Alarme und Fallen auszulösen. Ebenfalls neu ist die Missionsreihe für acht Spieler im finalen Kampf gegen Erzfiesling Vay Hek. Stürzte man sich bisher solo oder im Team von bis zu vier Tenno in die Action, gibt es jetzt einen umfangreichen Raid, für den man bis zu acht erfahrene, gut ausgestattete Spieler parat haben sollte. Der Mühen Lohn sind neue arkane Aufwertungen, welche kurzzeitig Werte wie zum Beispiel Regeneration oder kritische Trefferchance steigern. Wer keine Lust hat, sich derlei Upgrades im Raid zu erarbeiten, nutzt ganz einfach den Spielerhandel.

Alles wird gut

Nach und nach verleihen die Entwickler den Bossen im Spiel Stimmen, Story und neue Fertigkeiten. Einige Endgegner, die zum Start der Beta noch generische Platzhalter waren, wurden so Stück für Stück in interessante Bosskämpfe umgewandelt, die auch allesamt etwas zur Hintergrundgeschichte des Spiels beitragen. Demnächst geht es Grineer-Obermotz Tyl Regor an den Kragen, der mit seinen Gen-Experimenten ein Ende der Klonkrankheit einleiten will. Aber nicht nur die Gegner werden besser – Excalibur, der erste Warframe, wird derzeit ordentlich aufgepowert und mit mächtigen neuen Fertigkeiten versehen. So erhält er beispielsweise die Möglichkeit, ein Energieschwert zu beschwören, das beim Angriff Wellen aussendet, die auch weit entfernte Gegner einfach zerteilen.

Digital Extremes überarbeitet momentan auch das Parkour-System, sodass Spieler bald einfacher Wände hinauf- und an diesen entlangrennen können. Dies soll beispielsweise über eine Verbesserung der Level-Architektur, aber auch einen möglichen Wegfall des Ausdauerbalkens und Doppelsprünge ermöglicht werden. Die Tenno sollen sich von Wänden und Hindernissen abstoßen und mit dem Schwert voran auf Gegner stürzen. Und bei diesen Gegnern handelt es sich bald nicht nur um die Grineer, Corpus und Infestation – Fans erwarten schon aufgeregt den Auftritt der Sentients, die als die vierte Gegnerfraktion enthüllt wurden. Auch die drei bisherigen Fraktionen wurden um neue Gegner wie den Grineer Manic erweitert, der sich unsichtbar macht und Spieler mit seinen Klauen in Stücke reißt.

Für das (optionale) PvP werden gerade neue Karten und Mods entwickelt, Waffen und Warframes werden neu ausbalanciert. Gegenwärtig sind die vorhandenen PvP-Inhalte kaum der Rede wert, die Auswahl an Ausrüstung und Spielmodi für diesen Bereich ist noch extrem überschaubar. Immerhin sollen Spielerkämpfe in der Zukunft eine größere Rolle spielen. Ursprünglich hatte PvP für die Entwickler keinerlei Priorität.

Für Fans der Kubrows, der abgedrehten Space-Hunde, wird es bald spezielle Rüstungen geben, mit denen man die pelzigen Begleiter im Spiel dekorieren kann. Außerdem ist eine neue Sorte Kubrow angedacht, die auf dem Schlachtfeld die Beute für sein Herrchen aufsammelt. Auch eine völlig neue Art Kampfpet, das entfernt an eine große Raubkatze erinnern soll, wurde von den Entwicklern angekündigt. Das Spiel entwickelt sich rasant weiter. Und viele der



Archwing-Missionen sind spaßig, fügen sich bisher aber nicht so gut ins Spiel ein.

Die neuen Spionagemissionen



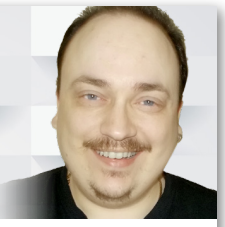
Wir schleichen uns in eine feindliche Basis, um wichtige Daten zu stehlen. Zunächst hacken wir das Alarmsystem, damit niemand unser Eindringen bemerkt.



Dann müssen wir an diesen Barrieren vorbei. Wer sich die Hüpfeinlage nicht zutraut, findet meist versteckte Umwege über Lüftungsschächte.



Zum Schluss laden wir fix die gesuchten Daten herunter und machen uns aus dem Staub. Lösen wir vorher einen Alarm aus, müssen wir uns den Weg freischießen, bevor die Daten gelöscht werden.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Als ich zum ersten Mal Warframe gespielt habe, gab es gefühlte zwei Karten, eine Handvoll Waffen und Spielmodi und vor allem haufenweise Lücken und Platzhalter. Das Grundgerüst stand und war durchaus unterhaltsam, doch ein komplettes Spiel war einfach nicht vorhanden. In Tests und Wertungen wurde die Beta entsprechend gnadenlos abgestraft. Doch von diesen alten Reviews sollte man sich keinesfalls täuschen lassen, denn aus Warframe wurde inzwischen ein fantastischer Shooter, in den Digital Extremes viel Liebe und Herzblut investiert hat. Das merkt man an den stetigen Verbesserungen an allen Fronten, an den regelmäßigen Live-Streams, in denen die Entwickler stolz neue Inhalte präsentieren und an Community-Events wie Tenno-Live, bei denen Tausende Fans den Entwicklern zujubeln. Die besten Gegenstände im Spiel stellt man selbst her, irgendwelche zeitlich limitierte Ausrüstung und ähnliche Gängeleien aus anderen F2P-Shootern gibt es hier nicht. Die Zeit war nie besser, diesem Spiel eine zweite Chance zu geben.



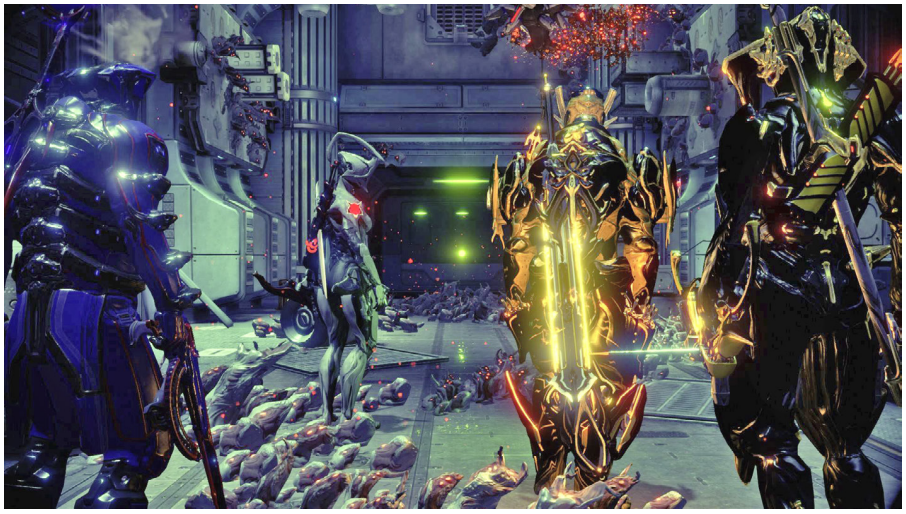
Wenn wir Gegner abschießen, werden Schadenswerte und Erfahrungspunkte eingeblendet.

neuen Inhalte entstehen nach Rücksprache mit den Spielern oder werden sogar von diesen erschaffen. Besonders coole Fan-Konzepte für Waffen beispielsweise wurden bereits mehrfach im Spiel umgesetzt.

Ein Hauch Unreal

Ob alleine oder mit drei Kollegen im Gepäck – die Warframes sind übermächtig und vernichten Heerscharen von Gegnern mit bildschirmfüllenden Spezialattacken und über 100 verschiedenen Waffen. Vom Bogen über Katanas und Ninja-Wurfdolche bis zum Raketenwerfer, der Schleimkanone und einer vierläufigen Schrotflinte ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die eine oder andere Waffe erinnert mehr als nur ein wenig an die fantastischen Schießprügel der Unreal-Reihe, an der Entwickler Digital Extremes einst gemeinsam mit Epic Games gearbeitet hat. Und sämtliche Ausrüstung ist endlos modifizierbar!

Während wir in den meisten Shootern nur irgendwelche Tarnfarben oder Zielfernrohre montieren, motzen wir unsere Wumme in Warframe mit Elementarschaden, panzerbrechender Munition oder der dreifachen Anzahl an Projektilen pro Schuss auf. Ist das Katana nicht stark genug? Wie wäre es mit Giftschaden oder Lebensdiebstahl? Darf's etwas mehr Reichweite oder mehr Power für die Spezialfertigkeiten der Warframes sein? Mit den entsprechenden Mods ist all das und noch so viel mehr möglich. Es gibt nicht viele andere kostenlose Spiele, in denen wir auf Wunsch als vampirischer, axtschwingender Mörderdrache unterwegs sind. Natürlich muss man entsprechende Upgrades erst mal von Gegnern und Bossen erbeuten – darum ziehen wir immer wieder los, hauen tonnenweise Feinde aus den Socken und werden stetig mächtiger. Hier geht's ums Kloppen, Ballern und Plündern – wer einfach nur eine packende Geschichte erleben will, ist in Warframe verkehrt. Das soll nicht heißen, dass Warframe überhaupt keine Story hat, derzeit gibt es diese aber überwiegend in Texteinträgen im sogenannten Kodex.
Fakt ist: So gut wie jetzt war der Ninja-Shooter noch nie. Die Spaßspirale funktioniert, die Gier nach neuen, coolen Ausrüstungsgegenständen treibt uns stets weiter. Und falls man doch mal ein paar Wochen Pause braucht, gibt es beim nächsten Login garantiert wieder massig neue Inhalte wie Waffen, Missionen und Events. Da schaut man doch gerne immer wieder mal rein. Kostet ja nichts! Sascha Penzhorn



A-Team: Jeder Spieler bringt einzigartige Spezialisierungen, Stärken, aber auch Schwächen mit. So bleibt der Koop-Modus gleichzeitig fordernd und unterhaltsam.

WARFRAME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4300 / AMD Athlon X64 3600+	C2 Duo E4400 / AMD Athlon X64 4000+
Geforce 6600 GT / ATI Radeon 9600 PRO	Geforce 8600 GT / ATI Radeon HD 3600
1 GB RAM, 10 GB Festplatte	2 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicke, abwechslungsreiche Level + coole Klamotten + satte Sounds für Waffen und Explosionen + fetzige Licht- und Partikeleffekte – zu viele Partikeleffekte schaden der Übersicht

SPIELDESIGN

+ grandiose Mischung aus Schießerei, Nahkampf und Parkour + toller Flow + Waffen und Upgrades erlauben viele Spielweisen + abwechslungsreiche Spielmodi + prima mit Maus/Tastatur oder Gamepad

BALANCE

+ gut solo spielbar + auch im Koop fordernd + PvE strikt vom PvP getrennt + Bosse skalieren mit Level und Ausrüstung der Spieler – Nahkampf mit einigen Warframes noch deutlich schwächer als Schusswaffen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ einzigartiges, dreckiges SciFi-Universum + düsteres, erwachsenes Setting + spannende Hintergrundstory + bizarr-schräge Stimmung – Story in großen Teilen nur in Textform

UMFANG

+ 23 unterschiedliche Warframes plus Prime-Varianten + weit über 100 abwechslungsreiche, einzigartige Waffen + abwechslungsreiche Missionstypen + temporäre Events – PvP derzeit kaum der Rede wert

AUFWERTUNG

Mehr Spielmodi, mehr Ausrüstung, mehr Quests, mehr Story, mehr Bosse, mehr Level... mehr Punkte!

77 +3

FAZIT

Aus der unfertigen Beta wurde inzwischen ein richtig gutes Spiel. Zwar gibt es noch einige Baustellen, wir haben aber schon jetzt ordentlich Spaß!

80

 Warframe war ein Launch-Titel für PlayStation 4. Die Version für Xbox One erschien es im September 2014.


IT'S A MAN EAT MAN WORLD
Z NATION
Deutsche TV-Premiere
Ab 29.7. mittwochs 20:15
Syfy
Imagine Greater
Überall im Pay TV – u.a. empfangbar über:
sky
Kabel Deutschland
Ein Vodafone Unternehmen.
unitymedia
A Division of NBCUniversal
syfy.de

Alone in the Dark: Illumination

Schlimmer als Boll

Die Verfilmung von Uwe Boll war das Schlimmste, was Alone in the Dark je passiert ist – bis jetzt! Im Test von Alone in the Dark: Illumination gruselt es uns in einer Tour. Weil das Ding so ungeheuer mies ist. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Atari** Entwickler: **Pure FPS** Termin: **11.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Was wurde eigentlich aus Alone in the Dark?« Haben Sie sich in den letzten Jahren diese Frage gestellt? Tja, wir auch nicht. Zugegeben – der Urvater der Survival-Horror-Games aus dem Jahre 1992 war seinerzeit absolut einzigartig und konnte zu Recht haufenweise Fans an sich binden. Das ist aber inzwischen etliche Jahre her, und der letzte Reboot im Jahr 2008 kam allenfalls mittelprächtig an.

2014 kündigte Atari einen neuen Ableger der Serie an und hat nun das von Entwickler Pure FPS umgesetzte Alone in the Dark: Illumination veröffentlicht. Und das hat mit Alone in the Dark praktisch nichts mehr zu tun. Oder mit Survival Horror. Oder mit etwas, das man auch nur annähernd als fertiges Spiel bezeichnen könnte. Stattdessen handelt es sich hier um einen halbgaren Third Person Shooter mit Koop für vier Spieler, der mehr Macken und weniger Inhalt bietet als viele Titel im Early Access – und das für knapp 30 Öcken!

Textwände statt Handlung

Schon beim ersten Spielstart beschleicht uns ein ungutes Gefühl: kein Intro, keine Zwischensequenzen, keine Sprachausgabe – obwohl es für Letztere einen Lautstärkeregler im Optionsmenü gibt! Die Handlung wird zum Beginn eines Levels ganz banal als »Wall of Text« präsentiert: Eine böse Macht ist über die Stadt Lorwich hergefallen, weshalb sich seit Jahren niemand mehr dorthin traut. Grund genug für die vier Protagonisten (Jäger, Hexe, Priester, Technikerin), sich dort einmal umzusehen. Immerhin werden zwei der Helden als direkte Nachkommen von Edward Carnby und Emily Hartwood, Hauptfiguren aus früheren Teilen der Reihe, vorgestellt. Viel spannender wird's nicht, den Rest der Handlung bekommen wir zeilenweise in der linken unteren Ecke des Bildschirms eingeblendet, wo ihn niemand bemerkt. Das hat selbst in den 90ern schon besser funktioniert!

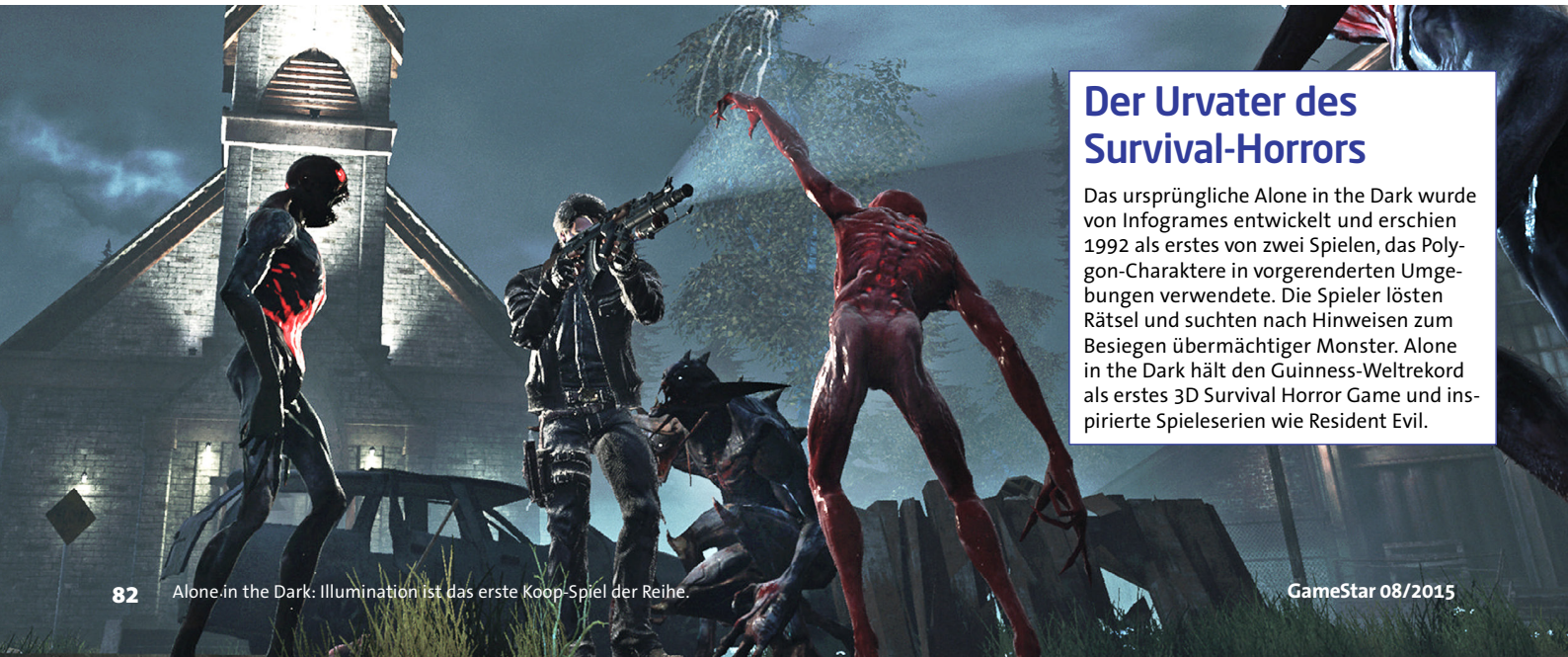
Alone eben

Immerhin haben die vier spielbaren Charaktere je eine Handvoll unterschiedlicher Fertigkeiten. Der Jäger kann neben Stereo-Handknarren und einem Flammenwerfer aus drei Gewehren wählen, die Hexe brutzelt Gegner mit Blitzzaubern weg, der Priester nutzt laut offizieller Beschreibung »das blendende Licht des Herren« und die Technikerin geht mit Schrotflinte und Teslabarriere ans Werk. Klingt nicht wirklich nach Alone in the Dark, könnte in Team-Sessions sogar theoretisch Spaß machen. Blöd nur, dass bei uns zu keiner Tages- und Nachtzeit irgendwelche Mehrspielersitzungen zustande kamen, weil Illumination keine zwei Wochen nach Release schon nicht mehr gespielt wird. Und so bleiben wir getreu dem Titel der Serie immerzu alone. Nur so ganz dark, das darf es nie sein.

Armleuchter

Wo Ed Carnby einst Rätsel gelöst und nach Hinweisen geforscht hat, ballern wir reihenweise immer gleiche Monsterhorden weg und sammeln Batterien und Elektrokabel. Unsere Feinde sind nur dann verwundbar, wenn sie nahe an einer Lichtquelle stehen – darum entzünden wir im Vorbeigehen Öltonnen, drücken Lichtschalter und führen Kämpfe nur dort, wo es hell ist. Zur Not tut's auch eine Spezialfähigkeit – wenn ein Monster partout nicht ins Licht gehen will, wird's kurz mit dem Flammenwerfer angeknuspert und dann über den Haufen geschossen.

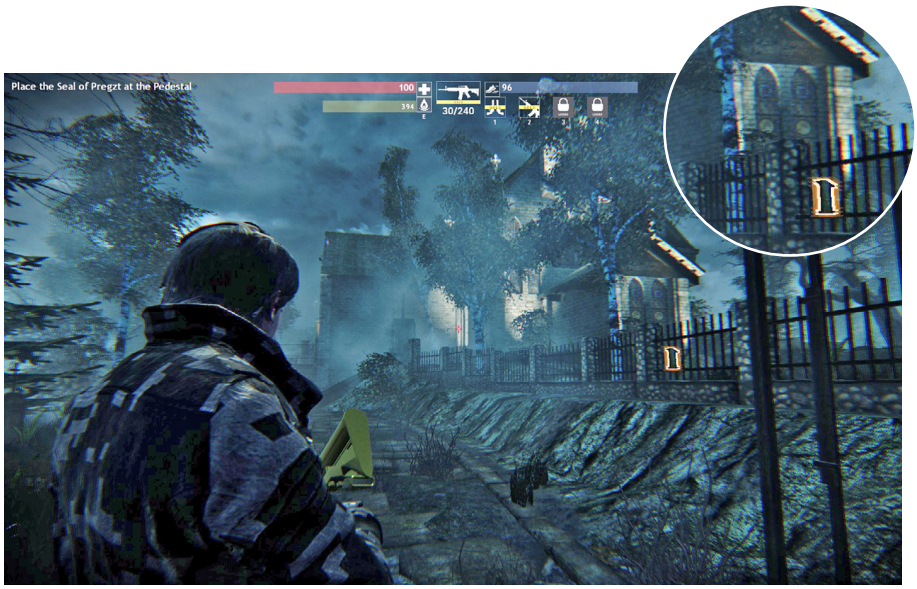
Je nach Schwierigkeitsgrad erscheinen die Monster wieder und wieder. Ansonsten glänzen die drei Kampagnen zu je vier Levels durch Monotonie – mal sollen wir drei Batterien für einen Lift einsammeln, dann



Alone in the Dark: Illumination ist das erste Koop-Spiel der Reihe.

Der Urvater des Survival-Horrors

Das ursprüngliche Alone in the Dark wurde von Infogrames entwickelt und erschien 1992 als erstes von zwei Spielen, das Polygon-Charaktere in vorgerenderten Umgebungen verwendete. Die Spieler lösten Rätsel und suchten nach Hinweisen zum Besiegen übermächtiger Monster. Alone in the Dark hält den Guinness-Weltrekord als erstes 3D Survival Horror Game und inspirierte Spieleserien wie Resident Evil.



Eine Karte fehlt, stattdessen leuchten Ziele wie hier rechts im Bild durch Wände hindurch.

sammeln wir Elektrokabel, danach zur Abwechslung ganze vier Batterien, dann mal zwei Hälften eines heiligen Siegels, von dem wir immer nur eine Hälfte gleichzeitig tragen dürfen. Mangels Mitspieler gibt es hier die doppelte Latscherei. Und das in Zeitlupe, denn die Helden sind ungefähr so ausdauernd und flott unterwegs wie Jabba der Hutte in Holzschuhen. Für unsere Mühen gibt's Erfahrungspunkte, mit denen wir grandiose Passivboni wie fünf Prozent schnelleres Nachladen oder zehn Prozent mehr Reichweite für den Flammenwerfer freischalten. Ja, das ist genauso motivierend, wie es sich anhört.

Kaputter als eine durchgebrannte Birne

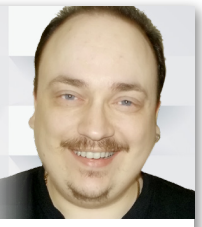
Alone in the Dark: Illumination ist aber nicht einfach nur eintönig, sondern schlicht unfertig und kaputt. Gegner beschießen uns durch Wände mit Giftattacken, manche Feinde explodieren auch einfach mal spontan. Eine Ausweichrolle oder ähnliche Manöver gibt es derweil nicht, weshalb wir solchen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind. Andere Gegner stehen dumm in der Gegend rum und reagieren überhaupt nicht oder hüpfen sinnlos auf der Stelle auf und ab. Ab und zu hält uns eine unsichtbare Wand davon ab, vorschnell ein Missionsgebiet zu verlassen. Die Waffensounds klingen, als pupse jemand mit nacktem Gesäß in ein Ledersofa. Explosionen sind nicht einfach nur völlig geräuschlos, sondern bringen zudem sämtliche Umgebungsgeräusche vollständig zum Verstummen. Als wir nach gerade mal einer Stunde den Endkampf der ersten Kampagne abschließen, läuft dieser praktisch geräuschlos ab. Kaum Soundeffekte, keine Musik, keine Zwischensequenz – Kampagne beendet, zurück zum Hauptmenü.

Finger weg!

Alone in the Dark: Illumination ist in etwa das spielerische Äquivalent eines Tabasco-Einlaufs. Ohne Karte quälen wir uns im Schneckentempo durch enge Korridore auf der Suche nach Batterien und Kabeln und werden von Gegnern in die Luft gesprengt, die aus dem Nichts auftauchen. Unsere grauen Zellen werden anhand der immer gleichen Schnarchrätsel allenfalls abgetötet und niemals gefordert. Zugegeben: Auf Dauer könnte das Spiel durchaus wahnsinnig machen. Ob so der lovecraftsche Horror rübergebracht werden soll? Illumination frustet nicht nur langjährige Fans der Reihe, sondern auch virtuelle Actionhelden, die gerne mit Freunden in Teamgefechte ziehen. Die sind mit Left 4 Dead 2 oder Killing Floor 2 deutlich besser beraten – und zahlen für diese Titel weniger als für dieses unfertige, schamlos überteuerte Ding (auf der Schwelle zum Unding). Sascha Penzhorn



Dieses Monster wird von der Hexe geblitzdingst. Mit Alone in the Dark hat das nicht viel zu tun.



Sascha Penzhorn
@Gamestar_de

Ich werde das Gefühl nicht los, dass die Entwickler von Alone in the Dark: Illumination irgendwann ganz einfach aufgestanden und gegangen sind. Vielleicht hatten sie keinen Bock mehr, vielleicht wurden sie auch von Cthulhus Horden verschlungen. Irgendwann kam dann Atari im völlig leeren Büro von Pure FPS vorbei und beschloss, das halbgare Resultat als fertiges Spiel zu verkaufen. Die Textwüste, die zum Beginn jedes Levels eingeblendet wird, erzählt eine Story, von der im Spiel nichts zu sehen ist. Animationen und Sounds wirken wie billige Platzhalter, viele Soundeffekte fehlen ebenso wie die Sprachausgabe vollständig. Für knapp 30 Euro gibt es hier ein Konzept, ein Grundgerüst eines Spiels, das mit Zwischensequenzen, richtiger Handlung und reichlich Feinschliff vielleicht mal richtig spaßig geworden wäre.

ALONE IN THE DARK
ILLUMINATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
2,5 GHz Intel / XP 2600+ AMD	C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+ AMD
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850	Geforce GTX 580 / Radeon HD 6970
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ ganz ansehnliche Grafik dank Unreal Engine 4
− kein Intro, keine Sprachausgabe
− lausige Soundeffekte und Animationen
− kaum unterschiedliche Monster
− keine Musik

SPIELDESIGN

+ Level-Layout zuweilen gelungen
− sämtliche Missionen verlaufen nach Schema »trage etwas von A nach B«
− Charakter-Skills nur langweilige Passivboni
− grottiges Waffenhandling
− Schießereien ermüdend

BALANCE

+ unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
− kaum Gegner auf einfachem Schwierigkeitsgrad
− ständige Respawns auf allen anderen Schwierigkeitsgraden
− Attacken durch Wände
− blödes Gegnerverhalten

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Story ansatzweise vorhanden
− Geschichte nur Textwüsten zum Beginn eines Levels
− keine Zwischensequenzen
− nicht ansatzweise gruselig

UMFANG

+ vier spielbare Charaktere mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten
+ Koop-Option
− nur zwölf Levels
− null Wiederspielwert
− keine Abwechslung

FAZIT

Illumination ist ein eintöniger, unfertiger Shooter, der auf ganzer Linie versagt – nicht nur als Alone in the Dark-Ableger.



Das Ding auf der Schwelle – so heißt eine Erzählung von H.P. Lovecraft.

Die Trends der E3 2015

Nostalgie und Markenmut



Die E3 2015 ist vorbei, wir listen die wichtigsten Trends der Spiele-Leitmesse auf – von offenen Welten bis zur Nostalgie. Von Michael Graf, Maurice Weber, Ann-Kathrin Kuhls, Tobias Veltin, Mirco Kämpfer

Die E3 in Los Angeles verschießt alljährlich eine derartige Kanonade aus Trailern, News und Bildern, dass selbst dem interessiertesten Spieler irgendwann die Synapsen schmelzen. Wer soll da nur den Überblick behalten? Na, wir natürlich! Deshalb fassen wir auf diesen Seiten die wichtigsten Trends der Spielemesse zusammen. Das geht übrigens nicht ohne den Blick über den PC-Tellerrand, denn als amerikanisches Showspektakel wird die E3 von den Konsolen beherrscht; Xbox One und PlayStation 4 bestimmen die Trends. Also Vorhang auf für die Zukunft!

User Generated Content

User Generated Content, so nennt man auf Neudeutsch jene Inhalte, die von den Spielern selbst erstellt werden. Genau die spielen auf der E3 2015 eine prominente Rolle, immer mehr Entwickler scheinen zu erkennen, dass Bastelei die Langlebigkeit eines Titels merklich steigern kann. Bethesda kann davon ein Liedchen singen, das fast vier Jahre alte Skyrim hält sich bis heute in den Top 10 der Steam-Spielercharts, auch dank seiner aktiven Modding-Community. Diese Stärke baut Bethesda weiter aus, PC-Mods für Fallout 4 werden erstmals auch auf der Xbox One und der PS4 laufen – ein Beispiel, das Schule machen könnte. Überdies dürfen wir im Endzeit-Rollenspiel eigene Siedlungen hochziehen, was bastelfreudige Spieler wochenlang beschäftigen dürfte. Das neue Doom wiederum bekommt einen Level-Editor für Multiplayerkarten sowie Solokampagnen. Und Bethesda plant einen eigenen Onlinedienst, über den sich die Eigenkreationen womöglich mit anderen Spielern tauschen lassen. Auch Hitman bekommt einen Editor für Eigenbau-Meuchelmissionen, die LittleBigPlanet-Macher arbeiten am Traum-Baukasten Dreams, und Nintendo plant mit dem Super Mario Maker einen Editor für eigene Klempner-Jump&Runs, der pünktlich zum 30. Mario-Geburtstag im September 2015 erscheinen soll. Klar, all die Bastelei kann man auch doof finden, weil die Entwickler ihre Arbeit damit an die Community auslagern. Dass viele Spieler gerne bauen, haben aber nicht zuletzt Minecraft und die aktiven Modding-Gemeinden (etwa um Skyrim und Half-Life) gezeigt. Schön, dass sie dabei nun immer häufiger unterstützt werden.



In Fallout 4 dürfen wir nicht nur Häuser, sondern komplette Dörfer errichten – inklusive stilechter Leuchtreklame.



Das neue Hitman bekommt einen Leveleditor. Wir vermuten, dass man damit auch Treppen bauen kann.



Für Doom lassen sich nicht nur Multiplayerkarten, sondern auch Solokampagnen basteln.

 Vor der E3 traf sich die Spielebranche auf der Elektronikmesse CES in Las Vegas, die Spiele 1991 in ein abgelegenes Zelt verbannte.

Offene Welten



Sniper: Ghost Warrior 3 schickt Scharfschützen erstmals in eine offene Welt.

Nein, dieser Trend ist weder neu noch überraschend, zieht sich aber auch auf der E3 2015 durch die Präsentationen wie das Wort »amazing« durch ein Interview mit Peter Molyneux: Ein Spiel von Welt muss selbige heutzutage öffnen. Das beeindruckende Ghost Recon: Wildlands, Sonys Roboter-Dino-Spektakel Horizon: Zero Dawn, Fallout 4, Just Cause 3, Sniper: Ghost Warrior 3, Shenmue 3, Mass Effect Andromeda, Assassin's Creed Syndicate, das Online-Piratenabenteuer Sea of Thieves, das neue Need for Speed, No Man's Sky, Mirror's Edge: Catalyst und Kingdom Come: Deliverance – all diese Spiele sollen uns in mehr oder minder riesige Welten führen, in denen wir unsere Vorgehensweise selbst bestimmen. So wie in Ghost Recon: Wildlands, dessen Koopmissionen man schleichend oder ballernd bestreiten kann. Denn genau darin liegt ja die Faszination offener Welten: Statt durch den Levelschlauch gespült zu werden, gestalten wir unser Abenteuer selbst, ziehen auf eigene Faust los. Freiheit ist das einzige, was zählt – nicht nur für Joachim Gauck und Marius Müller-Westernhagen, sondern auch für viele Spieler. Zumindest, wenn die Welten nicht nur mit seelenloser Sammelei gefüllt sind (Ja, Ubisoft, ihr seid gemeint! Und ihr, Bioware!).

Und wenn die Welt schon nicht komplett offen ist, dann wird sie zumindest offener. Zum Beispiel im PS4-exklusiven Uncharted 4, das bei einer Autoverfolgungsjagd immerhin alternative Routen erlaubt. Oder in Rise of the Tomb Raider, dessen Abschnitte zwei- bis dreimal so groß ausfallen wie die des letzten Tomb Raider. Auch Call of Duty: Black Ops 3 dürfte seine Kampagnenlevels etwas öffnen (vier Koopspieler brauchen Platz). Deus Ex: Mankind Divided sowie das neue Hitman passen mit ihrem traditionell freiheitlichen Ansatz sowieso perfekt in diesen Trend.



Ghost Recon: Wildlands soll die größte Spielwelt der bisherigen Ubisoft-Geschichte bieten.



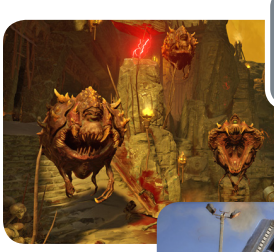
In Mirror's Edge Catalyst rennt, springt und klettert Faith durch eine offene Stadt.



Allzu viel weiß man noch nicht über das vierte Mass Effect – nur, dass es eine »Open-World-Erfahrung« bieten soll.

Singleplayer

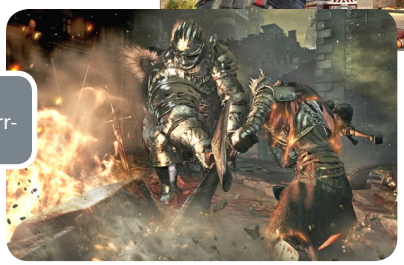
Okay, Solospiele hat es immer gegeben und wird es immer geben. Dennoch wurden sie vor einigen Jahren schon fast für tot erklärt: Die Zukunft, hieß es, gehöre dem Multiplayer, am besten natürlich Free2Play. Umso überraschender – und erfreulicher – ist, dass die Einzelspielererfahrung auf der E3 2015 wieder im Fokus steht. Fast alle namhaften Titel zeigen sich von ihrer Kampagnen-Schokoladenseite, von Fallout 4 über Doom und Dark Souls 3 bis hin zu Just Cause 3 und Deus Ex: Mankind Divided. Offensichtlich hat nicht nur Ubisoft verstanden, dass es keine aufgepfropften Mehrspielermodi braucht, um den Reiz und die Langlebigkeit eines Spiels zu erhöhen, sondern vielmehr eine fesselnde Kampagne. Selbst die Spielszenen von der Hoth-Schlacht aus Star Wars: Battlefront sehen mehr nach Solospiel als nach Multiplayer aus, weil sie kaum Interaktion zwischen den Spielern oder Spielmechanik zeigen. Da geht es nicht um Kontrollpunkte, Klassen und Killstreaks, sondern um Stimmung. Und wer weiß, vielleicht sitzt bei Dice gerade jemand, der sich maßlos ärgert, dass man Battlefront keine richtige Solokampagne spendiert hat. Geschähe ihm recht.



Durch Levels stapfen und Dämonen wegballern? Na klar, das muss Doom sein.



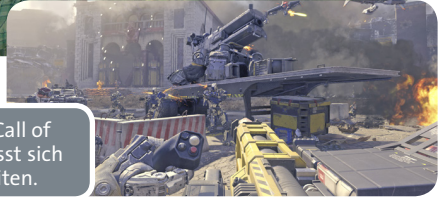
Just Cause 3 setzt wie gehabt auf Solo-Zerstörungswut.



Die Bossgegner von Dark Souls 3 dürften Einzelspielern wieder herrliche Frustmomente bescheren.



In Ghost: Recon: Wildlands müssen die bis zu vier Spieler entscheiden, ob sie ihr Ziel heimlich oder lautstark erreichen.



Die Kampagne von Call of Duty: Black Ops 3 lässt sich auch zu viert bestreiten.

Koop

Solospiele liegen im Trend, folgerichtig inszeniert man auf der E3 2015 auch Multiplayertitel gerne als, sagen wir mal, kooperative Einzelspieler-Abenteuer, in denen alle Spieler gemeinsam eine Story erleben. Zum Beispiel The Division mit seinen Zwischensequenzen, Ghost Recon: Wildlands mit der Viererjagd auf einen Drogenbaron, Halo 5 und Call of Duty: Black Ops 3 mit ihren Koopkampagnen (ebenfalls jeweils für vier Spieler) sowie Star Wars: Battlefront mit seinem »Zwei Rebellen gegen das Imperium«-Modus namens »Survival«. Gemeinsam, so die Botschaft, macht's einfach mehr Spaß als gegeneinander. Wobei's natürlich auch noch gegeneinander geht (etwa in For Honor), aber eben gefühlt in weniger Spielen als in den Vorjahren.

Die erste E3 fand 1995 in Los Angeles statt und feierte gleich die Enthüllung der ersten PlayStation.

Indies als Trophäen

Dass unabhängige Entwickler inzwischen voll im Mainstream angekommen sind, kann nur jemand verpasst haben, der seit vier Jahren ausschließlich Call of Duty spielt. Denn bereits auf den letzten Messen präsentierten Microsoft und Sony neben klassischen Third-Party-Spielen (etwa von Electronic Arts und Ubisoft) vermehrt auch Titel kleiner, unabhängiger Entwickler. Bemerkenswert ist allerdings die Selbstverständlichkeit, mit der das inzwischen passiert. Genau wie klassische Spieletrailer dienen exklusive Indie-Spielszenen auf den Presseshows als Trophäen: »Seht her, nur bei uns gibt's Neues von No Man's Sky!« – »Ja, aber nur wir haben Tacoma!« Electronic Arts zeigt den putzigen Wollknäuel-Plattformer Unravel Seite an Seite mit dem neuen Need for Speed und FIFA 16. Der Stellenwert steigt, die Trennlinien zwischen »Indie« und »Third-Party« verschwimmen immer mehr.

Dazu passt, dass Indie-Entwickler eben keine illustren Visionärszausel mehr sind, sondern Branchenstars. Vielleicht sogar die einzigen Branchenstars angesichts dessen, wie sehr große Publisher versuchen, einzelne Mitarbeiter aus dem Rampenlicht herauszuhalten. Oder fällt hier jemanden auf Anhieb ein bekannter Designer ein, der am neuen Assassin's Creed arbeitet? Oder an Star Wars: Battlefront? Selbst wenn: Hier soll das Spiel im Mittelpunkt stehen, nicht die Menschen dahinter. Die könnten sich bei der nächsten Studioschließung oder -zusammenlegung ja wieder ändern. Bei den Indies hingegen gibt's noch echte Gesichter. Nicht umsonst holt Microsoft stolz den DayZ-Vater Dean Hall und den Gone-Home-Entwickler Steve Gaynor auf die große Messebühne. Ja, die Indies sind angekommen. Und sie werden bleiben.



EA präsentierte das putzige Strickmännchen-Jump&Run Unravel auf seiner Pressekonferenz.



No Man's Sky, in dem wir zufallsgenerierte Galaxien erkunden, spielte wieder eine Hauptrolle bei Sony.



In Tacoma, dem neuen Spiel der Gone-Home-Entwickler, erkunden wir eine Raumstation, deren Bewohner verschwunden sind.

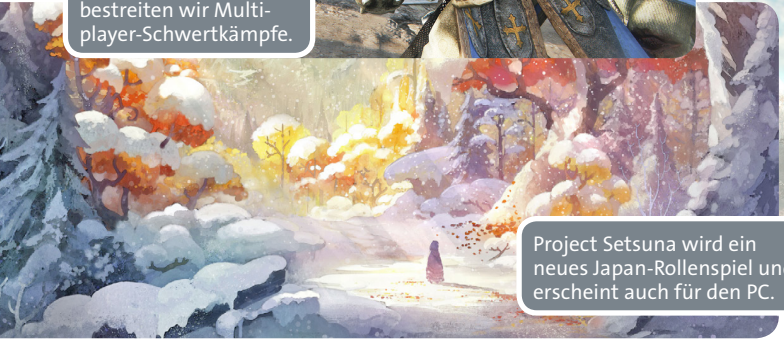
Neue Marken

Es war der erste große Paukenschlag der Sony-Pressekonferenz: Guerilla Games kommt auf die Bühne und zeigt ... nein, keine Fortsetzung seiner PlayStation-exklusiven Shooter-Serie Killzone. Sondern Horizon: Zero Dawn, ein schickes, postapokalyptisches Actionspiel, in dem wir Roboter-Dinos jagen. Okay, bizarr – aber auch neu! Und Sony ist erfreulicherweise kein Überraschungseinzeltäter: Der gestiegene Wille, Neues zu probieren, zog sich durch alle Pressekonferenzen. Microsoft enthüllte mit Recore ein gemeinsames Projekt des Mega-Man-Erfinders und ehemaliger Metroid-Prime-Entwickler. EA überraschte mit dem bezaubernden Woll-Platformer Unravel, Ubisoft mit dem brachialen Mittelalter-Multiplayer-Gemetzel For Honor. Und selbst die notorischen Serientäter von Square zeigten eben nicht nur Hitman, Deus Ex, Just Cause und natürlich Final Fantasy, sondern zauberten mit Project Setsuna gleich ein komplett neues Japan-Rollenspiel aus dem Hut.

Nicht falsch verstehen, an einem neuen, FIFA, Call of Duty oder Assassin's Creed gibt's an sich nichts auszusetzen. So lange es gute Spiele werden und niemand die PC-Umsetzung versemmelt, versteht sich. Trotzdem ist es nicht minder großartig, dass neben der zu erwartenden Nachfolgerschwemme jetzt auch überraschend viele neue Spielideen umgesetzt werden. Das sah auf der letztjährigen E3 bedeutend düsterer aus. Ein untrügliches Zeichen dafür, dass die für eine neue Konsolengeneration typische »Auf Nummer sicher«-Phase nun vorbei ist. Dazu passt, dass abgenutzte Spielszenarien à la »moderne Soldaten gegen Terroristen« keine prominente Messerolle mehr spielen, selbst Call of Duty sieht seine Zukunft momentan ... in der Zukunft. Und an den Zweiten Weltkrieg wagt sich erst recht kein Entwickler mehr. Weshalb wir uns fast mal wieder über einen Weltkriegs-Shooter freuen würden.



In Ubisofts For Honor bestreiten wir Multiplayer-Schwertkämpfe.



Project Setsuna wird ein neues Japan-Rollenspiel und erscheint auch für den PC.



Im PS4-exklusiven Horizon: Zero Dawn jagt man riesige Roboter-Dinosaurier.

Prachtgrafik

Die Zeiten, in denen Entwickler auf die Xbox 360 und die PlayStation 3 Rücksicht nehmen mussten, sind endgültig vorbei. Fast alle namhaften Spiele entstehen nur noch für die Current-Gen-Konsolen Xbox One und PlayStation 4 – und natürlich für den PC. Vorbei ist damit auch die Zurückhaltung bei der Grafik, auf der E3 sehen wir spektakuläre Spielszenen am laufenden Band, von For Honor über Ghost Recon: Wildlands und Star Wars: Battlefront bis hin zu den konsolenexklusiven Horizon: Zero Dawn und Forza 6. Selbst Deus Ex, das nie zur technischen Avantgarde zählte, sieht inzwischen (von den etwas hüftsteifen Animationen abgesehen) sehr gut aus. Bloß The Division wirkt nicht mehr ganz so hübsch wie noch bei seiner Enthüllung vor zwei Jahren. Natürlich bergen E3-Bombastszenen auch immer ein gewisses Downgrade-Risiko und sind mit Vorsicht zu genießen.

Dafür kleiden sich vermehrt auch Indie-Spiele in zeitgemäße Gewänder – kein Wunder, schließlich ist beispielsweise die Unreal Engine 4 kostenlos lizenzierbar, Epic möchte nur an den Erlösen des Spiels beteiligt werden. Damit sinkt die Hürde für Indie-Studios, das Grafikgerüst einzusetzen. Das Ergebnis sieht man etwa an Ark: Survival Evolved, Shenmue 3 soll ebenfalls auf der UE4 basieren. Auch sonst müssen sich viele Indie-Spiele – ob sie nun No Man's Sky oder Ion oder Unravel oder Adr1ft heißen – optisch nicht mehr vor den Millionenprojekten klassischer Publisher verstecken. Vorbei also auch die Zeit, als »Indie« gleichbedeutend war mit »Pixelgrafik«.



Star Wars: Battlefront beeindruckte auf der E3 vor allem mit schicken Partikeleffekten.



Just Cause 3 glänzt vor allem mit zerstörbaren Objekten. Und die können sehr groß sein.



Das PS4-exklusive Uncharted 4 hat eine herausragende Physik, emporgeschleuderte Objekte etwa prallen korrekt vom Körper des Helden ab.



Fallout 4 hat eher detailarme Texturen, dafür aber eine enorm stimmungsvolle Beleuchtung.



Ebenfalls PS4-exklusiv, ebenfalls ansehnlich: Horizon: Zero Dawn serviert grandiose Animationen.

Nostalgie

The Last Guardian! Es lebt! Nach Jahren der Funkstille zeigt Sony das ursprünglich bereits 2009 angekündigte und zuletzt 2011 gesichtete Neuwerk der Entwickler der kunstvollen PlayStation-Klassiker Ico und Shadow of the Colossus überraschend wieder auf der E3. Im selben Streich machen die Japaner zwei anderen »Das wird doch nichts mehr«-Running-Gags den Garaus, indem sie ein vollwertiges Remake von Final Fantasy 7 und eine (inzwischen erfolgreiche) Kickstarter-Aktion zu Shenmue 3 präsentieren, dem Nachfolger einer legendären Rollenspielserie für Segas viel zu früh verstorbene Dreamcast-Konsole. So gerät die Sony-Pressekonferenz zum nostalgischen Orgasmus, zum Fest der Wiedersehensfreude – zum magischen Messemoment, vor allem für Konsolenspieler.

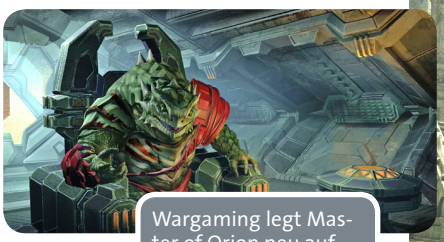
Auch sonst wird die E3 mancherorts zum Schauplatz nostalgischer Wiedersehen. Etwa mit dem Mega-Man-Schöpfer Keiji Inafune, der auf der Microsoft-Show seinen neuen Titel Recore enthüllt. Oder mit Master of Orion, das der World-of-Tanks-Macher Wargaming neu auflegt. Oder mit dem Kultentwickler Rare, der nach allerlei Kinect-Titeln wieder ein richtiges Spiel entwickeln darf, das Piraten-MMO Sea of Thieves. Oder mit Nintendos Starfox, das nach 13 Jahren erstmals wieder auf eine »große« Nintendo-Konsole kommt. Natürlich fehlen auch viele langersehnte Wiedersehen (an dieser Stelle weinen wir Beyond Good and Evil 2 eine stille Träne nach), dennoch scheinen die großen Publisher vermehrt in ihren Archiven und Adressbüchern nach alten Marken und Kontakten zu kramen. Und warum? Weil auch Nostalgie Spiele verkaufen kann; die leuchtenden Kinderaugen von damals blicken heute oft auf ansehnliche Kontoauszüge. Gut möglich also, dass wir nostalgische Wiedersehen künftig häufiger erleben. Hey, EA, macht ein neues Ultima!



Rares neues Spiel Sea of Thieves wird ein Online-Rollenspiel mit Piraten und Seeschlachten.



Shenmue 3 entsteht auf Basis der Unreal Engine 4.



Wargaming legt Master of Orion neu auf.



Nach vier Jahren Funkstille kehrt The Last Guardian auf die Messebühne zurück.

Blöd: Auch die meisten Entwickler hatten erst vier Monate später mit dem Saturn gerechnet. Also gab's zum Start nur sechs Spiele.

Indie-Geheimtipps

Hellblade

Termin: 2015



Hellblade wirkt wie ein Mix aus Bloodborne und Skyrim, hat aber eine andere Prämisse: Die Story folgt der jungen Keltin Senua, die nach einer Invasion der Wikinger versucht, mit ihrem Trauma klarzukommen, während sie zugleich ums Überleben kämpft. Als Spieler sehen wir die Welt aus ihrer Sicht, samt Halluzinationen und nur für sie hörbaren Stimmen. Neben dem Kampf gegen ihre Krankheit kommen auch Kämpfe gegen echte und eingebildete Monster nicht zu kurz.



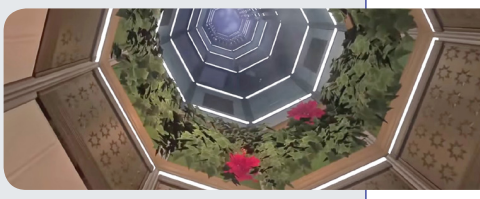
Volume

Termin: 2015

Mike Bithell, der Macher des Indie-Puzzlers Thomas Was Alone, geht mit Volume in eine völlig neue Richtung. Als Locksley schleichen wir in einer durchgestylten, isometrischen Welt an Wachen vorbei, um Gegenstände zu stehlen. Zwar dürfen wir die Wachen nicht ausschalten, haben aber Werkzeuge zur Hand, um sie abzulenken. Beispielsweise können wir einen Doppelgänger von uns erschaffen, der Wächter weglockt. Ein anderer, wichtiger Teil des Spiels ist der Leveleditor.

Tacoma

Termin: 2016



Der Trailer, der zu Tacoma veröffentlicht wurde, gibt uns mindestens so viele Rätsel auf wie Gone Home, das letzte Spiel der Entwickler. Wir erkunden nämlich die scheinbar verlassene Raumstation Tacoma. Wieso sind wir dort? Was ist passiert? Das weiß auch der Stationscomputer Odin nicht. Oder verrät er es nur nicht? Wenn die Suche nach der verschwundenen Crew der Tacoma genauso klug erzählt wird wie in Gone Home, haben wir eine großartige Geschichte zu erwarten.



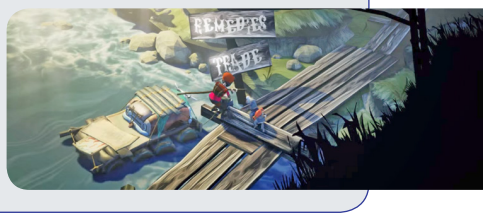
Beyond Eyes

Termin: 2015

Rae, die Hauptperson von Beyond Eyes, ist zehn Jahre alt, blind und auf der Suche nach ihrer Katze. Das Spiel versucht dabei, Raes Wahrnehmung zu visualisieren. Und zwar in einem aquarellähnlichen Stil, der sich je nach ihrer Stimmung verändert. Schlendert sie durch einen Park, macht ein Vogelzwitschern einen farbenfrohen Baum sichtbar. Taumelt sie ängstlich eine Straße entlang, versinkt alles in grau und schwarz. Somit kommt für uns alles so überraschend wie für Rae selbst.

The Flame in the Flood

Termin: 2015



In einer menschenleeren Gegend reisen ein Mädchen und sein Hund auf einem Floß einen prozedural generierten Fluss hinab, an dessen Ende alles besser sein soll. Auf der Reise müssen wir uns nicht nur vor Fressfeinden hüten, sondern auch vor Hunger, Kälte und Krankheiten. Kümmern wir uns nicht um eine Wunde, erleiden wir eine Blutvergiftung und sterben, was den Neubeginn am Anfang des Flusses bedeutet. Mit Beutegut bauen wir unser »Boot« und unsere Ausrüstung aus.

Survival

Auf der E3 ist Überlebenskampf angesagt. Das wissen nicht nur schwitzende Journalisten, die durstig durch höllenlaute Messehallen stapfen, sondern auch aufmerksame Trendforscher. Denn auf der E3 2015 zeigt sich ein gewisser Trend zum Survival – nein, damit meinen wir nicht den gleichnamigen Koopmodus von Star Wars: Battlefront, sondern eben den Überlebenskampf in einer feindseligen Umgebung. Gut, dass Survival boomt, offenbart schon ein kurzer Blick in den Early-Access-Bereich von Steam, wo derzeit unter anderem das Dino-Epos Ark: Survival Evolved auftrumpft. Auch der E3-Fackelträger dieser Gattung hat mit Riesenechsen zu tun, nämlich Sonys Robosaurier-Epos Horizon: Zero Dawn. Außerdem wollen die Japaner ihren DayZ-Klon H1Z1 für die PS4 veröffentlichen. Microsoft kontert mit dem Original und kündigt DayZ für die Xbox One an, außerdem zeigt man das Suvival-Spiel The Flame in the Flood und lässt den DayZ-Schöpfer Dean Hall verkünden, dass er sein neues Spiel Ion für Xbox und PC entwickelt. Oh Wunder, Ion dreht sich ums »Überleben im Weltraum«. Und das Erobern von Regionen, wie auch immer das zusammenpassen wird. Auf der E3 machen natürlich auch andere Survival-Projekte von sich reden, beispielsweise gibt's neue Spielszenen aus Adr1ft, in dem man auf einer geborstenen Raumstation festsitzt; Bohemia (Arma 3) simuliert in Take on Mars das Überleben auf dem roten Planeten, und Lara muss sich in Rise of the Tomb Raider wieder mit Pfeil und Bogen in der Wildnis durchschlagen.



Wie im Film Gravity fliehen wir in Adr1ft von einer zerstörten Raumstation.



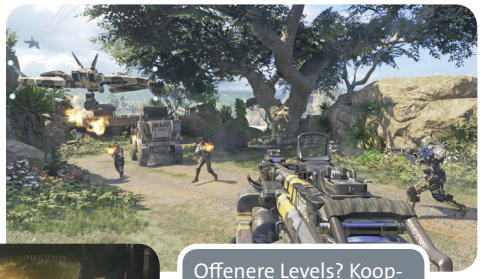
Auch Dean Halls neues Spiel Ion geht es ums Überleben im Weltraum.



In Take on Mars simuliert Bohemia eine Mission zum Roten Planeten.

Aufgebrochene Traditionen

Sogar Call of Duty tut es, und das will etwas heißen. Die E3 2015 hat gezeigt, dass sich immer mehr Entwickler bemühen, etablierte Spielmechaniken aufzubrechen, um mit Abwechslung zu überraschen. Black Ops 3 etwa bereichert seine Kampagne um einen Vierer-Koop, anpassbare, männliche oder weibliche Helden und sogar offenere Levels. Nach den Entscheidungen von Black Ops 2 hat man Treyarch offensichtlich weitere Experimente gestattet, der festgefahrenen Shooter-Serie kann's nur gut tun. Meisterdieb Drake wiederum darf in Uncharted 4 nicht nur schleichen und klettern, sondern auch autofahren. Hitman erscheint erstmals episodisch, Ghost Recon wird zum Koop-Giganten umgemodelt, Fallout 4 erlaubt den Bau eigener Siedlungen, Doom sogar den kompletter Solo-Kampagnen. Und hey, in FIFA 16 kicken nun die Frauen mit! Natürlich erscheinen auch viele Fortsetzungen ohne nennenswerte Konzeptwechsel, was nicht schlecht sein muss. Für Dark Souls 3 etwa kaufen wir trotzdem schon mal vorfreudig 20 Ersatz-Gamepads zum An-die-Wand-Schmettern. Aber gerade altgedienten Serien kann die Frischzellenkur gut tun. Sie kann aber natürlich auch schiefgehen kann, nach der elendigen Quicktimerei von Need for Speed: The Run etwa musste EA wieder zurückrudern.



Offenere Levels? Koop-Kampagne? Wählbarer Hauptcharakter? Black Ops 3 geht neue Wege.



In FIFA 16 gibt es erstmals Frauen-Nationalteams.



Okay, in Dark Souls 3 bleibt fast alles beim Alten. Auch gut.

Vermisst wird ...

Mafia 3



Vor der E3 kursierten einige Gerüchte, dass wir bald wieder in den Dienst der Familie treten dürfen. Mafia 3 sollte angeblich in Louisiana spielen und drei neue Hauptfiguren einführen. Passend dazu versprach schon Anfang des Jahres einer der Sprecher des zweiten Teils, dass wir uns bald auf Mafia-Neuigkeiten freuen dürfen. Geworden ist daraus bislang nichts – Mafia 3 bleibt ein Gerücht. Es steht nicht einmal fest, ob daran gearbeitet wird oder ob die Serie bei den Fischen schläft.



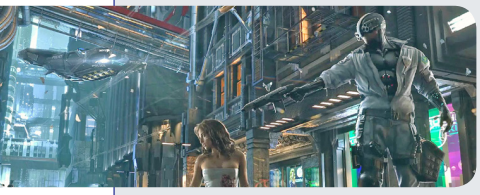
Red Dead Redemption 2

Zwar halten sich hartnäckig Gerüchte um Red Dead Redemption 2 , aber Rockstar hat noch nicht einmal bestätigt, dass sie überhaupt daran arbeiten. Als Microsoft die Abwärtskompatibilität der Xbox One ankündigte, hielt man auch eine Abstimmung ab, welche alten Spiele die Fans am liebsten spielen würden. Prompt landete Red Dead Redemption auf Platz Eins. Die Nachfrage ist also da – tut was, Rockstar! Diesmal dann bitte auch für den PC.

Beyond Good & Evil 2



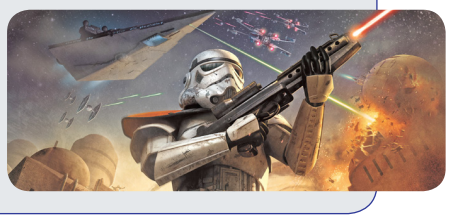
Um Beyond Good & Evil 2 scheint es nicht gerade rosig zu stehen. Seit der Ankündigung 2008 bekamen wir grade mal eine Handvoll Trailer zu sehen und kaum handfeste Informationen. Und auch die diesjährige E3 bot nicht mal den Funken eines Hoffnungsschimmers. Im Gegenteil, jüngste Gerüchte sprechen von der Einstellung des Projekts. Auch nicht gerade Grund für Optimismus: Serienvater Michel Ancel arbeitet mit einem eigenen Studio an seinem neuen Indieprojekt WiLD.



Cyberpunk 2077

The Witcher 3 wurde jetzt insgesamt schon über 1700 Jahre gespielt, also wird's höchste Zeit für das nächste Rollenspiel von CD Projekt Red! Aber dass die Entwickler nicht sofort zum nächsten Projekt springen, wollen wir ihnen keineswegs verübeln – im Gegenteil ist es ja lobenswert, dass sie sich erst noch weiter auf Support für The Witcher 3 konzentrieren. Von Cyberpunk 2077 sollen wir frühestens 2016 etwas Neues hören. Bethesda hat sich mit Fallout 4 ja auch Zeit gelassen.

Star Wars von Visceral



Star-Wars-Fans kamen auf der E3 durchaus auf ihre Kosten. Battlefront schickte gleich mehrere Gameplay-Trailer in die Schlacht, und wir durften erstmals selbst zum Blaster greifen. Aber war da nicht noch ein Star-Wars-Spiel in Arbeit? Stimmt, der Dead-Space-Macher Visceral arbeitet auch an einem! Seit der Ankündigung im Dezember 2013 haben wir nichts mehr gehört. Bislang wissen wir nur, dass die ehemalige Uncharted-Autorin Amy Hennig an der Story mitwirkt.

1997 und 1998 zog die E3 ins größere Messezentrum von Atlanta, um den wachsenden Besucherzahlen gerecht zu werden.

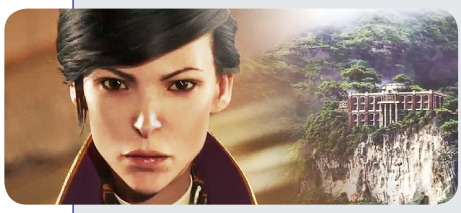
Die PC-Neuankündigungen

For Honor

Termin: 2016



Ubisofts Multiplayer-Schwertkampfspiel ist eine Art mittelalterliches Action-Dota. In der E3-Demo ringen zwei Viererteams um Kontrollpunkte, unterstützt von schwächeren NPC-Hilfstruppen, die wie in einem MOBA eigenständig an die Front stapfen. Die Klingenduelle fühlen sich bereits schön wuchtig an, zentral wichtig ist die Wahl des richtigen Angriffs und Blocks. Auch die Atmosphäre passt, rundherum tobt eine chaotische Belagerungsschlacht. Ein vielversprechendes Debut!



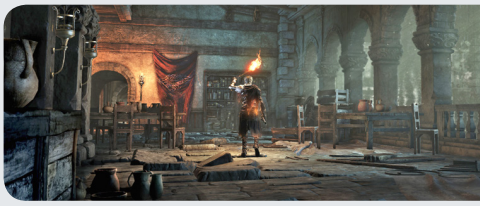
Dishonored 2

Termin: 2. Quartal 2016

Dishonored 2 spielt 15 Jahre nach dem Vorgänger, der Schauplatz sind dieses Mal tropische Kolonien, allerdings im serientypischen Steampunk-Stil. Wir schlüpfen erneut in die Lederkluft des Assassinen Corvo Attano, steuern erstmals aber auch eine Heldin: Emily Kaldwin. Die setzt unter anderem einen Greifhaken ein, um voranzukommen. Einen Koopmodus für zwei Spieler wird es nicht geben; wer den ersten Teil verpasst hat, kann den mit der Dishonored: Definitive Edition nachholen.

Dark Souls 3

Termin: 1. Quartal 2016



Die bockschwere Action-Rollenspiel-Reihe geht in die dritte Runde, entgegen vorheriger Gerüchte soll Dark Souls 3 jedoch nicht der letzte Serienteil sein. So kämpfen wir uns noch einmal durch eine unwirtliche Welt voller mächtiger Gegner und fieser Fallen. Es soll zwar weniger Gebiete geben als im Vorgänger, die sollen aber deutlich größer ausfallen. Die Kämpfe spielen sich schon jetzt viel flotter als in Dark Souls 2, da spürt man angenehm den Einfluss des PS4-exklusiven Bloodborne.



Sea of Thieves

Termin: 2015

Das neue Projekt des britischen Studios Rare ist das Online-Rollenspiel Sea of Thieves. Darin verkörpern wir einen Piraten, der in einer offenen Inselwelt Schätze hebt und gegen andere Spieler kämpft. Der Übergang vom Piratenschiff zu Zu-Fuß-Abschnitten soll dabei fließend sein, die Gefechte sehen schon jetzt sehr spaßig aus – auch dank der charmanten Cartoon-Grafik. Außerdem soll man sich mit anderen Spielern in Crews zusammenschließen und gemeinsam seeräubern.

Shenmue 3

Termin: 2016



Knapp 14 Jahre nach dem zweiten Teil kündigt der Serienschöpfer Yu Suzuki auf der E3 den dritten Teil der Shenmue-Saga an. Das Open-World-Rollenspiel wird teilweise über Crowdfunding finanziert, die anvisierten zwei Millionen Dollar kamen in zwölf Stunden zusammen. Shenmue 3 soll das Spielprinzip der Vorgänger (etwa die Kampfkunst-Gefechte) erben und die Story um Ryo Hazuki weiterführen. Das Spiel basiert auf der Unreal Engine 4, eine PC-Version ist geplant.



Ghost Recon: Wildlands

Termin: 2016

Ghost Recon: Wildlands ist ein Open-World-Actionspiel, in dem bis zu vier Koop-Spieler Drogenkartelle ausheben. Die gigantische Spielwelt ist in Bolivien angesiedelt und sehr abwechslungsreich: Zu Fuß oder per Jeep oder Boot machen wir Dschungel, Steppen, Andengipfel und Wüsten unsicher. Groß geschrieben wird spielerische Freiheit; wir können heimlich vorgehen oder uns durchschießen. Garniert wird das Ganze mit Rollenspielelementen wie etwa Skills und Waffen-Upgrades.

Unravel

Termin: 2015



Bei Unravel handelt es sich um einen niedlichen, physikbasierten Plattformer mit Puzzle-Elementen. Wir steuern ein kleines Männchen, das vollkommen aus Garn besteht. In den verschiedenen, ländlich gestalteten Levels müssen wir nicht nur unser Köpfchen, sondern auch das Garn einsetzen. So verwenden wir den Strick zum Beispiel als Kletterseil oder als Sprunghilfe, um das Geäst eines Apfelbaums zu erkunden. Vorsicht: Wenn uns der Faden ausgeht, ist das Level vorbei.



Mass Effect Andromeda

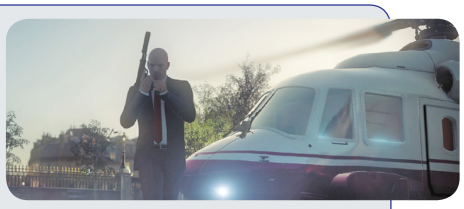
Termin: 4. Quartal 2016

Mass Effect 4 heißt Andromeda und schlägt zum Weihnachtsgeschäft 2016 ein. Auch im vierten Teil der Rollenspielreihe steuern wir einen weiblichen oder männlichen Hauptcharakter. Außerdem soll's einen verbesserten Mako-Panzer, neue Nebencharaktere und Teamgefährten sowie eine völlig neue Open-World-Galaxie geben. Demnach verschlägt es uns an einen fernen Ort lange nach den Ereignissen der Original-Trilogie. Gegen Ende des Jahres will Bioware weitere Details verraten.

Den E3-Besucherrekord hält das Jahr 2005 mit rund 70.000 Teilnehmern. Zum Vergleich: 2015 waren es nur rund 52.000.

Hitman

Termin: **5. Dezember 2015**



Statt Hitman 6 heißt der nächste Auftritt des glatzköpfigen Auftragskillers einfach nur Hitman. Wie gewohnt reisen wir an verschiedene Orte der Welt, um Zielpersonen auszuschalten. Diesmal sollen die Schauplätze aber wieder größer und freier ausfallen als im stark skriptbasierten Hitman: Absolution! Neu ist die episodische Veröffentlichung: Hitman soll am 8. Dezember 2015 starten und beständig durch neue Aufträge erweitert werden. Zudem gibt's einen Editor für Eigenbau-Attentate.



South Park: The Fractured But Whole

Termin: **2016**

Da zittern die Lachmuskeln vor Freude: Ubisoft San Francisco arbeitet an South Park: The Fractured But Whole, dem Nachfolger zu Obsidians South Park: Der Stab der Wahrheit. Das Superhelden-RPG bleibt vom Spielprinzip her seinem Vorgänger treu, wir reisen abermals durch absurde Fantasiewelten und bestreiten rundenbasierte Kämpfe. Das Drehbuch steuern die South-Park-Erfinder Matt Stone und Trey Parker bei, die auch Sprechrollen übernehmen. Der derbe Humor bleibt also erhalten.

Anno 2205

Termin: **3. November 2015**



In Anno 2205 besiedeln wir neben einer irdischen Inselwelt erstmal auch den Mond, wo es spezielle Produktionsketten geben wird. Die neuen Grafikengine ermöglicht belebtere Welten und endlich auch glaubwürdige Größenverhältnisse. Zudem gibt es größere Inseln, die sich mit Brücken verbinden lassen, sodass wir die größten Städte der Seriengeschichte bauen können. Zufallsgenerierte Karten wird es indes nicht mehr geben, und ein Handelsmenü ersetzt sichtbare Schiffsrouten.



The Walking Dead: Michonne

Termin: **4. Quartal 2015**

Das Telltale-Adventure The Walking Dead: Michonne ist als dreiteilige Miniserie angelegt und soll die Wartezeit auf The Walking Dead: Season 3 verkürzen. Das Abenteuer dreht sich um die aus den Comics und der TV-Serie bekannte, mit einem Katana bewaffnete Michonne. Dabei soll speziell ihre bisher unbekannte Reise zwischen den Comic-Ausgaben 126 und 139 beleuchtet werden. Um die Miniserie spielen zu können, braucht man die erste Episode von The Walking Dead: Season Two.

Mirror's Edge Catalyst

Termin: **23. Februar 2016**



In der »Neuinterpretation« des künstlerisch-flotten Parkourspiels von 2008 rennt, springt und klettert die Heldin Faith erstmals durch eine komplett offene Stadt samt Nebenmissionen. Beim Anspielen erschien uns die Welt zwar teils unsinnig aufgebaut (zum Beispiel gibt es Gänge, die einfach nur auf die andere Seite eines Dachs führen), dafür jedoch erneut unglaublich stilsicher. Gekämpft wird wie im Vorgänger mit kunstvollen Tritten und Schlägen, aber niemals mit Waffen.



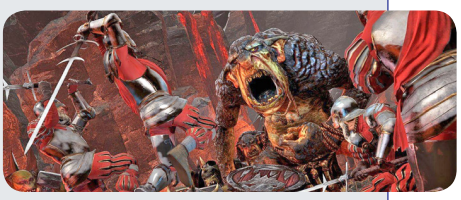
Need for Speed

Termin: **3. November 2015**

Okay, technisch gesehen wurde das neue Need for Speed (ohne Untertitel) schon im Mai angekündigt, wir konnten es auf der E3 aber erstmals spielen. Wie weiland in Underground rasen wir nachts, und zwar durch eine offene Spielwelt. Unseren Schwerpunkt setzen wir dabei selbst, etwa ob wir vor allem Rennen bestreiten, tunen oder die Cops ärgern. Alles bietet eigene Belohnungen. Need for Speed ist allerdings »always on«, man muss mit dem Internet verbunden sein.

Total War: Warhammer

Termin: **2016**



Ja, auch das neue Total War wurde bereits im April enthüllt, auf der E3 aber erstmals gezeigt. Das im Fantasy-Universum von Warhammer angesiedelte Spiel ist der Auftakt einer Trilogie, vier spielbare Völker wird es geben. Zu sehen war auf der Messe eine spektakuläre Schlacht zwischen dem menschlichen Imperium und den Grünhäuten. Viel Wert legen die Entwickler auf authentische Einheiten, darunter erstmals auch Flieger. Auch Zauber kommen in den Gefechten zum Einsatz.



Fallout 4

Termin: **10. November 2015**

Fallout 4 wurde bereits einige Tage vor der E3 enthüllt, auf der Messe gab's aber haufenweise neue Infos. So wird das im postapokalyptischen Boston angesiedelte Spiel ausgiebiges Crafting erlauben. Wir dürfen nicht nur an unseren Waffen und an unserer Power Armor (einer Art Ironman-Rüstung inklusive Jetpack) schrauben, sondern sogar komplette Dörfer bauen und Handelsrouten zwischen ihnen einrichten. Hoffen wir nur, dass Bethesda darüber nicht die alten Fallout-Stärken vergisst.

Doom

Termin: **2. Quartal 2016**



Dass id an einem neuen Doom arbeitet, war seit der Steinzeit klar. Nicht klar war, wie gut die serientypische Dämonenjagd aussieht, von den Texturen bis zu den brachialen Finishing-Moves (Beine ausreißen, Köpfe sprengen). Außerdem gibt's einen Editor für Multiplayerkarten und Solokampagnen. Betheda erklärte, man habe die Entwicklung von Doom vor einigen Jahren neu gestartet, weil es sich zu sehr nach Call of Duty angefühlt habe. Man musste sogar in Deckung gehen. Igitt.

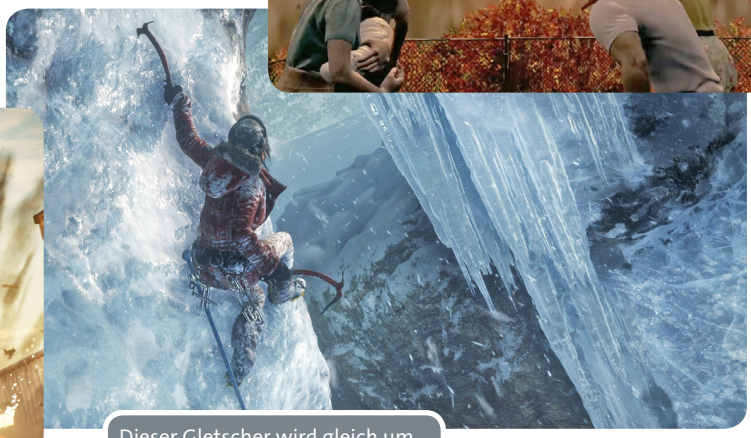
2007 und 2008 fand die verkleinerte E3 in Hotels in Santa Monica statt. Die Besucherzahlen (10.000 und 5.000) waren aber niedrig.

Einstürzende Levels

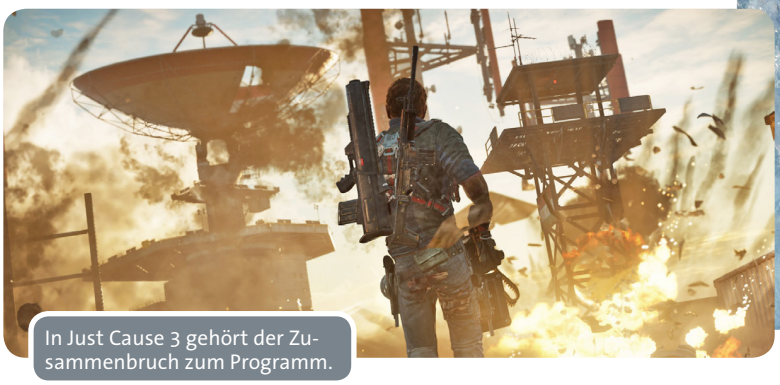
Ein kleiner Trend, der sich auf der E3 2015 dennoch bemerkbar macht: Levels müssen kaputt gehen, am besten, während der Spieler gerade hindurch läuft. Das plakativste Beispiel ist die Atomexplosion von Fallout 4, aber gut, die passiert ja in weiter Ferne. Mittendrin im Zusammenbruch stecken etwa Lara Croft, der in Rise of the Tomb Raider ein Gletscher unterm Eispickel wegbröckelt, und das Fireteam Osiris aus Halo 5, das durch eine zusammenbrechende Festung hetzt. Apropos zusammenbrechende Festung: Die gibt's auch in Gears of War 4. Und der Just-Cause-3-Held Rico Rodriguez jagt im E3-Trailer mal eben ganze Brücken, Bohrinseln, Tankstellen und Militärbasen in die Luft. Die meisten Zerstörungsszenen basieren freilich auf automatisch ablaufenden Skriptsequenzen, dynamisch zerstörbares Terrain à la Battlefield 4 wird es in den meisten Spielen nicht geben. Aber das heißt ja nicht, dass nichts kaputtgehen darf.



Zum Beginn von Fallout 4 wird die Vorkriegswelt atomisiert.



Dieser Gletscher wird gleich um Lara herum zusammenbrechen.



In Just Cause 3 gehört der Zusammenbruch zum Programm.

Wichtige E3-Konsolenspiele

Horizon: Zero Dawn

Termin: 2016



Im PS4-exklusiven Open-World-Spiel kämpfen wir in einer offenen Spielwelt ums Überleben und gegen Roboter-Dinos. Das klingt komisch, war aber eines der meistbejubelten Messespiele, vor allem dank der riesigen Monster und sanften Animationen. Die Handlung spielt in der postapokalyptischen Zukunft, die menschliche Zivilisation ist längst Geschichte. Was genau zu ihrem Untergang geführt hat, warum durch die Ruinen mechanische Tiere stapfen, und wie man die Bestien erledigen kann – das müssen wir als bogenschießende Jägerin Alloy herausfinden.



The Last Guardian

Termin: 2016

Nach vier Jahren Funkstille meldet sich das PS4-exklusive The Last Guardian plötzlich zurück. Im ursprünglich bereits 2009 angekündigten Titel müssen wir als kleiner Junge aus einer Burg flüchten – und werden dabei von einem riesigen Tierbegleiter unterstützt. Zumindest, nachdem wir uns dessen Vetrauen verdient haben. Aufmerksamkeit verdient The Last Guardian nicht nur dank des originellen Spielkonzepts, sondern auch, weil die Entwickler zuvor Ico sowie Shadow of the Colossus entworfen haben – zwei kunstvolle PlayStation-Klassiker.

Gears of War 4

Termin: 4. Quartal 2016



Auch im vierten Teil der – in Deutschland teilweise indizierten – Gears-of-War-Serie röhrt wieder das Kettensägengewehr. Im Xbox-exklusiven Gears of War 4 treten wir erneut in der Rolle muskelbepackter Soldaten gegen die monströsen Locust an. Oder doch nicht? Die Gegner in der reichlich unspektakulären E3-Präsentation erinnern nämlich eher an mutierte Riesenfrösche mit Fischmaul. Auch die beiden Protagonisten sind neu, der bärbeißige Ex-Hauptcharakter Marcus Fenix soll aber ebenfalls auftauchen. Oh, und schön sieht das Spiel immerhin aus!



StarFox Zero

Termin: 4. Quartal 2015

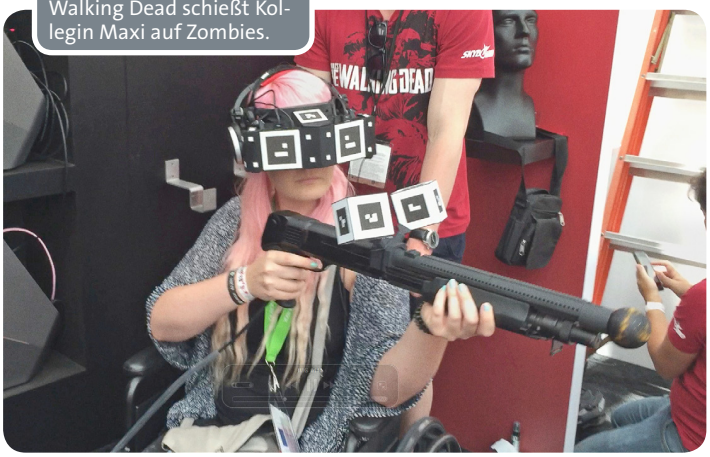
Auch wenn böse Zungen behaupten, dass es aussieht wie frisch vom Gamecube, legt Nintendo mit StarFox doch einen Klassiker neu auf – natürlich auf der Wii U. Erfunden wurde die Raumkampf-Actionserie 1983 vom Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto, in StarFox Zero kann man sie in zwei Perspektiven spielen: Der Fernseher zeigt die Schlachten in der Panorama-Ansicht, der Bildschirm des Wii-U-Controllers die Cockpitpersepktive. So linderte StarFox ein wenig die Enttäuschung darüber, dass Nintendo das neue Zelda für Wii U nicht auf der E3 zeigt.

Virtual Reality

Man sollte denken, Virtual Reality sei derzeit voll im Trend. Stimmt auch, nur macht sich das in Los Angeles kaum bemerkbar. Wie erwartet spielen VR-Headsets dort eine Nebenrolle, natürlich auch, weil sie sich auf der großen Showbühne schwer präsentieren lassen, ohne jedem Zuschauer eine VR-Brille in die Hand zu drücken. Virtual Reality muss man eben erleben. Zudem wird manchen Spielern beim Laufen durch virtuelle Rundumwelten schwindlig, was die Massenmarkt-Tauglichkeit von VR einschränken dürfte. Gut, Microsofts Augmented-Reality-Brille HoloLens absolviert immerhin



Bei der HoloLens-Präsentation »wächst« eine Minecraft-Welt aus einem Tisch.

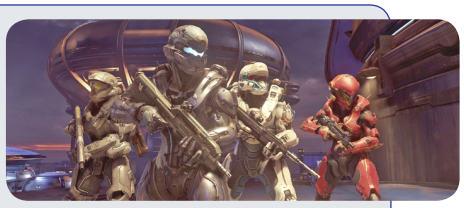


In einer VR-Demo zu The Walking Dead schießt Kollegin Maxi auf Zombies.

einen denkwürdigen Pressekonferenz-Auftritt mit einer virtuellen Minecraft-Welt, die aus einem normalen Tisch »wächst«, und in der ein Spieler seiner Kameradin von oben beim Abenteuern zusieht. Aber das ist nur ein Kuriosum am Rande – und noch dazu irreführend, weil HoloLens den sichtbaren Bereich einschränkt. Die Minecraft-Welt auf dem Tisch würde man zwar im Zentrum, nicht aber am Rand des Sichtfelds sehen. Klar, neuartige, immersive Spielerfahrungen sind dennoch ein Zukunftsthema und ungeheuer spannend. Nicht umsonst zeigt Sony auf der E3 sein VR-Headset Project Morpheus und Oculus die neuste Version seiner Oculus Rift. Dennoch gehört die große E3-Bühne wie gehabt den klassischen Spielen.

Halo 5: Guardians

Termin: **27. Oktober 2015**



Die Halo-Serie bleibt eines der kräftigsten Zugpferde für Microsofts Xbox, nun geht sie mit dem One-exklusiven Guardians in die achte Runde (Ableger mitgerechnet). Die Story dreht sich um mysteriöse Angreifer sowie den offenbar zum Verräter gewordenen Master Chief, den man im Team jagen kann. Im Team? Ja, die Kampagne ist auf vier Koopspieler zugeschnitten. Für den Multiplayermodus »Warzone« verspricht Microsoft zudem die größten Karten der Halo-Geschichte.



Recore

Termin: **1. Quartal 2016**

Gemeinsam mit ehemaligen Metroid-Machern arbeitet Keji Inafune, der Schöpfer des Capcom-Kulthelden Mega Man, für Microsoft am Xbox-One-exklusiven Recore. Darin kämpfen wir als Heldin in einem Wüstenszenario gegen feindliche Roboterarmeen. Deren künstliche Intelligenzen werden in Kugeln gespeichert, die Farbe zeigt die Gesinnung. Rote sind böse, blaue hingegen können wir in bestimmte Roboterarten wie etwa eine Art Hund verpflanzen, die uns dann unterstützen.

Dreams

Termin: **2016**



Media Molecule, der Entwickler des Strickmännchen-Baukastens LittleBigPlanet für die PlayStation 3, arbeitet an einem neuen PS4-Projekt: Auch das unkonventionelle Dreams ist ein umfangreicher Editor, mit dessen Hilfe die Spieler ihre eigenen Traumwelten samt Charakteren, Levels und sogar Animationen kreieren und mit Soundeffekten sowie Musik unterlegen können. Klingt kompliziert, soll aber einfach funktionieren. Fertige Werke lassen sich mit anderen Spielern teilen.



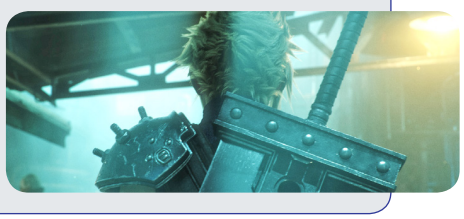
Project Setsuna

Termin: **2016**

Der Final-Fantasy-Hersteller Square Enix lässt sein frisch gegründetes Studio Tokyo RPG Factory an neuen Japan-Rollenspielen arbeiten. Los geht's mit Project Setsuna, das als mehrteilige Serie angelegt ist und sich an Genregrößen wie Final Fantasy, Dragon Quest und Kingdom Hearts orientiert. Zudem werden uns »reichhaltige Geschichten und denkwürdige Charaktere« versprochen. Erscheinen soll Project Setsuna 2016 für Konsolen, wir würden eine PC-Version aber nicht ausschließen.

Final Fantasy 7

Termin: **2016**



Das großartige Final Fantasy 7 bekommt ein Remake! Neben aufpolierter Grafik soll es auch andere Veränderungen geben, der Projektleiter Tetsuya Nomura sagt, er wolle ein Spiel, »das Staunen und Begeisterung hervorruft. Ich will es nicht so sehr abändern, dass es nicht mehr wiederzuerkennen ist, sondern etwas haben, das frisch, neu und immer noch als Final Fantasy 7 erkennbar ist.« Angekündigt ist das Remake erst mal nur für die PS4, eine PC-Version wäre aber möglich.

Legendär peinlich war Konamis E3-Pressekonferenz 2010. Zitat: »If you continue to press the same button ... you will be sucked.«

PC Gaming Show auf der E3

Schwache Vorstellung

Alle reden über die Konsolen, was ist eigentlich mit dem PC? Der bekam auf der E3 erstmals seine eigene Pressekonferenz. Doch die war enttäuschend.



Der Autor

Michael Graf spielt schon auf dem PC, seit er denken kann. Also in etwa seit seinem 25. Geburtstag. Nein, nur Spaß. Natürlich schon seit dem Kindergarten, zumindest gefühlt. Jedenfalls ist ihm die Plattform ausgesprochen wichtig. Dass daheim mehrere Konsolen unter seinem Fernseher schnurren, heißt ja nicht, dass er nicht auch um die Stärken des PCs weiß – Spiele wie Civilization 5 und Rome 2 möchte er nicht missen. Und es wäre schön, wenn der PC auch auf der E3 die Beachtung bekäme, die er verdient.

Da ist sie wieder, die Sache mit den beiden Herzen, der Brust und so. Einerseits bin ich glücklich, dass die Kollegen von PC Gamer mit einer eigenen PC-Pressekonferenz versucht haben, Computerspielen wieder den E3-Stellenwert einzuräumen, den sie verdienen. Andererseits: Wenn besagte »PC Gaming Show« so abläuft wie auf der E3 2015, können sie sich's auch schenken. Die für mich interessantesten Enthüllungen sind noch David Brabens hübsches Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster, das Pillars-of-Eternity-Addon The White March und Blizzards kostenlose Prolog-Kampagne für Starcraft 2: Legacy of the Void (nur drei Missionen, aber immerhin). Oh, und AMD baut neue Grafikkarten. Cool, aber nun nicht unbedingt unerwartet. Ansonsten gab's aufgekochte Infos und Indie-Titel – doch ein echter Blockbuster fehlte. Ein Spiel, das die herausragenden Stärken des PCs demonstrieren und unsere Kinnladen in Bodennähe hätte befördern können. Es fehlten die Aha-, die Staunmomente, die Muskelspiele, zu denen der PC ohne Weiteres fähig wäre. Denn es gäbe doch so großartige, so schöne, so spannende PC-Projekte. Etwa Star Citizen – doch Chris Roberts vertröstete nur per belanglosem Video-Einspieler aufs nächste Jahr.



David Braben (Elite) arbeitet nun am Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster.



Chris Roberts ließ sich per Video-Einspieler entschuldigen.

Warum zeigte Ubisoft nicht sein Anno 2205? Wo war das neue Unreal Tournament? Warum gab's nur ein paar Sekunden Gameplay aus Total War: Warhammer? Und wo war denn nun bitte der Beleg, dass Microsoft den PC als Spieleplattform wirklich wieder ernst nimmt? Nein, Killer Instinct und die Gears of War: Ultimate Edition (die es sowieso schon lange für den PC gibt, und die nicht mal in Deutschland erscheinen wird) für Windows 10 lasse ich nach all den Jahren der Vernachlässigung und der leeren Entschuldigungen nicht mal als Geste durchgehen. Da hätte Phil Spencer auch einen Blumenstrauß ins Publikum schmeißen und mit gesenktem Kopf »Don't cry for me, Argentina« pfeifen können. Er hätte die Halo: Master Chief Collection mit allen bislang erschienen Halo-Teilen für den PC ankündigen müssen – das wäre ein Signal gewesen!

 Das federführend von der Community entwickelte Unreal Tournament hat einen wöchentlichen Live-Stream, aber keine E3-Präsenz.



Total War: Warhammer wurde nur hinter verschlossenen E3-Türen gezeigt. Dabei sah die dort präsentierte Schlacht spektakulär aus.

Passt nicht ins Konzept

Zudem merkt man sehr deutlich, dass die PC-Pressekonferenz nicht ins PR-Konzept der meisten Hersteller passt. Wenn sich Creative Assembly vornimmt, Total War: Warhammer nur hinter verschlossenen Türen zu zeigen, dann ist das eben so. Basta. Und wenn Paradox Hearts of Iron 4 partout noch nicht zeigen möchte, dann kann man eben nichts machen. Man kann sich aber fragen, warum fast alle großen Hersteller diese PC-Spiele-Pressekonferenz ignorieren, also Electronic Arts, Ubisoft, Bethesda & Co. Einerseits natürlich, weil die Großen eigene Glamour-Veranstaltungen aufziehen, während die PC-Show weitgehend unbeachtet nebenher läuft – noch dazu am Abend des ersten Messetages, an dem es noch viele andere spannende Themen und Ereignisse gibt. Andererseits, so zumindest mein Eindruck, weil man sich mit PC-Spielen nicht mehr »die Hände schmutzig machen« möchte. Denn es ginge ja gar nicht unbedingt darum, auf der PC-Show große Neuigkeiten zu enthüllen – es wäre alleine schon ein Signal, dort Präsenz zu zeigen. Zu zeigen, dass die Plattform eben nicht einfach »mitgenommen« wird, sondern nach wie vor wichtig ist. Square Enix hat das immerhin mit einer Grafikeffekte-Demo zu Deus Ex: Mankind Divided getan. Andere Publisher hätten es den Japanern gleichtun können, ich denke mal, dass sich auch bei Star Wars: Battlefront coole PC-Effekte demonstrieren ließen. Oder zumindest hoffe ich es.

Leitmesse für Konsolen

Doch das geschieht nicht. Die E3 steht als amerikanische Leitmesse im Zeichen der Konsolen, da wirken PC-Störfeuer unerwünscht, zumindest von den Branchengrößen. »Wir geben uns doch nicht mit dieser unwichtigen, kleinen Plattform ab«, scheint die Botschaft zu lauten, »sondern investieren in PlayStation 4 und Xbox One! Das sind die relevanten Plattformen!« Klar, was sollen denn sonst die Investoren denken. Und hey, ein Herz für Indies ist zwar schön und gut, der PC braucht aber auch seine Blockbuster, seine Prestigeprojekte, seine Aha- und Staunmomente. Ohne die ging's auf der PC Gaming Show leider allzu bieder zu, kein Vergleich zum Konsolenbombast der anderen Pressekonferenzen. Klar, die Idee einer eigenen PC-Show war dennoch gut und richtig. Ihre große Chance aber hat sie vertan: zu zeigen, dass die Plattform immer noch faszinieren kann. Dass sie zu mehr taugt, als nur Messepräsentationen darauf abzuspielen, die deutlich schöner aussehen als die späteren Konsolenversionen (Hallo, The Division!). Und wisst ihr was? Ich will die PC Gaming Show trotzdem im kommenden Jahr wieder haben. Denn Premieren holpern eben manchmal – bitte, PC Gamer, macht's noch mal! Wenn sich eure Pressekonferenz erst mal etabliert hat, lassen sich bestimmt mehr Branchengrößen zur Teilnahme überreden. Und dann feiern wir PC-Spieler auch endlich die Party, die wir verdient haben.



Der Xbox-Chef Phil Spencer (links) entschuldigte sich mal wieder dafür, dass man den PC aus den Augen verloren hat.

Entwickler gegen Spieleklischees

Das GameStar-Heft, das Sie in den Händen halten, ist – rein numerisch betrachtet – das gewöhnlichste, ideenloseste, mithin langweiligste unserer Geschichte. Es ist nämlich die Ausgabe 08/15. Wir hatten ursprünglich geplant, es mit schnarchigen Standard-Artikeln zu füllen und unter jeden Test »Fans greifen zu, alle anderen spielen Probe« zu schreiben. Das hat aber leider nicht geklappt, weil die Kollegen lieber »etwas Originelleres« verfassen wollten. Na gut. Um zumindest ein bisschen faul zu bleiben, haben wir wenigstens nicht selbst nachgedacht, sondern Designer für uns nachdenken lassen. Und zwar passend zum Thema 08/15 über die Frage: Welche langweiligen Standard-Features werden wir in euren Spielen nie wieder sehen? Ausgenudelte Klischees gäb's ja so einige, man denke nur an die berüchtigten Sprengfässer. Oder an schweigsame, selbstgesprächige oder gedächtnisverlustige Helden, Riesenratten als Helden-Aufbaugegner, aufgemalte Türen, die Levels »realistischer« aussehen lassen sollen, unsichtbare Wände und und und. Was davon braucht's nicht mehr, was gehört endlich auf die Müllhalde? Hier die (vielleicht nicht immer ganz ernst gemeinten) Antworten der Entwickler.



Jean-François Dugas
ist Executive Director bei Ubisoft Montreal und dort für Deus Ex zuständig. Derzeit arbeitet er am nächsten Serienteil Mankind Divided.

Das ist eine sehr gute Frage. Darüber haben wir schon bei Human Revolution viel gesprochen. Und tatsächlich gab's so einige Features, die wir nicht mehr wiedersehen wollten: Sprengfässer, Lüftungsschächte, Laserstrahlen-Parcours, Frauen, die so aussehen, als würden sie am liebsten halbnackt drauflos kämpfen, Helden, die pausenlos mit sich selbst reden (Ich hasse das!) und unsichtbare Levelgrenzen. Wenn ihr Human Revolution kennt und Mankind Divided spielt, werdet ihr bemerken, dass unser Erfolgsfaktor bei der Abschaffung all dieser Dinge genau 33 Prozent beträgt. Das einzige, was ich loswerden konnte, sind halbnackte Frauen und Helden-Selbstgespräche.

Es war uns wichtig, an das Design von weiblichen Charaktere genauso heranzugehen wie an das von männlichen. Viele Designer scheinen ihre Charaktere rein auf Basis ihrer Fantasien zu entwerfen. Dieser Ansatz geht gegen den Geschmack und die Philosophie unseres gesamten Teams. Und mir persönlich geht es gegen den Strich, wenn ein Charakter alles beschreibt, was er sieht. Das klingt meist dümmlich und reißt die Spieler aus der Immersion. Nur sehr wenige Spiele kriegen das gut hin. Ich lasse es lieber gleich ganz.

Ich hätte es auch fast geschafft, die unsichtbaren Levelgrenzen loszuwerden. Ich musste aber hinnehmen, dass man sie an manchen Stellen braucht, um die Spielerfahrung zu verbessern. Trotzdem sind sie grauenhaft! Ich hasse es, wenn ich in einem Spiel künstlich blockiert werde, aber nicht klar sehen kann, warum eigentlich. Versteht mich nicht falsch, ich weiß, dass Designer das manchmal brauchen – aber wir sollten immer einen Begründung dafür finden, die in den Kontext der Spielwelt passt. Das ist schwierig und misslingt manchmal, aber wir müssen es weiter versuchen.

Was den Rest der Feature-Liste angeht: Ich habe wirklich versucht, in Human Revolution alles davon loszuwerden, weil es so klischeehaft ist und immer wieder und wieder gemacht wurde. Letztlich merkte ich aber, dass diese Features auch befriedigend sein können, wenn sie richtig eingesetzt werden. Ich lernte, dass Klischees nicht immer etwas Schlechtes sein müssen. Sie können auch bedeuten, dass etwas gut ankommt. Deshalb akzeptiere ich diese Dinge nun in meinen Spielen, will aber zugleich sicherstellen, dass wir es nicht übertreiben. Vielleicht abgesehen von den Lüftungsschächten. Die sind einfach so deus-exig, haha!



Nie mehr 08/15

Der Ausdruck »08/15« für etwas Gewöhnliches geht auf das deutsche MG vom Typ 08/15 aus dem Ersten Weltkrieg zurück.



Miles Tost

hat als Level Designer bei CD Projekt auch an den Quests von The Witcher 3 gearbeitet. Der »Dreier« mit Triss und Yennefer? Von ihm.

Über diese Frage haben wir lange nachgedacht – es gibt so viel kitschiges Zeug, das nicht in einem Spiel sein sollte. Und gleichzeitig macht das kitschige Zeug das Spiel manchmal erst richtig spaßig. Während der Entwicklung von The Witcher 3: Wild Hunt stapfte ein NPC-Fackelträger in einer Zwischensequenz zu nah an einem der legendären Sprengfässer vorbei. Daraufhin flog buchstäblich die ganze Szene in die Luft – ein großer Spaß für alle Beteiligten! Und wenn wir jetzt versprechen, nie mehr Riesenratten zu bringen ... dann wird GameStar garantiert eines der ersten Magazine sein, die sowas schreiben wie: »Die Rückkehr der Riesenratten – warum CD Projekt so kläglich an seinem Versprechen scheitert!« Was aber wirklich mal verschwinden könnte, ist DRM. Stellt euch mal vor, Vollpreisspiele würden ganz ohne Kopierschutz erscheinen. Wir glauben aber nicht, dass sich das jemand trauen wird. Oh. Moment.



Lennart Sas

hat die niederländischen Triumph Studios mitgegründet, die man für zwei hervorragende Fantasy-Serien kennt: Overlord und Age of Wonders.

Triumph wird sich nie mehr von Vorurteilen dazu verleiten lassen, Orks grundsätzlich als böse Wilde darzustellen. Wir entschuldigen uns dafür, dass wir in unseren früheren Spielen total verblendet waren, wir haben unsere Fehler erkannt. Orks lieben ihre Kinder wie jeder andere auch. In Age of Wonders 3 können Orks Barden werden, Priester oder sogar verführerische Succubi, abhängig davon, in welchem Reich sie leben. Triumph sagt »Nein!« zu verletzenden Vorurteilen über Fantasy-Rassen! #NotAllOrcs



David Braben

ist der britische Schöpfer der Elite-Serie. Neben Elite: Dangerous arbeitet er derzeit am Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster.

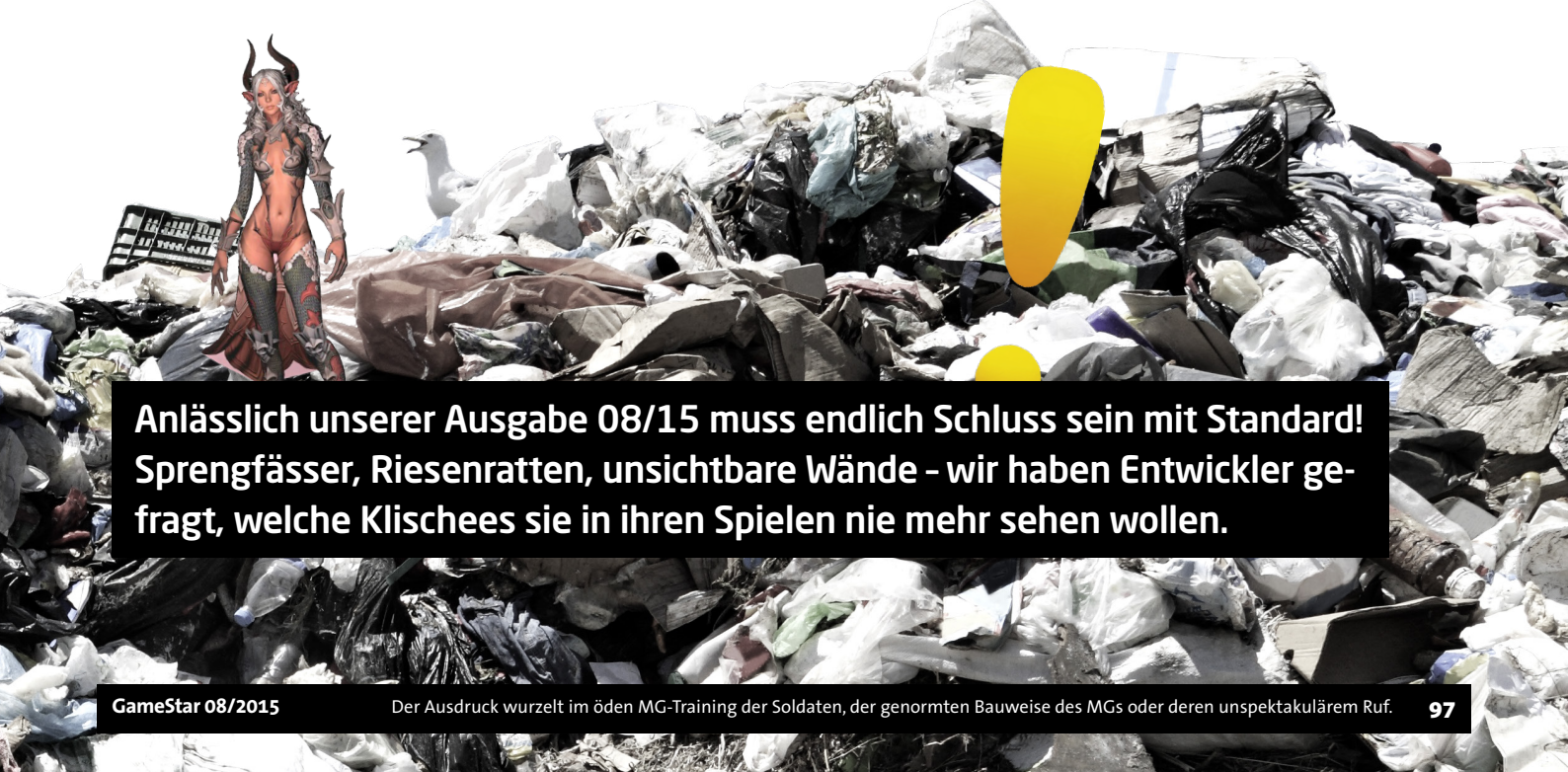
Niemals ist eine lange Zeit ... aber das eine Feature, das ich niemals wiedersehen möchte, ist die minutenlange, nicht-interaktive Zwischensequenz. Bei vielen Spielen machen solche Cutscenes einen Großteil der Entwicklungskosten aus, bereichern den Spielspaß aber kaum, vor allem, wenn man sie sich mehrfach ansehen muss. Eine kurze Eröffnungsszene, die einen Ladebildschirm verdeckt, ist ja völlig okay, aber eine ausschweifende Darstellung kann die Unmittelbarkeit, die Direktheit des Spiels kaputtmachen.



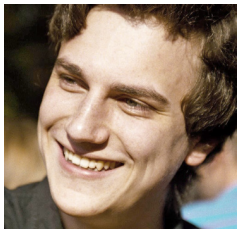
Brian Fargo

hat einst das Rollenspiel-Kultstudio Interplay gegründet und Wasteland 2 sowie jüngst ein neues Bard's Tale via Kickstarter finanziert.

Unsere Rollenspiel-Parodie Bard's Tale von 2004 war ja komplett darauf ausgelegt, sich über Spieleklischees lustig zu machen, die einfach nicht verschwinden wollen. Vor allem eines war mir wichtig: Obwohl ich eine schöne Heldengeschichte so gerne mag wie jeder andere, wird es von mir niemals ein Spiel über den »Auserwählten« geben. Wenn ich diesen Ausdruck höre, muss ich jedes Mal stöhnen. Ich will keinen gottgewollten Helden. Ich will, dass er sich seinen Ruhm verdienen muss! Das Märchen, dass ein talentfreier 14jähriger die Welt retten kann, will ich einfach nicht mehr glauben. Deshalb war die Idee des »Auserwählten« auch der größte Gag im parodistischen Bard's Tale. Wir haben darüber ganze Sing- und Tanznummern geschrieben und zugleich sichergestellt, dass der Barde bei jeder Gelegenheit verneint, der Auserwählte zu sein.



Anlässlich unserer Ausgabe 08/15 muss endlich Schluss sein mit Standard! Sprengfässer, Riesenratten, unsichtbare Wände – wir haben Entwickler gefragt, welche Klischees sie in ihren Spielen nie mehr sehen wollen.



Johannes Roth

hat das Münchner Indie-Studio Mimimi Productions gegründet und mit The Last Tinker: City of Colors ein gutes Erstlingswerk vorgelegt.

Ah, das Pulverfass. Das unverwüstliche Schwarzpulver aus dem Hause AAA reift nach Abfüllung für mehrere Meilensteine in Fässern unterschiedlichster Hölzer und Metalle. Durch die Wiederverwendung in möglichst jedem Spiel werden die hohe Qualität und die gleichbleibende Sprengwirkung des Pulvers gesichert. Das Fass erstrahlt in knalligem Farbton, in der unlimitierten Standard-Edition ist es auch mit großen warnsignalfarbenen Etiketten versehen. Entwickler setzen zudem auf eine dünnwandige Umhüllung, die garantiert keinen Schlag und keine Kugel zurückhält. Abgefüllt mit einer Detonationswahrscheinlichkeit von 100 Prozent, enthält das Pulver zudem spezielle Partikel- und Shaderstoffe für eine besonders gelungene Flammenentwicklung.

Der Geruch ist sehr vertraut und man riecht eindeutig die Reifung im Standardrepertoire der Level Designer. Die ungeklärt lange Lagerung in feuchten Höhlen oder Gewässern der Chargen Uncharted und Tomb Raider optimiert den Effekt noch. Bei Zimmertemperatur konsumiert, ist das Pulver hoch entzündlich, mit einer intensiven Zerstörungsnote. Anschließend entfaltet sich der typisch milde Geschmack von Spielerprogression, der daher rührt, dass beim Level Design in besonderem Maße auf nahegelegene zerbrechliche Wände geachtet wird. Wichtig ist, dass das Fass mit einem entsprechenden Heimkinosystem genossen wird, da hier die Aromen am besten hervorkommen. Bei starker Verpixelung oder ohne Subwoofer geht das knallige Bukett verloren und das Spielerlebnis wird getrübt. Das explodierende Pulverfass kann zu jedem Anlass gereicht werden und ist auch nach einem langen Tag noch ein gewohnt guter Anfangs-, Mittel- und Endbestandteil für jedes Spiel.

Nur bitte in keinem von uns. Es ist ja vollkommen okay, wenn mal etwas in die Luft gejagt werden soll und das als Ziel einer Mission eingesetzt wird. Aber der unfassbar konstruierte Anfang von Uncharted 1, bei dem ein explosives Fass direkt an einer Säule steht, in Ruinen, die laut Cutscene für Jahrhunderte nicht betreten wurden, nur damit die Säule dann genau so fällt, dass Nate und sein Begleiter perfekt über den Abgrund klettern können ... um dann fünf Minuten später eine Wand hinter der feuchtesten Höhle aller Zeiten aufzusprengen. Uncharted macht natürlich trotzdem jede Menge Spaß, aber das hat – zumindest bei mir – irgendwie Narben hinterlassen.



Joshua Sawyer

hat einst als Lead Designer an Icewind Dale 2 gefeilt, wechselte dann zu Obsidian ist nun der Projektleiter von Pillars of Eternity.

Ich kann mir kein Szenario vorstellen, in dem ich für die Charaktererstellung nochmals Würfel benutzen würde. Es ist ein klassisches Element in Rollenspielen und viele Spieler lieben es, aber es erscheint in einem Computerspiel schon immer sinnlos – insbesondere deshalb, weil die Spieler wieder und wieder würfeln können. Es fühlt sich fantastisch an, bei der Charaktererstellung zweimal eine 18 und einmal eine 17 zu würfeln, aber dafür grauenhaft, eine 6 zu würfeln. Und dann kann man einfach endlos weiterwürfeln, was auch alle machen. Ich glaube, dass wir das Chaos der Würfelei dem Schlachtfeld überlassen können, wo ist es nur ein Element von vielen ist.



Harald Iken

arbeitet als Story-Designer bei Piranha Bytes, dem Entwickler von Gothic, Risen und nun Elex. Er selbst ist seit Risen 3 an Bord.

Manche Standardfeatures erfreuen sich bei uns großer Beliebtheit. Einige jedoch wurden mittlerweile freundlich hinauskomplimentiert. Sprich: Wir haben unseren Quick Time Events (kurz QTEs) ein paar Explosivfässer auf den Rücken geschnallt und sie in das unbekannte Land hinter den Credits gejagt. Warum, mag man sich fragen, tun wir das? Weil wir überzeugt davon sind, dass der Zahn der Zeit kaum ein gutes Haar an ihnen gelassen hat (nicht falsch verstehen, auch eine Glatze kann entzücken). Aber um es zu verdeutlichen, vergleichen wir sie einfach mit einer Boygroup. Während in den 90ern noch massenweise Unterwäsche auf die Bühne geschmissen wurde, wird es jetzt wohl eher nur noch die Packung Kukident sein. Irgendwann muss einfach mal Schluss sein und darum liebe QTEs, ruht in Frieden. Für euch haben wir keine Coins mehr übrig, Game Over.



Randy Pitchford

leitet das US-Studio Gearbox, das für Borderlands und Brothers in Arms verantwortlich zeichnet. Und für Aliens: Colonial Marines.

Eines der langweiligsten, alten Features ist die Grafik. Wir wissen doch alle, dass die besten Spiele aus viel mehr bestehen als nur schönen Bildern. Die besten Spiele entwickeln Tiefgang und glänzen mit elegantem und fesselndem Design, egal wie hoch aufgelöst die Darstellung auf dem Bildschirm ist. Wenn wir also vorankommen wollen, dann lieber gleich richtig. Wir werden uns so sehr auf das Gameplay konzentrieren, dass wir überhaupt keine Grafik mehr brauchen! Es gibt nur noch dich, dein Keyboard, deine Maus oder deinen Joystick – und einen schwarzen Bildschirm. Was wäre eleganter als das?



Shams Jorjani
kümmert sich bei Paradox Interactive als »Vice President VP of Acquisition & Unicorn Division« um die Akquise neuer Spieleprojekte.

Nie mehr Eskortmissionen! Klar, die schwirren immer noch in der Branche herum, aber erinnert euch: Früher waren sie überall. In Shootern, Echtzeit-Strategiespielen, Rollenspielen, MMOs. Mir fällt kein großes Genre ein, das nicht irgendwann mal von diesem Quatsch heimgesucht worden wäre. Und ich weiß auch, warum: Eskortmissionen sind leicht zu entwerfen. »Hey, Heldentyp! Bring diesen hilf- und schutzlosen Charakter (oder dieses Objekt oder Fahrzeug) von Punkt A nach Punkt B! Wenn er stirbt, verlierst du!« Dann entwirft man als Designer einen Hindernisparcours und lässt den Spieler hindurch laufen, während er das arme Kätzchen beschützt, das ihm zugewiesen wurde.

Das Problem ist, dass sich dabei so viele Faktoren dem Einfluss des Spielers entziehen, dass sich das Ganze eher zum Gedächtnistest wird als zu einer wirklichen Bereicherung. Selbst wenn man eine KI hat, die gut genug ist, um den hilflosen Fremden nicht einfach vorneweg laufen und sterben lässt – und das ist wesentlich häufiger passiert, als es hätte sollen –, selbst dann kann der Spieler scheitern. Dann lädt er neu, scheitert wieder und so geht es weiter, bis er genau auswendig gelernt hat, wo die Bösewichter lauern und wie man sie am besten ausschaltet. Man hat dabei zudem nichts gelernt, was einem an irgendeiner anderen Stelle im Spiel hilft. Eskortmissionen sind einfach nur Füllmaterial, in dem man aus klar erkennbaren Gründen scheitert. Also muss man am Ende einfach nur seine Schritte wiederholen – und verliert schnell das Interesse.





Richard Garriott
hat einst die Ultima-Serie geschaffen, war als Weltraum-Tourist unterwegs und arbeitet am schwarmfinanzierten Shroud of the Avatar.

Ich sage nein zu Ausrufezeichen über den Köpfen von NPCs, die mit dem Spieler sprechen wollen. Ich sage nein zu menübasierten, verzweigten Dialogen, die man einfach nur durchklickt, um einen Auftrag ins Questlog zu kriegen. Ich sage nein zu Questlogs, in denen die Aufträge generisch aufgelistet und nach Name, Schauplatz, Typ oder Belohnung sortiert werden. Und ich sage nein zu großen Pfeilen auf der Karte, die genau zeigen, wohin man gehen muss, um eine Quest zu erfüllen. Wir Rollenspiel-Entwickler haben all diese Features eigentlich geschaffen, um unsere komplexen Spieler zugänglicher zu machen. Doch wir haben damit erreicht, dass das Spiel so automatisiert und hirnlos wird, dass die Spieler gar nicht mehr nachdenken, sondern nur noch grinden.



Swen Vincke
ist passionierter Rollenspieler und hat den belgischen Entwicklers Larian gegründet, bei dem zuletzt Divinity: Original Sin entstand.

Schluss mit Grinding, um ein Questziel zu erreichen. Es macht mich verrückt, dass es das in aktuellen Rollenspielen immer noch gibt. Okay, ich habe diese Sünde früher selbst begangen, aber ich bedauere es enorm und verspreche, es nie mehr zu tun. Denn falls mich mein Job dazu zwingt, Spiele mit Auftragsbeschreibungen wie »Töte 3/5 Goblins« zu entwickeln, dann fühlt sich das für mich wirklich wie Arbeit an. So etwas entsteht einfach nur aus Faulheit und trägt überhaupt nichts zur Spielerfahrung bei.



Vaporware: Loose Cannon

Das Proto-GTA

Noch vor GTA 3 hätte Loose Cannon das erste 3D-Actionspiel mit frei begeh- und befahrbaren Großstädten werden können. Doch eine katastrophale Fehleinschätzung verhinderte die Genre-Revolution. Von Michael Graf und Stephan Petersen



Die belebten Großstädte sind anno 2000 eine Augenweide. Passanten und Verkehrsteilnehmer sollen auf alles reagieren, was um sie herum geschieht.

Tony Zurovec möchte die Vereinigten Staaten zu einem schlechteren Ort machen. Zu einer Brutstätte der Gesetzlosen und Mörder, der Söldner und Kopfgeldjäger. Und damit zum Schauplatz eines Spiels, das zum Meilenstein, zur Legende werden könnte. Loose Cannon heißt dieses Spiel, und Zurovec ist der Kopf dahinter. Er plant eine riesige, offene Welt, bestehend aus neun detailverliebt nachgebauten und vom Verbrechen verheerten US-Städten, erkundbar zu Fuß oder mit dem Auto. Eine packende Story soll es geben, wilde Schießereien, reichlich Nebenmissionen. Und all das in atemberaubender 3D-Grafik inklusive Physiksimulation. Eine dreidimensionale Action-Sandbox – das klingt nach Grand Theft Auto. Allerdings ersinnt Zurovec sein Loose Cannon schon im Jahr 1997, als Rockstar (das damals DMA Design hieß) gerade das allererste, noch zweidimensionale GTA veröffentlicht hat. Den Schritt in die dritte Dimension – und damit den Durchbruch auf dem Massenmarkt – wird die Serie erst vier Jahre später mit GTA 3 feiern.

Loose Cannon ist also drauf und dran, GTA den Rang abzulaufen. 1999 bestaunt die Weltpresse die Präsentation des Actionspektakels auf der E3 in Los Angeles, schnell avanciert es zu einem der meisterwarteten Spiele seiner Zeit. Kein Wunder, es wäre der erste 3D-Actiontitel mit frei begeh- und befahrbaren Großstädten. Angeblich sieht sogar der Hollywood-Schauspieler Wesley Snipes eine E3-Präsentation – und zeigt sich an der Hauptrolle interessiert, falls das Spiel verfilmt wird. Allzu weit hergeholt ist das nicht, schließlich entsteht Loose Cannon bei Digital Anvil, dem Studio des ehemaligen Origin-Frontmanns und Wing-Commander-Schöpfers Chris Roberts. Und der entwickelt eben nicht nur Spiele, sondern dreht auch einen Wing-Commander-Film, um dessen Spezialeffekte sich das Studio kümmert.

Gegründet hat Roberts Digital Anvil gemeinsam mit anderen Abtrünnigen der Kultschmiede Origin. Zu denen zählt auch der Loose-Cannon-Chefentwickler Tony Zurovec, der zuvor hauptsächlich die (unterschätzten!) Isometrie-Shooter der Crusaders-Reihe geprägt und die KI-Routinen des legendären Ultima 7 programmiert hat. Ein erfahrenes Team also, ein spannendes Konzept, eine beeindruckende Optik und mit Microsoft ein finanzstarker Publisher – die Vorzeichen stehen gut für Loose Cannon. Doch das Spiel erscheint nie. Wir wollen ergründen, woran Loose Cannon letztlich scheitert, und ob aus dem Spiel tatsächlich das »GTA vor GTA« hätte werden können.

Ein modernisierter Oldie

Zurovec und Roberts gehen bald getrennte Wege, heute arbeiten sie allerdings wieder zusammen, natürlich an Roberts' Weltraum-Mammutprojekt Star Citizen. Im texanischen Austin leitet Zurovec den Bau der persistenten Online-Galaxie, die Piloten zahlreiche Karrieremöglichkeiten eröffnen soll. »Ich war immer fasziniert von großen, offenen Welten, die Spieler nicht künstlich einengen«, gesteht er im Gespräch mit uns. »Mir geht es darum, dass jeder einzelne Bestandteil einer Welt simuliert wird und sich logisch verhält, sodass man für jedes Problem eigene Lösungen austüfteln kann – und dann auch versteht, woran sie eventuell scheitern. Ich hasse Spiele, in denen es nur die eine Lösung gibt, die der Entwickler vorgegeben hat. Da kann man dann noch so viel ausprobieren und logisch nachdenken – alles Zeitverschwendung. Mir fehlt die Geduld für solchen Irrsinn.«

Zurovec ist ein Mann der Logik, der Regeln, der Mechanik, Programmierer eben. Wie kommt er da ausgerechnet auf die Idee,



Der potenzielle Konkurrent GTA 3 sieht 2001 auch nicht viel besser aus.



einen Actiontitel à la Loose Cannon zu entwerfen? Wären Strategiespiele nicht naheliegender? Nein, und schuld daran ist Autoduel. Origins Auto-Rollenspiel von 1985 kennt heute fast niemand mehr, es ähnelt dem späteren Loose Cannon aber frappierend: Auch hier regieren Verbrecherbanden die USA der nahen Zukunft, auch hier braust man im Auto durch eine offene Welt mit Städten wie New York und Boston – allerdings in der pixeligen Draufsicht. Kämpfe werden direkt mit den Vehikeln ausgetragen, die sind nämlich bewaffnet und lassen sich umfassend aufrüsten. Neben Renn-, Kurier- und Duellmissionen gibt's sogar eine simple Story. Vor allem aber hat Autoduel kein vorgegebenes Ende, man kann immer weiter spielen, Geld sammeln, und Autos sowie Upgrades kaufen.

»Diese totale Freiheit fand ich klasse«, schwärmt Zurovec. »Als ich meine Programmierfähigkeiten in meiner High-School- und College-Zeit weiter verfeinerte, kam mir immer wieder dieser offene Ansatz in den Sinn. Das war eben eine Zeit, in der die Grafik so simpel war, dass das Design und die Regeln automatisch im Vordergrund standen. Deshalb spielt die Mechanik für mich bis heute die wichtigste Rolle.« Zurovec fasziniert es, Regeln zu erweitern, Spielprinzipen auszureizen: »Nachdem ich mit Crusader den Grundgedanken des ursprünglichen Castle Wolfenstein von 1981 [ein 2D-Actionspiel, nicht zu verwechseln mit einem indizierten 3D-Shooter] fortgeführt hatte, wollte ich als Nächstes die Formel von Autoduel drastisch weiterentwickeln.« Diese Grundidee steckt hinter Loose Cannon.

Kopfgeldjäger in den USA

Und worum soll's in diesem modernisierten Autoduel gehen? Nun, grundsätzlich um dasselbe wie im alten. Nach einem verheerenden Krieg um Ölvorräte versinken die USA des Jahren 2016 (ja, 2016) im Sumpf aus Kriminalität und Selbstjustiz. Während die Polizei in Städten noch halbwegs die Oberhand behält, ist sie auf dem Land heillos überfordert, schwerbewaffnete Banden machen Highway-Fahrten zu Spießrutenläufen. Damit Ottonormalbürger etwas entgegensetzen können, erlaubt die Regierung die Bewaffnung von Fahrzeugen, zugleich setzen die Strafverfolgungsbehörden auf Outsourcing, auf die Hilfe von Kopfgeldjägern. Die gibt's auch in der echten Welt, was mit dem US-Kautionssystem zusammenhängt. Gegen Zahlung einer Kaution kann ein Angeklagter bis zur Verhandlung in Freiheit bleiben. Viele Kleinkriminelle haben dafür kein Geld und engagieren einen Kautionsagenten, der die Summe vorstreckt. Erscheint der Beschuldigte nicht vor Gericht, muss der Agent zahlen. Oder den Flüchtigen finden, wofür er einen Kopfgeldjäger engagiert.

Zu dieser Sorte Mensch gehört auch der Hauptdarsteller von Loose Cannon, der Ex-Soldat Ashe. Nur jagt der eben keine Ladendiebe oder Fahrsünder, sondern organisierte Mörderbanden. »Mir gefiel das Szenario, weil es glaubwürdig war«, erzählt Tony Zurovec. »Ich habe viel Zeit damit verbracht, den Hintergrund auszuarbeiten, wie die Ölkriege zum Zerfall des Rechtssystems führten. Loose Cannon war in der nahen Zukunft angesiedelt, weil genügend Zeit vergehen musste, damit sich die Gesellschaft so tiefgreifend verändern kann. Gleichzeitig sollte das Szenario nicht so futuristisch sein, dass Autos und Benzin deplatziert wirken würden; alles sollte sich vertraut anfühlen.« Nun, aus heutiger Sicht könnte sich das Jahr 2016 tatsächlich kaum vertrauter anfühlen, es steht ja vor der Tür. »Meine Sicht der Zukunft war schon immer ziemlich zynisch – man könnte auch sagen: realistisch«, lacht Zurovec. Dass seine Prophezeiung aufgeht, glaubt er dennoch nicht: »Dass Waffen an Autos geschraubt werden, war natürlich überspitzt und kein ernst gemeintes Sinnbild.« Wir lassen unseren Gatling-Gun-Golf in der Garage. Vorerst.



Beim Autofahren schaltet Loose Cannon in die Außenperspektive.



Über das Autobahnnetz gelangen wir von Stadt zu Stadt.

Eine »Loose Cannon« bezeichnete eine nicht verankerte Schiffskanone, die durch ihren Rückstoß im Schiffsinneren herumrollt.

Die Staaten als Spielplatz

Kopfgeldjägerheld Ashe soll in Loose Cannon nicht nur verstreute Banditen ausknipsen, sondern kommt auch einer großangelegten Verschwörung auf die Spur, die sich quer durch die gesamten USA zieht. Neun nachgebaute US-Städte sind geplant, darunter San Francisco, Los Angeles und New York. Unterteilt wird die Welt in drei separate Abschnitte mit jeweils drei Metropolen: Los geht's an der Westküste mit L.A., San Francisco und Sacramento, später folgen Texas und die Ostküste. Optisch sieht das gezeigte Material für damalige Verhältnisse richtig gut aus, der Look ist merklich realistischer und düsterer als beim später veröffentlichten GTA 3. Die offene Spielwelt zeichnet sich durch lebendige Vielfalt aus, jede Stadt hat ihre besonderen Merkmale und Sehenswürdigkeiten. Hochhäuser wechseln sich mit Parks und Einkaufszentren ab. Passanten bevölkern die Bürgersteige. Es gibt realistischen Straßenverkehr und eine aufmerksame Polizei, die etwaige Delikte unsererseits umgehend ahndet. Zwischen den Metropolen erstreckt sich das von Wäldern, Tälern, Wüsten und Hügellandschaften geprägte Hinterland, in dem sich auch besondere Schauplätze wie Gefängnisse, Banditenlager und Flughäfen verstecken.

Auf welchem Weg sich Ashe durch diese Welt bewegt, bleibt ihm überlassen. Manche Einsätze sind zwar notwendig, um die Story voranzutreiben; Ashe kann sie jedoch auch ignorieren und einfach herumbrettern oder Nebenmissionen erledigen. Letztere sind meist zufallsgenerierte Aufträge, die



Im Umland der Großstädte liegen gut verteidigte Kartell-Stützpunkte.

der Held per Polizeifunk erhält. So stoppt er etwa flüchtige Bankräuber oder beschützt Geldtransporte. Er kann auch jederzeit aus seiner Karre aussteigen und zu Fuß weiterlaufen und -schießen, dann steuert man Ashe wie in einem Shooter aus der Ego-Perspektive. Im Fahrzeug wechselt die Kamera hingegen in eine Außenperspektive. Wie die GTA-Helden darf Ashe sämtliche Vehikel konfiszieren – vorausgesetzt die Polizei schaut gerade nicht hin. Besser ist es jedoch, wenn der Kopfgeldjäger auf den Spuren von David »Knight Rider« Hasselhoff wandelt. Die Treue zwischen einem Mann und seinem Auto zahlt sich nämlich auch in diesem Fall aus. Für erledigte Nebenmissionen gibt es Geld, das Ashe in die Reparatur und Aufrüstung seines Fahrzeugs stecken darf. Zu den Verbesserungen gehören beispielsweise Panzerungen, Maschinengewehre und praktische Raketenwerfer, mit denen sich Streitigkeiten im Straßenverkehr ganz schnell beilegen lassen. Die sauer verdiente Kohle müssen wir aber nicht ausschließlich in unsere Vehikel investieren. Wir können damit auch Körperpanzerungen und bleihaltige Argumentationsverstärker für den fußläufigen Ashe kaufen. Übrigens: Selbst einen Multi-

Digital Anvil



Digital Anvil, mit Hauptsitz in Austin, Texas, wird 1996 von Chris (Foto) und Erin Roberts gegründet, um Spiele und Filme zu produzieren. Zuvor waren die Brüder als Gamedesigner bei Origin Systems tätig, wo sie großen Erfolg mit Wing Commander hatten. Das erste Projekt ist 1999 der Wing-Commander-Film. Auch im Bereich der Spiele bleibt man dem Weltall treu. Im Jahr 2000 wird Digital Anvil von Microsoft gekauft, woraufhin Chris Roberts das Studio verlässt. Die ersten Amtshandlungen seitens der Redmonder bestehen darin, Conquest: Frontier Wars und Loose Cannon an Ubisoft zu verkaufen. Der Fokus liegt fortan auf Freelancer, an dem Chris Roberts als Berater beteiligt ist, und dem Taktik-Shooter Brute Force. Beide Titel erscheinen 2003 und sind die letzten Spiele von Digital Anvil. Zwar arbeitet das Studio noch an Freelancer 2, wird Ende 2005 jedoch geschlossen.

Starlancer (2000 / PC, Dreamcast)



Typisch Mensch. In der Weltraum-Simulation Starlancer hat der Homo Sapiens technologisch einen Quantensprung gemacht. Zivilisatorisch geht es jedoch im Schneckentempo voran. Der Mensch hat sich zwar über das gesamte Sonnensystem ausgebreitet, bekriegt sich aber wie eh und je. In diesem Fall stehen sich freiheitliche Allianz und kommunistische Koalition gegenüber. Spielerisch erinnert Starlancer stark an die Wing-Commander-Serie. Als Pilot diverser Raumjäger ballern wir uns zusammen mit unseren KI-Geschwader-Kollegen durch 24 Missionen, erhalten Medaillen und Beförderungen. Unsere (Miss-)Erfolge haben Einfluss auf folgende Missionen, nicht jedoch wie in Wing Commander auf den Verlauf der Handlung. Neben der etwas kurzen Kampagne gibt es noch einen Mehrspielermodus, legendär in der deutschen Version sind die Sprecher mit Länderakzenten.

Conquest: Frontier Wars (2001 / PC)



Wie Loose Cannon ist auch Conquest: Frontier Wars fast fertig, als es Microsoft an Ubisoft verkauft. Die Fever Pitch Studios entwickeln das Weltraum-Strategiespiel zu Ende, zum Release im August 2001 entpuppt es sich als grundsolide. Auf zweidimensionalen Weltraumkarten führen wir die Menschenflotte ins Gefecht gegen Aliens, die im Multiplayermodus spielbar sind – eine Kampagne bekommen aber nur die Erdlinge. Zum Highlight avanciert der Computergegner, auf hohen Schwierigkeitsgraden ist die KI eine echte Herausforderung. Auch das Design der Karten ist gelungen, über Wurmlöcher springen wir in angrenzende Sektoren, Schlachten toben gerne an mehreren Fronten. Die Völker spielen sich schön unterschiedlich, das Zünglein an der Waage sind Admiräle, die Flottenverbände bilden und mit Boni versorgen. So macht Conquest unterm Strich vieles gut – aber eben nichts herausragend.



Am Ende der spielbaren Mission verfolgt Ashe einen startenden Learjet.



Eines der seltenen Bilder mit Interface. Hier verfolgt Ashe einen Konvoi.

player für bis zu acht Spieler soll es geben. Für stilechte Musikuntermalung sorgt der tschechische Pianist Jan Hammer, der mit dem Soundtrack der TV-Serie »Miami Vice« bereits Preise abgeräumt hat. »Ich wollte zurückhaltende Musik, die sich selten in den Vordergrund spielt, sondern vielmehr die Stimmung setzt und Spannung erzeugt. Eine Schande, dass sie nun niemals jemand hören wird«, seufzt Zurovec. »Am liebsten hätte ich ja sogar Phil Collins engagiert, aber den konnten wir uns nicht leisten.«

Freiheit für den Kopfgeldjäger

Besonders viel Mühe wollen Tony Zurovec und sein Team in die Hauptmissionen stecken, die sich komplexer als die Nebenaufträge spielen und meist Fahr- und Schießpassagen vermischen sollen. In einem Einsatz, den GameStar anno 2000 selbst anspielen kann, schickt ein mysteriöser Funkspruch den Helden zu einem Gefängnis. Auf der Fahrt bekommt er's mit Gangstervehikeln zu tun, die er mit seinem Auto-Raketenwerfer zum radikalen Spurwechsel überredet. Beim Knast steigt er dann aus und ballert sich zu Fuß durch die Räuberbrut, die sich dort eingenistet hat. Doch deren Boss springt in eine Karre und flieht – hinterher! Nach einer turbulenten Highway-Verfolgungsjagd wartet der Showdown auf dem Flughafen: Ashes Auto gegen einen startenden Jet. Oft darf der Kopfgeldjäger zudem seine Vorgehensweise selbst wählen – subtil als schleichender Scharfgewehrschütze oder als wandelnde Abrissbirne mit dem Raketenwerfer.

»Meine Lieblingsmissionen waren jene, die mehrere Möglichkeiten eröffneten, ein Hindernis zu überwinden«, bekräftigt Tony Zurovec. Einsätze innerhalb von Städten seien tendenziell geradliniger und actionorientierter verlaufen als Attacken auf die zahlreichen Kartell-Außenposten und Banditen-Schlupfwinkel im gesetzlosen Umland. Denn dort sollte Ashe nicht einfach mit dem Sturmgewehr im Anschlag reinspazieren. »Die Stützpunkte waren gut verteidigt und voller NPCs, die Tagesabläufen folgten, die noch detaillierter waren als jene, die wir für Ultima 7 entworfen hatten. Beispielsweise fuhren Späher und Lieferwagen ein und aus, es gab Überwachungskameras, und in Türmen lauerten Wachposten mit hoher Sichtweite. Da war es schwer, sich anzuschleichen – aber nicht unmöglich.«

Um eine solche Basis zu infiltrieren und letztlich auszuheben, habe man erst mal die Lage sondieren und dann alle Möglichkeiten der offenen Welt ausloten müssen: »Beispielsweise sank die feindliche Sichtweite bei Nacht drastisch. Wachposten auf Türmen ließen sich mit dem Scharfschützengewehr ausknipsen. Ablenkungsmanöver – etwa ein angezündetes Auto – lockten NPCs vorübergehend aus der Basis. Feindliche Patrouillen ließen sich mit Sprengfallen überraschen. Man konnte sich sogar auf der Ladefläche eines Lastwagens verstecken und so unbemerkt in den Stützpunkt gelangen.« Diese spielerische Freiheit ist für Zurovec die Hauptstärke von Loose Cannon: »Darauf legten wir bei der Entwicklung sehr viel Wert.«

Viel zu ehrgeizig?

Okay, fassen wir zusammen: Eine riesige, offene Spielwelt mit simulierten KI-Bürgern, erstklassiger Grafik, Schießereien und Fahrsequenzen sowie enormer spielerischer Freiheit – das klingt spitze, aber auch ambitioniert. Vielleicht sogar überambitioniert? »Ich denke nicht, dass wir uns übernommen haben«, sagt Zurovec. »Als das Spiel eingestellt wurde, waren die meisten wirklich schwierigen Dinge bereits fertig. Die Städte waren größtenteils gebaut, man konnte durch sie und das Umland dazwischen fahren, Verkehr und Fußgänger reagierten intelligent auf alles, was um sie herum vorging. Die Landschaftsengine war fertig. Die vorgerenderten Zwischensequenzen, mit denen wir die Handlung vorantreiben wollten, waren zu 90 Prozent erledigt. Das Fahr- und Physiksystem – in das eine Menge Arbeit geflossen war – war fertig und grundsolide. Die Läden, in denen man Ausrüstung und Auto-Upgrades kaufen konnte, waren fertig, ebenso die meisten Waffen: zielsuchende Raketen, Maschinenkanonen, automatisierte Ge-

Freelancer (2003 / PC)



Freelancer ist im Universum von Starlancer angesiedelt und soll zunächst – wie künftig Star Citizen – eine lebendige Online-Galaxie für Tausende Spieler bieten. Die ambitionierten Pläne muss Digital Anvil aber zurückfahren, letztlich reicht es »nur« für eine kleinere Galaxis mit 48 Sonnensystemen, eine hervorragende Solokampagne und einen Multiplayermodus für bis zu 128 Spieler. Im Mittelpunkt der Sologeschichte steht eine Alien-Verschwörung, spielerisch wandelt Freelancer auf den offenen Pfaden von Privateer. Wir können der Hauptgeschichte folgen und mit unserem Raumschiff nach eigenem Gusto durch das Weltall fliegen. Dort stehen uns verschiedene Karrierewege als Händler, Kopfgeldjäger, Schmuggler oder Pirat zur Auswahl. Wie in Starlancer schwingen wir uns ins Cockpit und heizen den Feinden mit Laserkanonen und Raketen mächtig ein. Der Mehrspielermodus wird bis heute gespielt.

Brute Force (2003 / Xbox)



Auch das dritte Spiel von Digital Anvil spielt in der Zukunft. Im 24. Jahrhundert besiedeln die Menschen weite Teile der Galaxie und haben sich zusammen mit einigen Alien-Rassen in der Föderation zusammengefunden. Über den Frieden im Weltall wacht allerdings nicht Captain Picard, sondern eine vierköpfige Eingreiftruppe. Jedes Mitglied hat unterschiedliche Fähigkeiten. Tex und Brutus verpassen den Feinden ein paar mit der groben Kelle, Hawk ist eine Schleich-Expertin und Flint eine Scharfschützin. Wir dürfen im Third-Person-Shooter jederzeit zwischen den Charakteren wechseln und so unterschiedliche Lösungswege ausprobieren. Wahlweise klappt das auch zusammen mit menschlichen Spielern im Koop-Modus. Auch wenn Taktik fast keine Rolle spielt, kommt der flotte Shooter gut an, in der ersten Woche verkauft er sich sogar besser als Halo im selben Zeitraum.



Die neun Großstädte möchte Digital Anvil möglichst detailliert und glaubwürdig nachbauen. Je drei Metropolen bilden eine gemeinsame Karte.

schütztürme, Minen, Ölwerfer und so weiter. Noch offen war vor allem der Bau der eigentlichen Missionen, die hatten wir nämlich noch nicht.« Doch das sei kein unüberwindbares Hindernis gewesen: »Der Missionseditor war zu 90 Prozent fertig und in technischer Hinsicht beeindruckend. Er erlaubte Designern, in sehr kurzer Zeit komplexe Einsätze zu entwerfen, ohne jemals einen Programmierer einbinden zu müssen. Mit einem Team von weniger als 20 Leuten hätte das vielleicht noch neun bis zehn weitere Monate gedauert, dann wäre alles fertig gewesen.« Doch diese neun bis zehn Monate will man Tony Zurovec nicht mehr geben.

Microsoft begräbt das Spiel

Die Probleme beginnen allerdings schon früher. Der ursprünglich anvisierte Verkaufsstart Ende 1999 lässt sich nicht einhalten, auch eine Verschiebung um satte zwölf Monate bringt nichts. Gut, gerissene Erscheinungstermine sind in der Spielebranche nichts Ungewöhnliches, schwerer wiegt da ein anderer Umstand: Microsoft, das Digital Anvil bislang nur als Publisher unterstützt hat, übernimmt das Studio im Dezember 2000 komplett. Schon kurz darauf verlässt Chris Roberts das Unternehmen und steigt als Produzent ins Filmgeschäft ein. »Als wir anfangs mit Microsoft zu tun hatten, wollten sie hochwertige Spiele für Windows haben«, erinnert sich Tony Zurovec. »Doch in den Folgejahren verschob sich ihr Fokus komplett auf die Xbox und den bevorstehenden ›Kampf ums Wohnzimmer‹ gegen Sony. Der Wille, teure PC-Projekte zu finanzieren, schwand immer mehr.«

Zugleich habe Microsoft das Spiel von Anfang an nicht richtig verstanden: »Sie verglichen es ständig mit Carmageddon oder Midtown Madness oder Interstate 76 und richteten ihre Verkaufserwartungen daran aus – dabei ähnelte keines dieser Spiele Loose Cannon auch nur annähernd. Davon ausgehend berechneten sie dann, wie viel sie für das Spiel ausgeben wollten, um einen befriedigenden Profit zu erzielen. Das mag zwar funktionieren, wenn man Fortsetzungen entwickelt oder erprobte Konzepte weiterspinnt. Es scheitert aber kläglich, wenn man ein komplett neues Genre etablieren möchte. Ja, Loose Cannon war ein Glücksspiel, es ließ sich nicht beweisen, ob es einen Markt dafür gab. Aber es war irrsinnig, die Verkaufserwartungen an Spielen auszurichten, deren einzige Gemeinsamkeit darin besteht, dass darin auch Autos vorkommen.«

Doch die Proteste bleiben ungehört, Microsoft kürzt das Entwicklungsbudget. Fortan muss Zurovec mit den neuen Studioeigentümern immer häufiger Grabenkämpfe führen. »Das Unerhörteste war, dass sie von mir verlangten, das Aussteigen zu streichen. Man sollte nur noch im Auto unterwegs sein, damit das Spiel schneller fertig wird. Darauf hatte ich überhaupt keine Lust, weil es die Freiheit viel zu sehr einschränkt hätte. Genau diese Freiheit – darum ging es doch! Das machte das Spiel aus! Ich konnte ihnen diese Idee ausreden – oder besser: ich weigerte mich einfach – doch solche Unstimmigkeiten belasteten das Verhältnis immer mehr. Irgendwann wird Microsoft entschieden haben, dass die erwarteten Verkaufszahlen diesen Aufwand nicht wert waren.« Microsoft beendet die Entwicklung. Tony Zurovec muss seine Vision auf der Zielgeraden begraben.



Tony Zurovec bei einer Präsentation von Loose Cannon Anfang 1999 (links) und gemeinsam mit Chris Roberts (rechts) in einem aktuellen Video zu Star Citizen.

 Es gibt bereits zwei Komödien namens Loose Cannons: eine amerikanische von 1990 und eine italienische von 2010.



Autos (hier ein Polizeiwagen) lassen sich mit gekauften Upgrades und Waffen tunen.



Die Polizei hilft gelegentlich mit Straßensperren aus.

Ein stilles Ende

Die Rechte an Loose Cannon und am Weltraum-Strategiespiel Conquest: Frontier Wars werden an Ubisoft verkauft, die ehemaligen Entwickler werkeln fortan an der Weltraumsimulation Freelancer, dem einzigen Projekt, das bei Digital Anvil verbleibt. Bei Ubisoft ist man von den Neuwerbungen überzeugt. Der Geschäftsführer Yves Guillemot nennt Conquest: Frontier Wars und Loose Cannon »unglaubliche Spiele, die ihre Genres revolutionieren werden«. Eine Revolution ist Conquest bei seinem Erscheinen 2001 zwar nicht, erhält aber gute Kritiken. Um Loose Cannon wird es verdächtig still.

Mittlerweile arbeitet das für den dreidimensionalen Jagged-Alliance-Klon Shadow Company: Left for Dead bekannte Studio Sinister Games an dem Open-World-Titel. Der kommt allerdings nicht mehr ganz so ambitioniert daher. Die Städte sollen schrumpfen, die meisten Missionen im Hinterland stattfinden. Der Freelance-Modus, also die Möglichkeit, völlig frei die Spielwelt zu erkunden, wird eingeschränkt. Zudem sollen die Missionen gestrafft werden. Auch Grafik und Physik muss das Team überarbeiten, was 1999 atemberaubend war, sieht inzwischen angestaubt aus. Tony Zurovecs Aussage, Loose Cannon sei fast fertig gewesen, ist also wohl doch etwas zu optimistisch. Möglich auch, dass sich der ursprünglich für den PC angekündigte Titel nicht so leicht für die Xbox umsetzen lässt, was nun ebenfalls geplant ist. Als neuen Startzeitraum peilt man Ende 2002 an. Doch danach wird es erneut still um Loose Cannon. Ein Lebenszeichen funkt das Actionspiel zuletzt Mitte 2004, als Ubisoft sich die Internetadresse Loosecannon.fr sichert. Doch mittlerweile ist bereits GTA: Vice City erschienen, der Nachfolger San Andreas steht in den Startlöchern, und mit Mafia und True Crime tummeln sich noch mehr Open-World-Hits in den Hitlisten. Das Marktfenster von Loose Cannon hat sich geschlossen, die Genrelücke ist längst gefüllt. Das Spiel verschwindet still und heimlich im Entwicklungs-Nirwana.

Der verhinderte Pionier

Bleibt die Frage, welchen Einfluss Loose Cannon gehabt hätte, wenn es erschienen wäre. Hätten sich nachfolgende Sandbox-Spiele daran orientiert? Wäre GTA so erfolgreich geworden? »Ich wusste, dass es keine Garantie gab, dass sich Loose Cannon gut verkauft«, gesteht Tony Zurovec. »Wir konnten einfach nur das Spiel entwickeln, das wir selbst spielen wollten, und hoffen, dass es den Spielern gefallen würde. Und Grand Theft Auto 3 bewies dann zumindest, dass das Genre beliebt genug war. Alleine die Einnahmen dieses Spiels überstiegen unser komplettes Entwicklungsbudget um knapp 20.000 Prozent. Ich glaube also, dass sich Loose Cannon gut verkauft hätte, ja.«

Wenn Digital Anvil seinen ursprünglichen Zeitplan eingehalten hätte, wäre es zudem eines bis zwei Jahre vor GTA 3 erschienen. Was hätte das geändert? »Ich denke, man hätte Grand Theft Auto 3 in einem ganz anderen Licht betrachtet, wäre Loose Cannon zur selben Zeit erschienen. GTA 3 hätte das Genre zumindest nicht für sich alleine beansprucht. Es war sicherlich ein Spiel, das einen Nerv traf, aber ein Großteil seines Erfolgs basierte eben auch darauf, dass es keine Konkurrenz hatte. Und obwohl es Ähnlichkeiten gab, hatte Loose Cannon GTA 3 auch einiges voraus: die viel größere Spielwelt, das fortschrittlichere Physiksystem und bessere Zufallsmissionen; außerdem waren alternative Spielstile – etwa das Schleichen – effektiver. GTA 3 hat sicherlich vieles sehr gut gemacht, am Ende wäre es aber womöglich auf einen ähnlichen Wettbewerb wie bei Command & Conquer und Warcraft hinausgelaufen: Beide Serien hätten sich im Markt sehr gut geschlagen.«

Man muss dieser Argumentation nicht blind folgen, schließlich verdankt GTA seine Beliebtheit auch Stärken, die Loose Cannon gefehlt hätten – etwa dem großartigen Lizenz-Soundtrack, den überzeichneten Charakteren und dem schwarzen Humor. Vor allem aber steht die Rockstar-Serie wie keine andere für anarchischen Spielspaß: In GTA spielen wir eben keinen Gesetzeshüter, sondern einen Kriminellen, der es nach Lust und Laune krachen lassen kann. Schwer zu sagen, ob Loose Cannon da besser abgeschnitten hätte. Eines wäre es jedoch sicher gewesen: das erste 3D-Open-World-Spiel, in dem wir mit Autos durch Städte heizen und per pedes Feinde aus den Latschen ballern. Viel zu spät merkt das auch der ehemalige Publisher. »Nachdem GTA 3 erschienen war und 850 Millionen Dollar oder so eingespielt hatte, hörte ich, dass es einige prominente Leute bei Microsoft bedauerten, Loose Cannon nie fertiggestellt zu haben«, sagt Tony Zurovec. Es klingt nach später Genugtuung. Stephan Petersen / GR

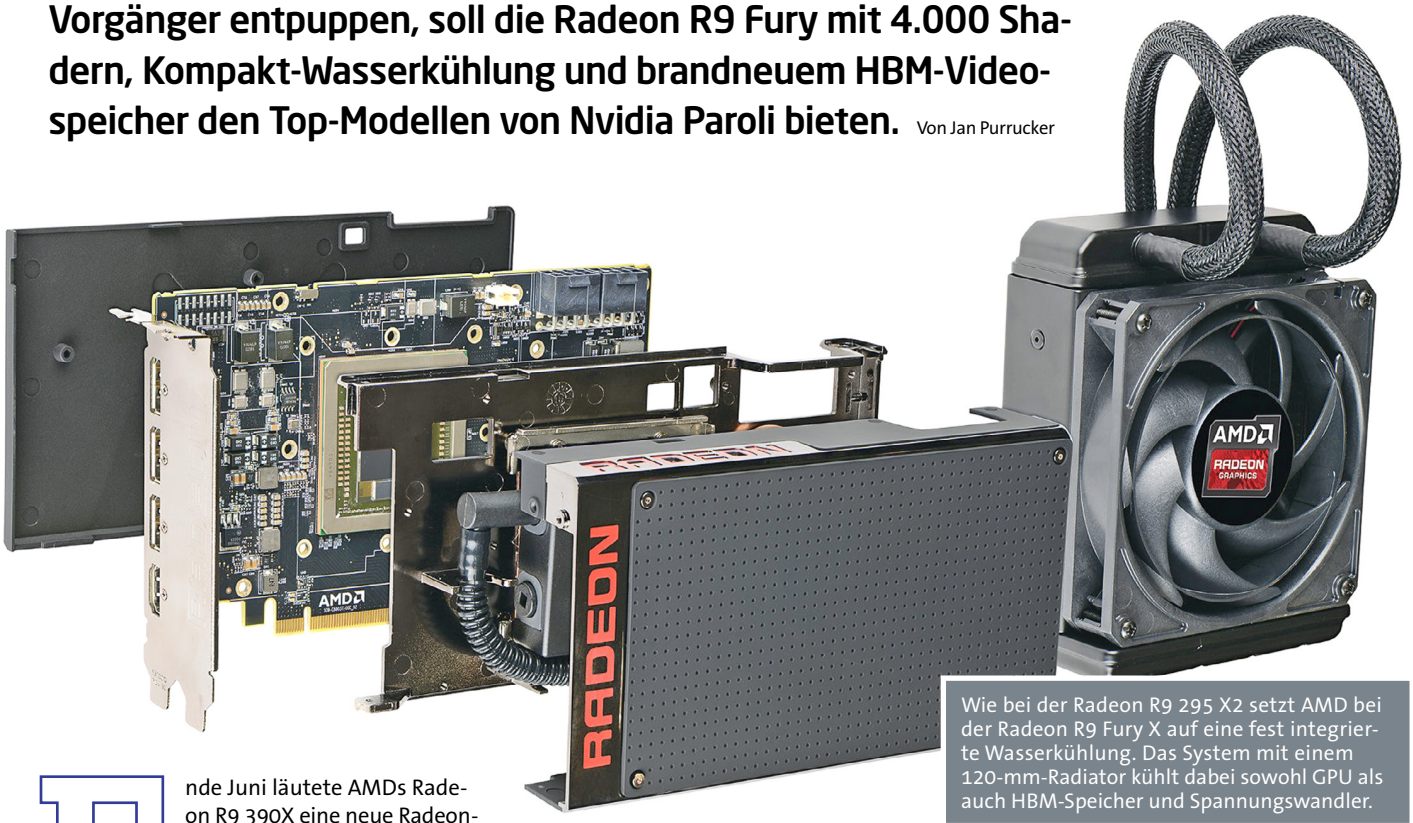


Das Vorbild: In Origins Autoduel brausen Spieler anno 1985 durch die vom Verbrechen heimgesuchten USA der nahen Zukunft.

AMDs neue Radeons im Test

Mit Wasserkühlung, HBM und Recycling gegen Nvidia

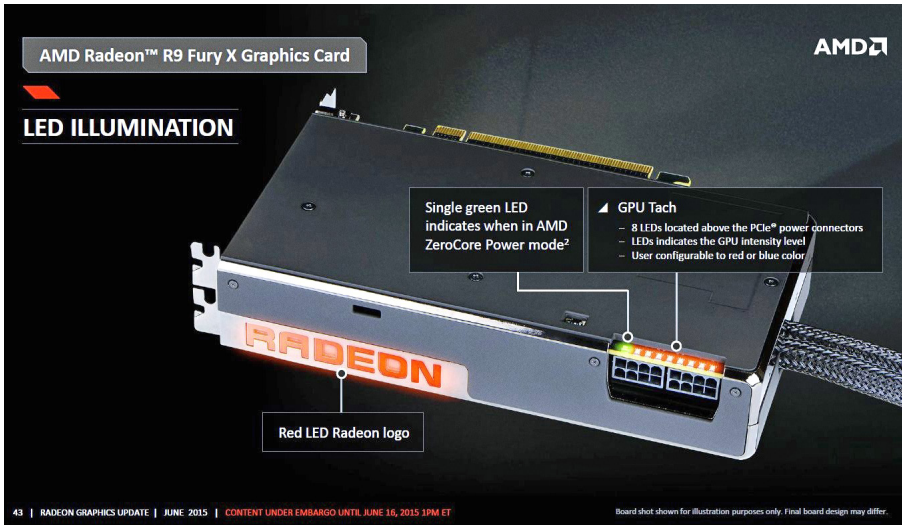
Während sich die Radeons der 300-Serie als Neuauflagen der Vorgänger entpuppen, soll die Radeon R9 Fury mit 4.000 Shadern, Kompakt-Wasserkühlung und brandneuem HBM-Videospeicher den Top-Modellen von Nvidia Paroli bieten. Von Jan Purrucker



Wie bei der Radeon R9 295 X2 setzt AMD bei der Radeon R9 Fury X auf eine fest integrierte Wasserkühlung. Das System mit einem 120-mm-Radiator kühlt dabei sowohl GPU als auch HBM-Speicher und Spannungswandler.

Ende Juni läutete AMDs Radeon R9 390X eine neue Radeon-Generation ein – zumindest dem Namen nach. Die Bezeichnung R9 390X suggeriert zwar klar eine neue Radeon-Generation, innerhalb derer die Radeon R9 390X nach dem gewohnten Namenschema das neue Topmodell sein müsste. Allerdings entpuppt sich die R9 390X als eine R9 290X mit 8,0 statt 4,0 GByte GDDR5-Speicher. Der Grenada-XT-Chip ist identisch mit der Hawaii-XT-GPU, die für die 3D-Leistung entscheidende Shader-Anzahl bleibt mit 2.816 gleich, ebenso wie die ROPS (64), die Texture-einheiten (176) und der Fertigungsprozess (28 nm). Allerdings taktet AMD die R9 390X im Referenz-Design nun mit 1.050 statt 1.000 MHz minimal höher als die R9 290X. Das Speicher-Interface ist mit 512 Bit bei R9 390X und R9 290X gleich breit, allerdings steigt die Speicherbandbreite bei der R9 390X auf 384 statt 320 GByte/s (R9 290X), da AMD den Speicher-Controller überarbeitet hat und so der effektive Speichertakt nun 6.000 statt 5.000 MHz beträgt.

Für das wirklich neue Flaggschiff bricht AMD mit dem bekannten Namensschema und führt die 700 Euro teure Radeon R9 Fury X ein. Dabei dürfte der Begriff »Fury« dem ein oder anderen (älteren) Leser bereits bekannt sein. Schließlich kennzeichnete ATI (vor der Übernahme durch AMD) schon Ende der 90er-Jahre seine besonders schnellen Rage-Grafikkarten mit dem Zusatz »Fury«. Der Name verspricht also Geschwindigkeit, und um die zu gewährleisten, stattet AMD die Fury X mit einigen Neuerungen aus. Als erste Grafikkarte nutzt sie den auf 1.050 MHz getakteten Fiji-XT-Grafikchip. Im Laufe des Jahres folgen dann die Radeon R9 Fury (Fiji-Pro) und die besonders kleine Radeon R9 Nano). Fiji wird zwar wie die bishe-



Während LEDs das Radeon-Logo an der Seite der Fury X rot leuchten lassen, zeigen die wahlweise roten oder blauen LEDs über den Stromanschlüssen die momentane GPU-Auslastung an.

Neuauflagen

Die 300er-Radeons basieren auf Modellen der Vorgängergeneration und nutzen deren Grafikchips:

Grafikkarte	Grafikchip / Vorgänger
Radeon R9 390X	Hawaii XT / Radeon R9 290X
Radeon R9 390	Hawaii Pro / Radeon R9 290
Radeon R9 380	Tonga Pro / Radeon R9 285
Radeon R7 370	Curacao Pro / Radeon R7 265
Radeon R7 360	Bonaire Pro / Radeon R7 260



Die Radeon R9 Nano soll sich neben ihrem kleinen Formfaktor auch durch ihre hohe Energieeffizienz auszeichnen. AMD spricht von zweimal mehr Performance pro Watt als bei der R9 290X.

rigen Radeon-Modelle mit 28 Nanometer Strukturbreite gefertigt, verfügt im XT-Vollausbau der Fury X aber über stolze 4.096 Shader- und 256 Textur-Einheiten sowie 64 ROPs. Zum Vergleich, Nvidias Top-Modell Titan X besitzt 96 ROPs, kommt aber »nur« auf 2.816 Shader- und 176 Textur-Einheiten. Neben der schieren Masse an Shadern soll aber auch der neue HBM-Speicher (High Bandwith Memory) für einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem bislang bei Grafikkarten üblichen GDDR5-Speicher sorgen. Herkömmliche Speicher-Chips nehmen zusammen mit ihren Wandlern auf der Platine viel Platz ein und benötigen zudem immer höhere Taktraten und Spannungen, um genügend Bandbreite zu bieten und nicht zum Flaschenhals für die GPU zu werden. Da Spiele immer speicherhungriger werden, begann AMD laut eigener Aussage bereits vor sieben Jahren, zusammen mit dem Speicher-Hersteller SK Hynix nach einer besseren Lösung als GDDR5 zu suchen.

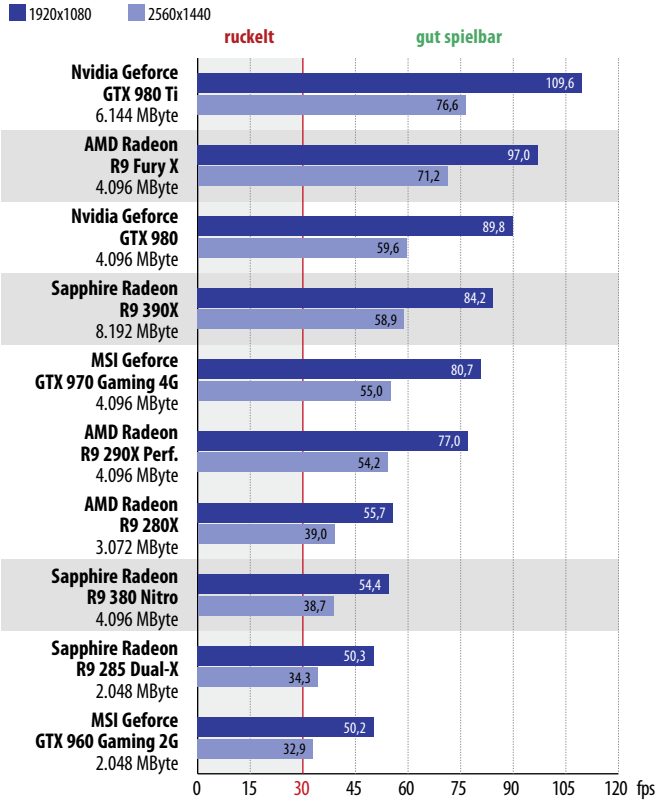
Mehr Leistung, weniger Platz

Das Ergebnis lautet High Bandwith Memory (HBM) und benötigt weniger Platz sowie Energie bei gleichzeitig deutlich höherer Bandbreite. Den Aufbau von High Bandwith Memory kann man sich im Prinzip ähnlich vorstellen wie Samsungs 3D-NAND-Speicher in deren aktuellen SSDs wie der SSD 850 Evo. Statt nebeneinander liegen die Speicherchips bei HBM übereinander und sitzen direkt neben der GPU auf dem »Interposer« – einer Verbindungsplatte, die den besonders schnellen Austausch von vielen Daten ermöglicht. Dieses Stapeln von Speicherchips spart Platz und Strom. Durch die kürzeren Leitungen sowie die erhöhte Anzahl an Verbindungen zwischen HBM und GPU steigt zudem die mögliche Bandbreite.

Spiele-Benchmarks

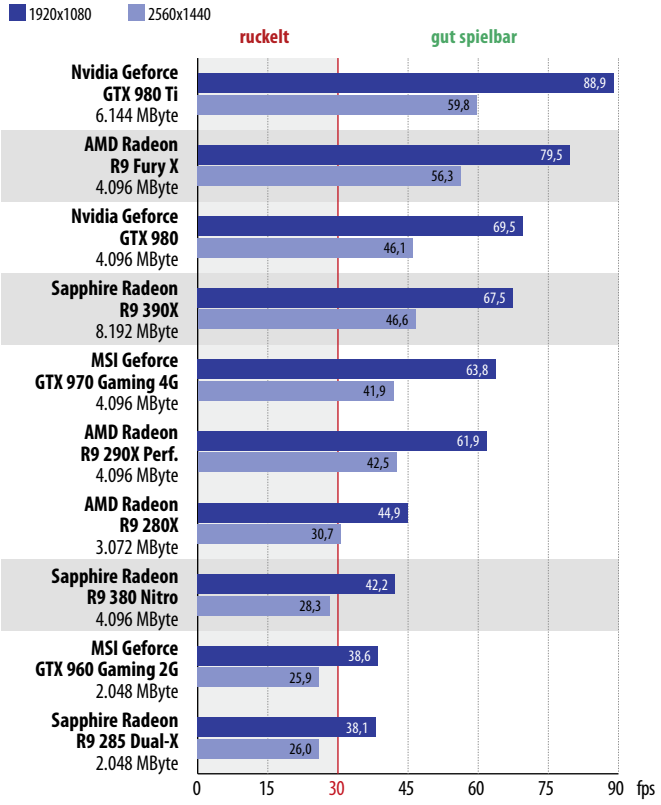
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3

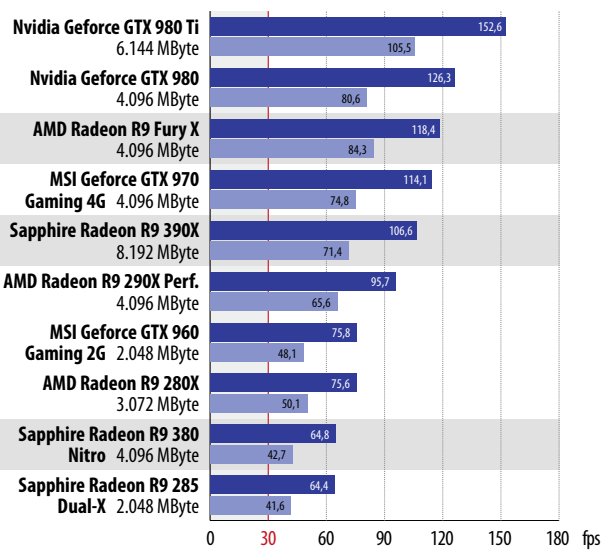


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

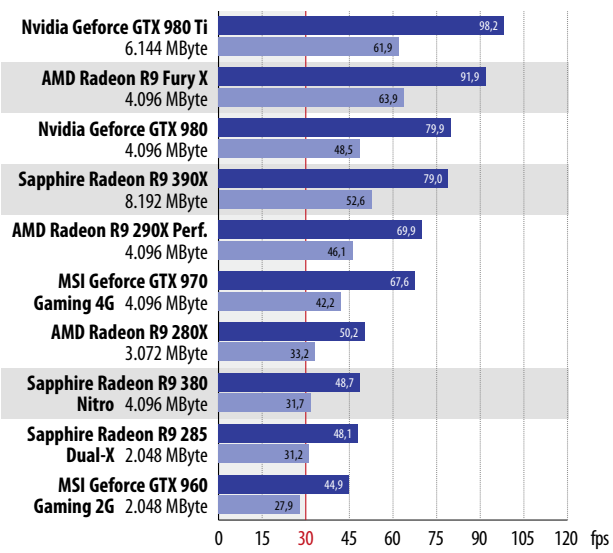
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64

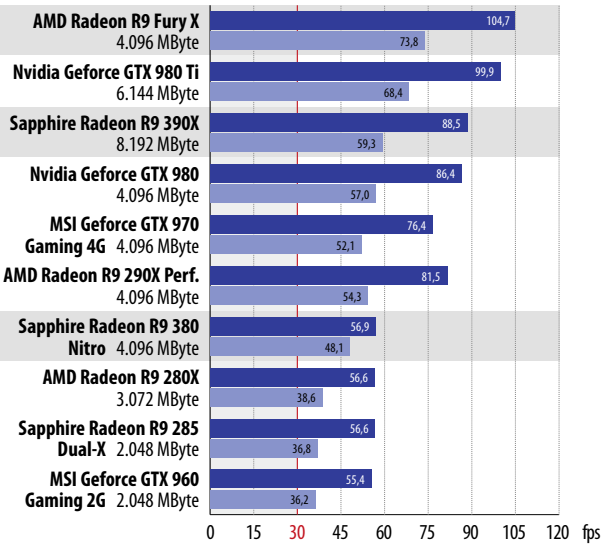
Battlefield 4 maximale Details, MSAA, Auflösungskala 100 %



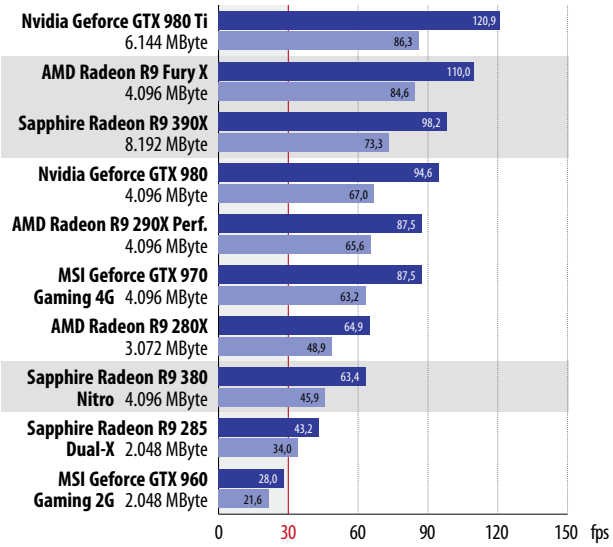
Crysis 3 maximale Details, MSAA



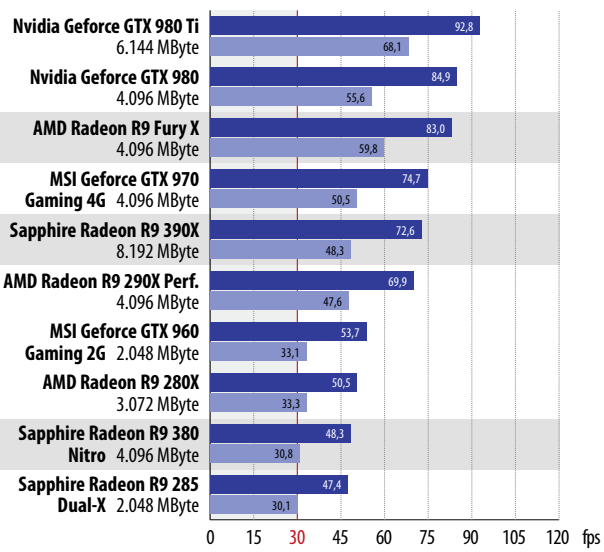
Metro: Last Light maximale Details, SSAA, Tesselation Very High



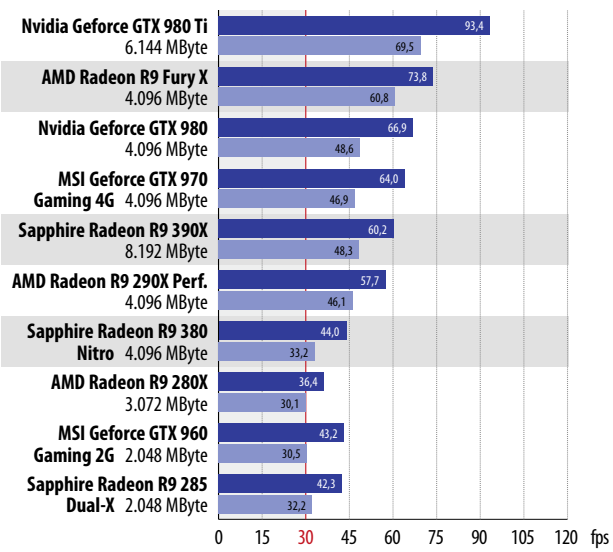
Mittelerde: Mordors Schatten Ultra Details



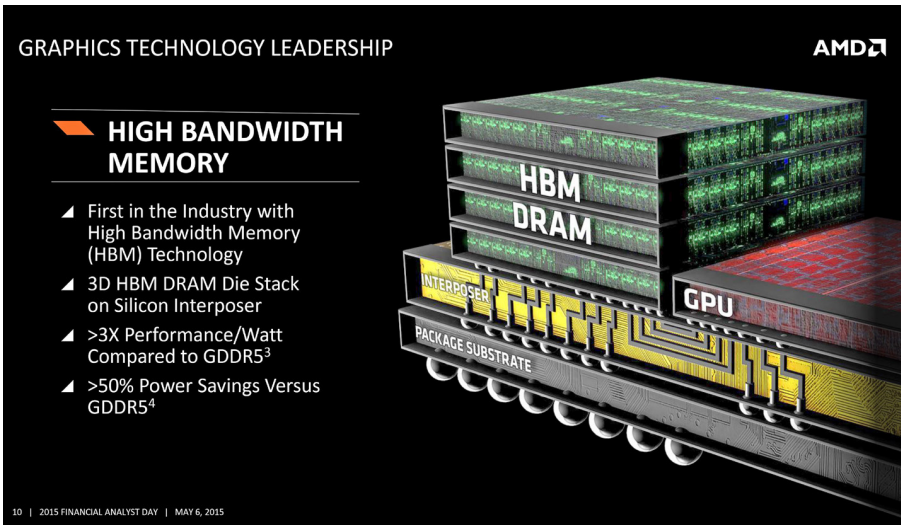
Total War: Rome 2 maximale Details



The Witcher 3 maximale Details; SSAO; HW off



AMD spricht hier von dreimal mehr Performance pro Watt, 94 Prozent weniger Platzbedarf auf der Platine und 60 Prozent mehr Bandbreite im Vergleich zu GDDR5. Durch HBM bringt es die Radeon R9 Fury X auf bisher nicht gesehene 512 GByte/s Bandbreite und das bei nur 500 MHz Speicher-Takt. Allerdings hat HBM derzeit auch noch einen Nachteil: Während bei Grafikkarten mit GDDR5-Speicher immer mehr Modelle mit 6,0, 8,0 oder gar 12,0 GByte Videospeicher ausgestattet sind, kann die Radeon R9 Fury X »nur« mit 4,0 GByte HBM-Speicher aufwarten. Erst die zweite Generation von HBM wird mehr als 4,0 GByte Gesamtkapazität unterstützen, allerdings erst 2016 mit AMDs Arctic Islands- und Nvidias Pascal-Modellen auf den Markt kommen.



Der von AMD und SK Hynix entwickelte HBM-Speicher bringt im Vergleich zu GDDR5 deutlich mehr Performance bei gleichzeitig niedrigerem Strom- und Platzbedarf.

Aufgewärmte Mittelklasse

Während sich die Fury X und die R9 390X mit ihren hohen Preispunkten eher an enthusiastische Spieler richten, dürfte die rund 200 Euro teure Radeon R9 380 eine deutlich breitere Käuferschicht ansprechen. Wir haben hier das etwas teurere (230 Euro) Nitro-OC-Modell von Sapphire genauer unter die Lupe genommen. Wie auch bei den übrigen Radeons der 3xx-Reihe setzt AMD bei der Radeon R9 380 auf eine leicht modifizierte Version eines bereits bekannten Grafikchips. In der Radeon R9 380 kommt die Antigua-Pro-GPU zum Einsatz. Technisch gleicht der Grafikchip der Tonga-GPU in der Radeon R9 285 (200 Euro), allerdings taktet er jetzt mit 970 statt 918 MHz. Anders als Hawaii/Grenada basiert Tonga/Antigua auf der aktuellsten Version der Graphics-Core-Next-Architektur (GCN 1.2) und profitiert somit (wie auch die Fiji-GPU der Fury X) von der verbesserten Tessellation-Performance und Energieeffizienz. Genau wie bei den Shadern (1.792), den Textureinheiten (112) und den ROPs (32) ändert sich auch beim Speicher der R9 380 im Vergleich zur R9 285 wenig. So gibt es die R9 380 ebenfalls mit wahlweise 2,0 oder 4,0 GByte GDDR5-RAM – der abhängig von der Größe mit 5.500 oder 5.700 MHz rechnet. Bei der Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC dreht der Hersteller jedoch bereits werksseitig etwas an den Taktraten und lässt sowohl die GPU (985 statt 970 MHz) als auch den 4,0 GByte großen Speicher (5.800 statt 5.700 MHz) geringfügig schneller arbeiten. Um die Karte trotz des Geschwindigkeits-Boosts leise und effizient zu kühlen, kommt das Dual-X-Kühlsystem zum Einsatz. Dessen zwei 10 cm große Lüf-

LC-POWER™
www.lc-power.com
80 PLUS GOLD
850W
LC8850III V2.3
GEWINNSPIEL
Gewinnen Sie mit LC-Power eine private Kinovorführung von "HITMAN: AGENT 47" für sich und Ihre Freunde!
Diesen und viele weitere Gewinne finden Sie unter www.lc-power.com
Das brandneue Arkangel III-Netzteil von LC-Power
-
So effizient wie der HITMAN!
/lcpower.germany
HITMAN AGENT 47
AB DO., 27. AUGUST NUR IM KINO
HITMAN: AGENT 47 © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

ter bleiben im Leerlauf komplett stehen und überlassen die (geräuschlose) Kühlung dem Kühlkörper und den Heatpipes. Unter Last sollen die doppelten Kugellager der Lüfter das Laufgeräusch minimieren und die Haltbarkeit erhöhen.

Gleichstand in 4K

Beim Benchmark-Vergleich zwischen der Geforce GTX 980 Ti und der Radeon R9 Fury X zeigen die Benchmarks sowohl mit als auch ohne Kantenglättung in Full HD (1920x1080) und WQHD (2560x1440) ein ähnliches Bild – die R9 Fury X ist meist etwas langsamer. Im Durchschnitt aus den sechs von uns getesteten Benchmark-Titeln in Full HD (1920x1080) und WQHD (2560x1440) kommt die Radeon R9 Fury X auf 76,0 fps und liegt damit zehn Prozent hinter der etwa gleichteuren GTX 980 Ti (83,7 fps). Die Geforce GTX 980 (66,2 fps) und die Sapphire Radeon R9 390X Tri-X (64,3 fps) lässt sie mit 15 und 18 Prozent Abstand aber spürbar hinter sich. Beim Vergleich zwischen den Auflösungen und den Benchmarks mit und ohne Kantenglättung fällt auf, dass die Fury X umso näher an die GTX 980 Ti heran kommt, je höher die Anforderungen durch Auflösung und Kantenglättung ausfallen. Dieser Trend setzt sich auch bei 4K fort, und hier wird die Fury X der GTX 980 Ti doch noch gefährlich. Es ist bemerkenswert, wie stark die Fury X im Vergleich zur GTX 980 Ti von der höheren Auflösung profitiert. Das Gleiche gilt für die übrigen Radeon-Karten in unserer Liste, denn sowohl die 390X als auch die 290X können



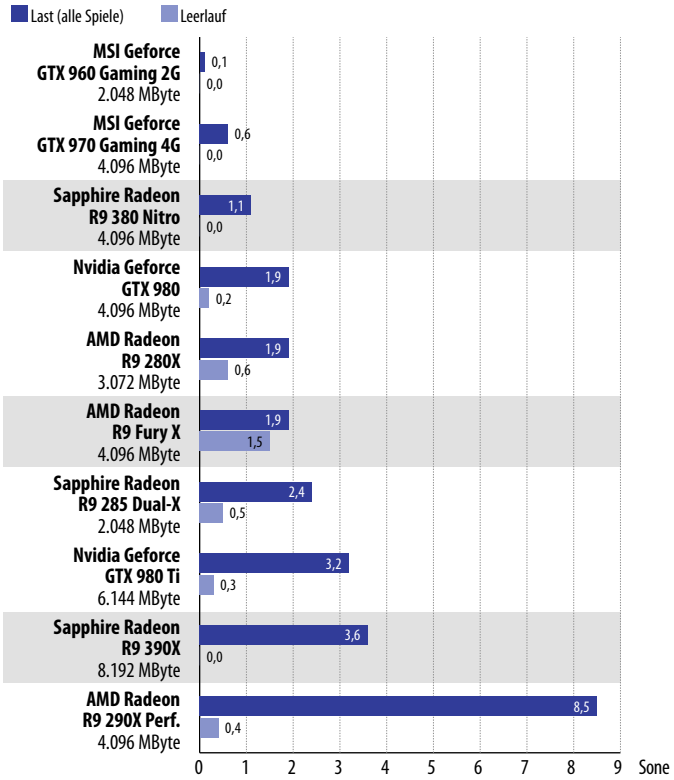
Mit 30,5 cm Länge gehört die Sapphire Radeon R9 390X Tri-X zu den größten Grafikkarten. Das große Kühlsystem ist allerdings auch nötig, um den Hawaii-Chip zu bändigen.

in 4K den noch in Full HD (1920x1080) und WQHD (2560x1440) bestehenden Rückstand zu den Nvidia-Pendants oft aufholen beziehungsweise diese in 4K/UHD-Auflösung sogar überholen. Beim Spielen mit 1920x1080 und 2560x1440 Pixel liegt die Sapphire Radeon R9 390X Tri-X mit im Schnitt 64,3 fps sieben Prozent vor der MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G (60,3 fps). Dabei müssen Sie beachten, dass die Ergebnisse auf zwei Treiberversionen beruhen. Aktuell unterstützt der 15.15 Beta-Treiber nur die neuen 300er-Karten, während sich die älteren Modelle mit der Catalyst-Version 15.6 begnügen müssen. Der Radeon R9 290X (58,9 fps) gegenübergestellt erarbeitet sich die R9 390X insgesamt fast zehn Prozent Vorsprung. Steigern wir die Pixelzahl auf 3840x2160, schneidet die Radeon R9 390X hier im Vergleich mit der Geforce-Konkurrenz deutlich besser ab als in den Tests mit geringerer Auflösung. So schafft sie es hier sogar, sich vor die Geforce GTX 980 zu schieben.

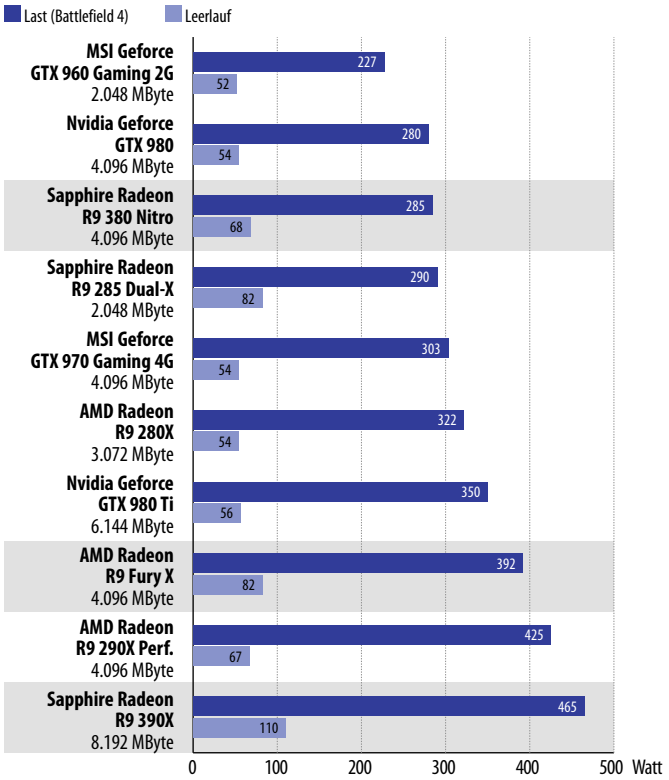
Im Vergleich mit der ebenfalls übertakteten (965 MHz) Sapphire Radeon R9 285 Dual-X OC (200 Euro) kann sich die 30 Euro teurere Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC ganze zehn Prozent absetzen. Angesichts des technisch identischen Grafikchips dürfte

Benchmarks

Lautstärke



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

CASEKING.de
@ GAMESCOM 2015



Das Nonplusultra der gamescom-Erfahrung 2015

Gigantische Auswahl an High-End-Hardware, die massivsten und schnellsten Systeme der GC mit Übertaktung, Wasserkühlung und atemberaubender Optik und die schönsten Messe-Hostessen!

USK 16 Gaming Area

Spiele auf den Hochleistungsrechnern in der Gaming Area Counter-Strike: Global Offensive, hol dir Autogramme unserer Youtube-Stars und gewinne fette Preise!

Mehr als 1000 Preise

Sichere Dir die Chance auf über 1000 Gewinne und Giveaways unserer Top-Partner während unseren täglichen spannenden Live-Shows!

Die virtuelle Realität hautnah

Mit dem Cyberith Virtualizer kannst du bei uns vollkommen in die VR-Welt eintauchen und unglaubliche Eindrücke erleben!

Die heißesten [PRODUKTNEUHEITEN]

www.caseking.de/gamescom2015

MSI · COUGAR · Alpenföhn

BitFenix · Aerocool · Super Flower · Lian Li · In Win

Ballistix · Phanteks · Streacom · Cyberith · intel



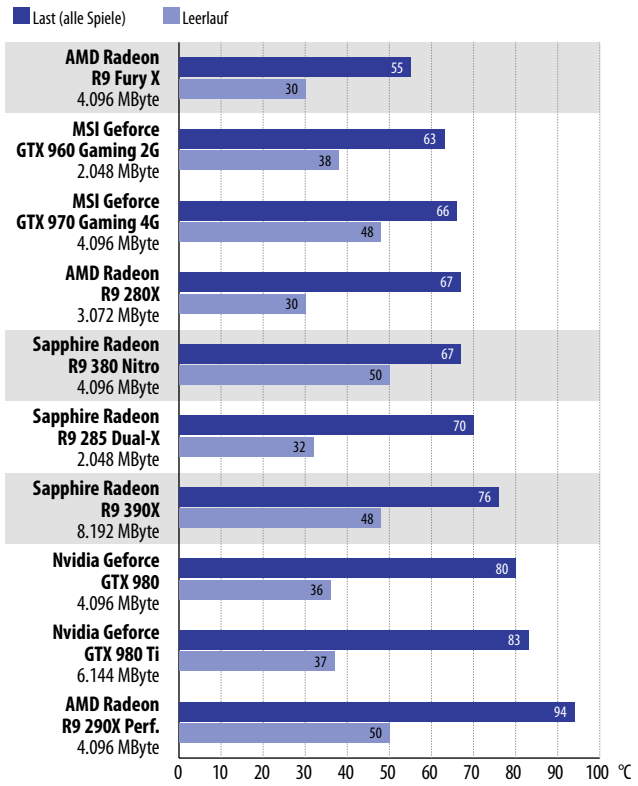
gamescom

Celebrate the Games 06.-09.08.2015 in Köln

Trefft uns in Halle 8.1, Stand A-051

Benchmarks

Temperatur



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

dafür neben der minimal höheren Taktrate besonders der mit 4,0 GByte doppelt so große Videospeicher der R9 380 verantwortlich sein. Während die beiden Karten in vielen Titeln relativ eng beieinander liegen, zieht die Sapphire R9 380 Nitro OC im speicherhungrigen Mittelerde: Mordors Schatten klar davon. Insgesamt kommt die Karte auf 40,9 fps und lässt damit auch die 20 Euro günstigere MSI Geforce GTX 960 Gaming 2G (36,9 fps) mit elf Prozent Abstand hinter sich. Die Radeon R9 280X (42,6 fps) kommt zwar in Schlagweite, behält mit vier Prozent Vorsprung jedoch die Nase vorn – trotz aktuell niedrigerem Preis (ab 220 Euro im Abverkauf). Mit dieser Leistung stellt die Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC alle aktuellen Titel in Full HD flüssig dar und es bleiben auch für mehrfache Kantenglättung noch Reserven. Steigt die Auflösung auf 2560x1440 Pixel, reicht die Performance zwar noch für genügsamere Spiele, in besonders fordernden Titeln müssen Sie dann jedoch die Grafikeinstellungen deutlich reduzieren.

Klein, schick und leise

Von der Radeon R9 Fury X gibt es keine angepassten Hersteller-Versionen mit eigenen Kühllösungen, das Design der Karte ist wie schon bei der Radeon R9 295 X2 fest vorgegeben. Das lässt sich jedoch verschmerzen, schließlich legte AMD schon bei der Dual-GPU-Karte mehr Fokus auf die Optik und Funktionalität der Grafikkarte und stattete diese neben einer effizienten Wasserkühlung auch mit einem Aluminium-Gehäuse und einem beleuchteten Lüfter aus. Bei der Radeon R9 Fury X geht das Unternehmen jetzt ähnliche Wege und setzt wieder auf Wasserkühlung, Aluminium und LEDs. Allerdings verzichtet AMD diesmal auf einen zusätzlichen Lüfter auf der Karte und überlässt die Kühlung einem einzelnen 120-mm-Radiator inklusive Lüfter. Die Sicht auf den Kühlkreislauf versperren zwei schwarze Seitenteile, die mit einer Soft-Touch-Beschichtung überzogen sind und von vier Schrauben gehalten werden. Laut AMD können (besonders enthusiastische) Kunden die Seitenteile durch im 3D-Drucker erstellte Varianten austauschen und so die Optik der Karte zumindest etwas anpassen. In der Praxis macht das Kühlsystem einen guten Job und hält den Fiji-XT-Chip auch unter Last bei kühlen 55 Grad, was in unserer Übersicht klar einen neuen Best-



Während AMD bei der 390X-Referenz zwei DVI und je einen DP und HDMI-Port angibt, hat sich Sapphire für drei Displayports und nur einen DVI-Steckplatz entschieden.

wert darstellt. Gerade Übertakter haben somit noch Spielraum und können den Grafikchip eventuell mit deutlich höheren Taktraten und Spannungen betreiben. Allerdings steigt dann auch der Stromverbrauch und der liegt bereits mit Referenztakt (1.050 MHz) bei hohen 392 Watt (für das gesamte Testsystem ohne Monitor) unter Last. Im Vergleich zur Geforce GTX 980 Ti sind das 12 Prozent mehr Verbrauch bei unterm Strich halbwegs gleicher 3D-Leistung – mit der Energieeffizienz von Nvidias Maxwell-Chips kann es Fiji also nicht aufnehmen. Dafür schneidet die Fury X bei der Lautstärke klar besser ab als das Referenzdesign der GTX 980 Ti. Unter Windows und in genügsameren Spielen dreht sich der Lüfter des Radiators mit 15 Prozent und hier messen wir 1,5 Sone. In anspruchsvollen Titeln dreht sich der Lüfter dann etwas schneller und die Karte kommt auf 1,9 Sone. Damit arbeitet die Fury X sowohl im Leerlauf als auch unter Last relativ leise und ist aus einem geschlossenen Gehäuse nicht deutlich wahrnehmbar.

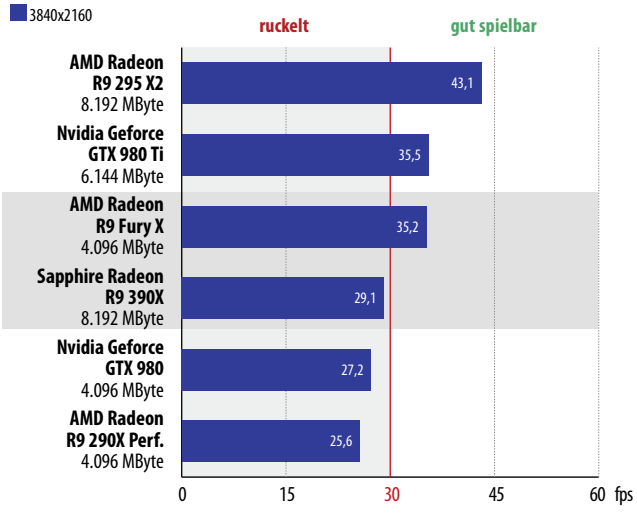
Hawaii bleibt stromhungrig

Da die Radeon R9 390X wie die Radeon R9 290X auf den Ende 2013 vorgestellten Hawaii-Grafikchip setzt, verfügt sie zwar über viel 3D-Leistung, hat aber auch mit den gleichen Problemen zu kämpfen. Die mit 28 Nanometer Strukturbreite gefertigte GPU braucht unter Last viel Strom, wird entsprechend heiß und setzt somit eine potente Kühlung voraus. In der Praxis zieht unser Testsystem zusammen mit der Sapphire Radeon R9 390X Tri-X unter Last gewal-

4K-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3

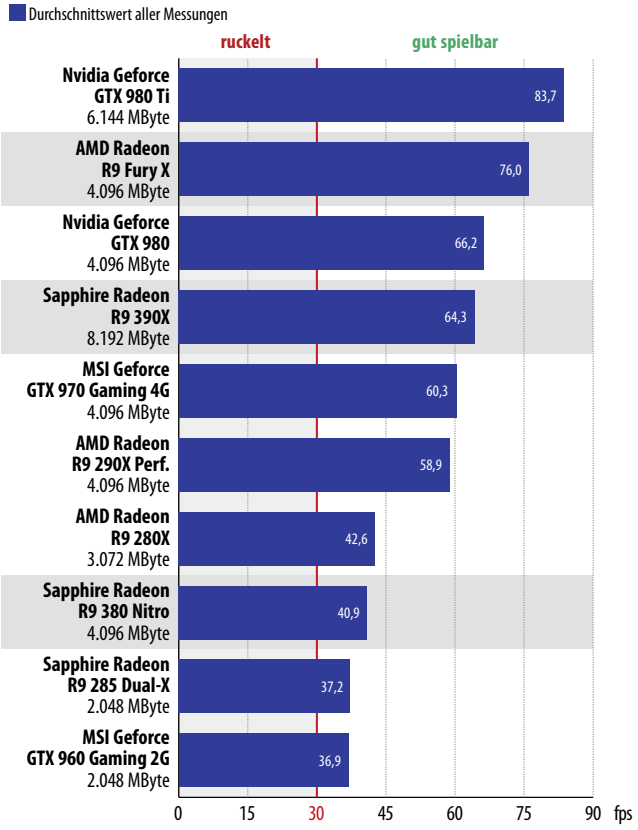


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

tige 465 Watt aus der Steckdose. Um die Hitze des Hawaii-Grafikchips zu bändigen, setzt Sapphire auf ein wuchtiges Kühlsystem, das der Karte mit 30,5 cm Überlänge beschert und sie nur in geräumigen Gehäusen Platz finden lässt. Die drei 88 mm großen Lüfter machen in Kombination mit dem ausladenden Kühlkörper und den zahlreichen Heatpipes ihre Sache gut: Unter Last heizt sich die Karte auf maximal 76 Grad auf, was besonders im Hinblick auf die Hawaii-GPU ein respektables Ergebnis ist und Übertaktern noch Luft nach oben lässt. Unter Windows ist die Sapphire Radeon R9 390X Tri-X unhörbar, da sich je nach Temperatur und Last die Lüfter komplett abschalten. Beim längeren Spielen von anspruchsvollen Titeln drehen die drei Rotoren jedoch deutlich auf und dröhnen mit 3,6 Sone unerwartet laut, auch aus einem geschlossenen Gehäuse.

Hier leistet die Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC bessere Arbeit und bleibt trotz (leichter) Übertaktung auch unter Last sehr leise. Die Karte kommt auf nur 1,1 Sone und ist damit bei geschlossenem Gehäuse praktisch unhörbar. Trotzdem steigen die Temperaturen nur auf maximal 67 Grad, was einen sehr guten Wert darstellt. Im Leerlauf wird die Nitro mit 50 Grad vergleichsweise warm, allerdings liegt das daran, dass die beiden Lüfter erst anlaufen, wenn die GPU wirklich Leistung bringen muss. Unter Windows wird die Karte somit rein passiv gekühlt und bleibt entsprechend komplett still. Dank der aktuelleren Architektur schneidet die Radeon R9 380 bei der Energieeffizienz besser ab als die meisten ihrer Radeon-Kollegen. Trotz der etwas besseren Performance verbraucht sie inklusive unseres Testsystems unter Last nur 285 Watt und damit minimal weniger als die Radeon R9 285 (290 Watt). Mit der hohen Energie-Ausbeute der zweiten Maxwell-Generation (GTX 980, 970, 960) kann Tonga/Antigua aber dennoch nicht ganz mithalten.

Rebrand als Strategie

Grafikchips etwas aufzubohren und unter neuem Namen als »nächste Generation« (zumindest ab der Mittelklasse und darunter) zu verkaufen, ist sowohl bei AMD als auch bei Nvidia seit Jahren gängige Praxis. Im Grunde ist dagegen auch nichts zu sagen, geht damit doch meist eine deutliche Preissenkung einher, sodass die ehemaligen High-End-Modelle nun in die Mittelklasse rutschen. Zusammen mit einigen kleineren Verbesserungen und meist mehr Videospeicher stellen diese Modelle dann zwar keine »echte« neue Generation dar, bieten oft aber das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis – so viel zur Theorie. Die Praxis sieht im Fall der Radeon R9 390X sowie der übrigen Radeon-300-Karten aber (zumindest noch) anders aus. Während die günstigste Radeon R9 290X derzeit ab 310 Euro gelistet wird, ruft AMD für die rund zehn Prozent schnellere und ebenso stromhungrige Radeon R9 390X zum Start rund 430 Euro auf. Herstellermodelle wie die von uns getestete Sapphire Radeon R9 390X Tri-X oder die MSI Radeon R9 390X Gaming 8G kosten sogar 450 bis 470 Euro. Sicher werden die Preise in relativ kurzer Zeit noch fallen und gerade die kleineren Modelle (Radeon R7 360, R7 370 und R9 380) könnten sich dann (nochmal) zu echten Preis-Leistungs-Tipps entwickeln – gerade im Hinblick auf das aktuell dünne Mittelklasse-Angebot von Nvidia mit einzig der Geforce GTX 960. Für Besitzer der Radeon 290X lohnt sich ein Upgrade aber dennoch nicht; zwar bringt der schnellere und verdoppelte Speicher der Radeon R9 390X im Vergleich zur Vorgängergeneration in 4K zwar einen ordentlichen Leistungsschub (zwölf Prozent), wirkt sich in Full- und WQHD aber kaum auf die Framerate aus und ist somit höchstens für die noch vergleichsweise kleine Gruppe der Crossfire-Nutzer oder Besitzer eines 4K-Monitors ein Kaufgrund. Ähnlich verhält es sich im Fall der Radeon R9 380, die liefert in Form der von uns getesteten Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC zehn Prozent mehr Performance als die Sapphire Radeon R9 285 Dual-X OC und bleibt im Vergleich mit der Quasi-Vorgänger-Karte zudem unter Last kühler, arbeitet fast lautlos und verbraucht minimal weniger Strom. Auch im Vergleich zur günstigeren Geforce GTX 960 (2,0-GByte-Version) macht die R9 380 eine gute Figur. Zwar benötigt Nvidias aktuell einzige Mittelklasse-Karte rund 20 Prozent weniger Strom, liefert dafür aber auch elf Prozent weniger 3D-Leistung. Auch wenn AMD mit der Antigua-GPU lediglich einen bereits bekannten Grafikchip (Tonga) aufwärmt, erreicht die R9 380 immer noch mehr als ausreichend hohe Frameraten in Full HD, bietet ein gutes fps-pro-Euro-Verhältnis und kann im Fall der getesteten Nitro-Version von Sapphire auch mit einem hervorragenden Kühlsystem aufwarten. Dafür kostet die Sapphire-Karte aktuell noch 230 Euro und damit rund 40 Euro mehr als das günstigste Modell. Im beliebten Preisbereich unter 250 Euro verhindert außerdem derzeit noch die Radeon R9 280X eine uneingeschränkte Kaufempfehlung für die Sapphire Radeon R9 380 Nitro OC. Schließlich gibt es auch die 280X mit leisen Kühlsystemen und in unseren Benchmarks liegt die Karte noch vier Prozent vor der Sapphire R9 380 – obwohl sie im Schnitt zehn Euro weniger kostet.

Wieder auf Augenhöhe

AMDs Versuch mit der 700 Euro teuren Radeon R9 Fury X im Test der ähnlich kostspieligen Geforce GTX 980 Ti (700 Euro) von Nvidia einen würdigen Konkurrenten entgegenzustellen, ist unterm Strich ge-



Sapphires Radeon R9 380 Nitro OC gehört zwar zu den teureren Modellen der R9-380-Karten, bietet dafür aber eine werksseitige Übertaktung und ein ausgeklügeltes Kühlsystem.



Jan Purrucker
@TheStOke

Ich bin froh, dass es AMD geschafft hat, mit Nvidia zumindest gleichzuziehen und mit der Fury X nach langer Zeit wieder eine echte High-End-Karte anzubieten. Die Forschungsarbeit für den neuen HBM-Speicher hat sich gelohnt und auf lange Sicht dürfte er GDDR5 ablösen. Zwar ist es schade, dass es die Fury X nicht mit angepassten Kühlsystemen (und Taktraten) gibt, aber durch die leise Wasserkühlung und das schicke Design lässt sich das verschmerzen. Trotzdem hatten viele AMD-Fans sicher mehr von Fiji erwartet und sich einen deutlichen Vorsprung zur GTX 980 Ti gewünscht.

glückt. Zwar arbeitet die Fury X in Full HD (1920x1080) und WQHD (2560x1440) in unserer Benchmark-Auswahl rund zehn Prozent langsamer als Nvidias Top-Modell. Allerdings langweilen sich beide Karten in diesen Auflösungen ohnehin in den meisten Spielen und richten sich daher vorrangig an Enthusiasten und Spieler mit einem 4K-Monitor. Bei den Benchmarks mit 3840x2160 Bildpunkten gleicht die Radeon R9 Fury X den Rückstand dann auch vollständig aus und kann die 980 Ti in einigen Titeln sogar schlagen. Hier zeigt sich, dass der neue HBM-Speicher der Fury X den Größennachteil (4,0 statt 6,0 GByte) gegenüber der 980 Ti leicht durch die deutlich höhere Bandbreite (512 statt 336,5 GByte/s) wettmacht. Die direkte Anbindung des Speichers an die neue Fiji-XT-GPU erhöht nicht nur die Geschwindigkeit, zusammen mit dem Stapeln der Speicherchips ermöglicht HBM es AMD auch, deutlich kürzere Grafikkarten zu bauen. Mit knapp 20 cm Länge passt die Radeon R9 Fury X auch in kleine Gehäuse – zumindest solange sich darin auch noch Platz für den 120-mm-Radiator findet. Als Teil des kompakten Wasserkreislaufs kühlt der sowohl die GPU als auch den Speicher und die Spannungswandler sehr effizient und bleibt dabei relativ leise, was die Karte besonders für Übertakter sehr interessant macht. Auch wenn sich das Kühlsystem durch ein leises, aber stetiges Sirren nicht für Silent-PCs eignet, liefert es unterm Strich solide Arbeit ab. Nvidias aktuelle Generation hat durch die höhere Energieeffizienz aber meist die leiseren Luftkühler. Nicht ganz zeitgemäß sind dazu die Ausstattung und die Energieeffizienz der Radeon R9 Fury X. Der Verzicht auf einen DVI-Anschluss dürfte durch die vorrangige Ausrichtung auf 4K für PC-Spieler keine größere Rolle spielen – die nutzen ohnehin einen der drei Displayports. Allerdings wurde die Fury X bei der offiziellen Vorstellung noch aufgrund ihres Formfaktors als hervorragende Karte für kleine, schicke und im Wohnzimmer platzierte Gehäuse beworben. So eine Karte sollte entsprechend auch HDMI 2.0 unterstützen. Über den HDMI-1.4a-Anschluss der Fury X lassen sich zwar auch 4K-Fernseher anschließen, dann aber nur mit maximal 30 Hz.

Die Leistungsaufnahme der Radeon R9 FuryX liegt unter Last zusammen mit unserem Testsystem bei 392 Watt. Angesichts der hohen 3D-Leistung geht das zwar noch in Ordnung, dennoch bietet die GTX 980 Ti mit ähnlicher Performance die bessere Energieeffizienz (350 Watt). Im Vergleich mit den älteren Hawaii-Chips (Radeon R9 290X und Radeon R9 390X) liefert Fiji aber deutlich mehr fps pro Watt. Hier profitiert die Karte (wie schon die Radeon R9 285 mit Tonga-GPU) von der aktuelleren GCN-Architektur (1.2 statt 1.1). Allerdings unterstützt GCN 1.2 und somit auch die neue Radeon Fury X DirectX 12 nur bis zum Feature Level 12_0. Die Features von 12_1 in Form von »Conservative Raster« und »Raster Ordered Views« bleiben somit weiterhin den Maxwell-2.0-Karten (Geforce GTX 960, 970, 980, 980 Ti) vorbehalten. Ob und wann die beiden Technologien jedoch tatsächlich in Spielen zum Einsatz kommen, ist aber ungewiss, da auch die Grafikeinheiten von PlayStation 4 und Xbox One nur Feature Level 12_0 unterstützen – wie die Erfahrung zeigt, wird kaum ein Entwickler signifikant Arbeit in separate Funktionen nur für Nvidia-Karten stecken. Für Enthusiasten und Technik-Fans stellt die Radeon R9 Fury X somit eine sehr gute Alternative zu Nvidias Geforce GTX 980 Ti dar. Spieler mit einem Full-HD- oder WQHD-Monitor können die hohe Leistung aber kaum ausnutzen und sich den Kauf des 700 Euro teuren Flaggschiffs sparen. In diesem Fall sollten Sie auf die für Anfang Juli angekündigte Radeon R9 Fury mit etwas beschnittenem Fiji-Pro-Grafikchip warten. Die Fury (ohne X) sollte zum einen das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis bieten, und zudem wird es die Karte auch mit von den Herstellern angepassten (Luft-) Kühlsystemen geben. Gegen Herbst rechnen wir dann noch mit einer stark abgespeckten (und entsprechend stromsparenden) Variante von Fiji, die in der sehr kleinen Radeon R9 Nano zum Einsatz kommt. JP

Testergebnisse





Produkt	Radeon R9 Fury X	Radeon R9 390X Tri-X	Radeon R9 380 Nitro OC
Hersteller / Preis	AMD / 700 Euro	Sapphire / 460 Euro	Sapphire / 230 Euro
Technische Angaben			
Grafikchip	Fiji-XT	Hawaii-/Grenada-XT	Tonga-/Antigua-Pro
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.050 / 500 MHz	1.050 / 6.008 MHz	985 / 5.800 MHz
Videospeicher	4.096 MByte HBM	8.192 MByte GDDR5	4.096 MByte GDDR5
Speicheranbindung	4.096 Bit	512 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 8-Pol	2x 8-Pol	2x 6-Pol
Bewertung			
Spieleleistung (60%)	60/60	59/60	48/60
Pro & Kontra	⊕ 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei ⊕ auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung ⊕ selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung	⊕ 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei ⊕ auch für extreme AA-Modi wie SSAA oft ausreichend Leistung	⊕ leicht übertaktet ⊕ 4xAA in 1920x1080 jederzeit ruckelfrei ⊖ teils in 2560x1440 mit Kantenglättung überfordert
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ⊕ bis zu 32-fache Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ⊕ bis zu 32-fache Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ⊕ bis zu 32-fache Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter
Energieeffizienz (10%)	6/10	4/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ moderate Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ mäßige Energieeffizienz ⊖ relativ hoher Verbrauch unter Last	⊕ relativ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊖ vergleichsweise schlechte Energieeffizienz ⊖ hoher Verbrauch unter Last	⊕ sehr gute Energieeffizienz ⊕ moderate Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊕ sparsam in Spielen
Kühlsystem (10%)	7/10	6/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ leise im Leerlauf ⊕ nur leicht hörbar unter Last ⊕ sehr niedrige Temperaturen ⊖ durchgängiges hochfrequentes Sirren der Kühlpumpe	⊕ unhörbar im Leerlauf ⊕ niedrige Temperaturen ⊖ sehr lang (30,5 cm) ⊖ laut unter Last	⊕ unter Windows geräuschlos ⊕ kaum hörbar in Spielen ⊕ niedrige Temperaturen
Ausstattung (10%)	7/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ VSR ⊕ FreeSync ⊕ Eyefinity ⊕ XDMA-Crossfire (ohne Brücke) ⊕ 1x HDMI 1.4a ⊕ 3x Displayport ⊕ HBM-Speicher ⊕ Wasserkühlung ⊕ LED-Beleuchtung ⊖ kein DVI ⊖ nur HDMI 1.4a	⊕ VSR ⊕ FreeSync ⊕ Eyefinity ⊕ XDMA-Crossfire (ohne Brücke) ⊕ 1x DVI ⊕ 1xHDMI 1.4a ⊕ 3x Displayport ⊕ 8,0 GByte GDDR5 ⊕ HDMI-Kabel	⊕ VSR ⊕ FreeSync ⊕ Eyefinity ⊕ TrueAudio ⊕ XDMA-Crossfire (ohne Brücke) ⊕ 2x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ Displayport ⊕ 4,0 GByte GDDR5
Fazit	Die Fury X stellt einen würdigen Gegenspieler zu Nvidias Flaggschiffen dar und kann in 4K-Auflösung mit der Geforce GTX 980 Ti gleichziehen. Das Kühlsystem hält dabei auch unter Last die Temperatur der Fiji-GPU sehr niedrig und dürfte besonders für Übertakter interessant sein.	Mit ihrem aufgebohrten Speicher liefert die R9 390X ausreichend 3D-Leistung, um auch in WQHD flüssig spielen zu können. Allerdings bleibt die GPU ein Hitzkopf und verlangt nach sehr viel Strom. Sapphires Tri-X-System hält die Temperaturen dennoch niedrig, arbeitet unter Last aber laut.	Sapphires Radeon R9 380 Nitro OC stellt jedes aktuelle Spiel mit maximalen Details in Full HD flüssig dar und hat auch für 2560x1440 Pixel noch gewisse Reserven. Dabei arbeitet das Dual-X-Kühlsystem flüsterleise und hält den neu-aufgelegten Tonga-Grafikchip auch unter Last kühl.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Mangelhaft	Befriedigend
	90	87	83

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

gamescom

ONE.DE AUF DER GAMESCOM 2015



Lerne unsere neue Produktlinie **ONE Gaming** kennen, teste Deutschlands erstes **Windows 10 Tablet**, spiele in der **ESL Arena** auf einem von über 150 **ONE ESL Arena PCs** oder gewinne einen von über **250 Preisen** bei unseren Shows. Schaut vorbei. Es lohnt sich!

ONE GAMING · ZOTAC · GIGABYTE · steelseries · CORSAIR · SAMSUNG · Windows 10 · intel inside CORE i5 · NVIDIA GEFORCE GTX

In der **ESL Arena**, Halle 9

ROCCAT™

GUTE PARTNER - GUTE PREISE!

Jetzt Roccat Gaming Zubehör zu Mega Preisen im Online-Konfigurator gleich mitbestellen!

one.de/roccat



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.

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



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD® Radeon™ R7 370
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21910

599.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Antec GX505 Window Blue Edition

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 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

629.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,09 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Enermax iVektor.Q

Art-Nr. 21945

AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB AMD® Radeon R9 380
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Delux SH891

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.

799.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte B85M-D3H, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 450W Corsair VS450 / Corsair Carbide Series SPEC-01

Art-Nr. 22633

AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 8192 MB AMD® Radeon R9 390
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

949.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair VS650 / Raidmax Blackstorm

Art-Nr. 22774

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Intel® Core™ i5-4690K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22638

999.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z97 PC-Mate, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W Cooler Master B500 V2 / Raidmax Blackstorm

Für jede Mission bestens gerüstet -
mit **NVIDIA® GeForce® GTX 970** Grafik!

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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 Finanzkauf[2] 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

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher
- 8192 MB AMD® Radeon R9 390X
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1349.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 25,27 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 700W Cooler Master B700 V2 / NZXT Phantom 410

Art-Nr. 22952



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1449.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 27,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 600W Cooler Master B600 V2 / Raidmax Blackstorm

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- 240 GB SATA III PNY CS1111 SSD 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1799.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 33,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, Killer Netzwerkkarte, 700W Cooler Master B700 V2 / Delux SH891

Art-Nr. 23285

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

one.de

NVIDIA GEFORCE GTX

ONE Gaming Notebook K73-4M 43,94cm/ 17,3"

- Intel® i7-4720HQ Prozessor
- Bis 32 GB DDR3 Speicher
  Bis 2000 GB Festplatte + 2x mSATA M.2
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 4096MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M



Art-Nr. 23107

ab 1099.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

43,94cm/17,3" FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-Fi

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



39,62cm/ 15,6" ONE Gaming Notebook K56-5F

- > Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950
- > bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 749.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23146



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
- > bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

ab 799.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 15,96 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 23147



43,94cm/ 17,3" ONE Gaming Notebook K73-50

- > Intel®7-4720HQ Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- > DVD Brenner Laufwerk
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 999.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23144



43,94cm/ 17,3" ONE Gaming Notebook K73-5N

- > Intel® Haswell Desktop CPU
  Intel® i3, i5 oder i7 Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 4000 GB Festplatte + 2x mSATA M.2
- > 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
  ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
  ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster® X-Fi® MB3

ab 1149.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23126

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt.Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Acer XB270HU im Test

Der perfekte Spielemonitor?

Der Acer XB270HU setzt auf G-Sync, 144 Hertz und ein IPS-Panel mit sehr hoher Auflösung. Unser Test verrät, ob das den Preis von 750 Euro rechtfertigt. Von Nils Raettig

Auf einen Monitor wie den Acer XB270HU dürften viele Spieler lange gewartet haben. Während man bis jetzt praktisch immer in einem bestimmten Bereich wie der Bildwiederholrate, der Bildqualität oder der Auflösung gewisse Abstriche machen musste, schickt sich der 27-Zoll-Monitor mit IPS-Panel an, in all diesen Bereichen gleichermaßen zu glänzen. Dabei hat Acer vor allem Spieler im Visier, denn der XB270HU bietet nicht nur schnelle 144 Hertz Bildwiederholrate und 2560x1440 Pixel, sondern er unterstützt auch Nvidias G-Sync-Technologie, die in Kombination mit einer Geforce-Grafikkarte für eine besonders flüssige Bildwiedergabe ohne Darstellungsfehler oder Eingabeverzögerungen sorgt.

Klingt fast so, als könnten wir uns den Test gleich schenken und die Höchstnote vergeben, ein paar mögliche Stolperfallen gibt es aber dennoch. Aus Spielersicht betrifft das primär die Reaktionszeit, hier erreichen IPS-Panels nämlich immer noch meist deutlich höhere Werte als TN-Panels, was in schnellen Spielen zu störenden Schlieren führen kann. Ob der Acer-Monitor in diesem Punkt oder bei anderen Aspekten trotz seines hohen Preises von 750 Euro entscheidend Federn lassen muss, klären wir auf den folgenden Seiten.

Flüssiger dank G-Sync

Der XB270HU bietet viele Merkmale, die schon auf dem Papier für eine sehr gute Spieleleistung sprechen, etwa die schnelle Bildwiederholrate von 144 Hertz oder die hohe Auflösung von 2560x1440 Pixel. Das für Spieler interessanteste Merkmal dürfte allerdings Nvidias G-Sync-Technologie sein, die noch vergleichsweise jung ist. Entsprechende Monitore gibt es erst seit Ende 2014 zu kaufen und die Zahl an verfügbaren TFTs mit G-Sync liegt immer noch auf einem sehr überschaubaren Niveau im einstelligen Bereich. Aber was genau macht G-Sync (und AMDs Pendant FreeSync) für Spieler überhaupt so reizvoll?

Während Monitore bislang mit einer festen Bildwiederholrate gearbeitet haben, sorgen diese Technologien dafür, dass die Bildwiederholrate dynamisch an die Leistungsfähigkeit Ihres PCs angepasst wird. Der Monitor stellt also immer genau so viele Bilder dar, wie Ihr Rechner beziehungsweise Ihre Grafikkarte gerade liefern kann. Das verhindert unter anderem Bildfehler und führt dazu, dass Ihre Steuerbefehle in einem Spiel mit einer besonders geringen Verzögerung angezeigt werden, was ein sehr flüssiges Spielgefühl ermöglicht. Ausführlichere Erklärungen zu den Technologien finden Sie unter anderem in unseren Artikel »FreeSync gegen G-Sync« aus dem Heft 05/2015 (ab Seite 108) oder online unter http://bit.ly/1NL41Qw.



Der glänzende Standfuß erlaubt es Ihnen, den Monitor einfach nach links und rechts zu drehen, außerdem findet sich hier der einzige Farbklecks am TFT.

Um G-Sync mit dem XB270HU nutzen zu können, müssen Sie mindestens eine GTX 650 Ti Boost besitzen. Alle neueren und schnelleren Modelle unterstützten die Technik ebenfalls, die Zahl an kompatiblen Nvidia-Grafikkarten ist also ziemlich hoch. Besitzer einer AMD-Grafikkarte können nicht von G-Sync profitieren und müssen stattdessen auf einen Monitor mit AMDs weitgehend ebenbürtigen FreeSync ausweichen, im Falle von AMD werden außerdem deutlich weniger Grafikkarten unterstützt, da ein Modell mit Version 1.1 von AMDs Gra-



Auf der Unterseite befinden sich nur der Displayport sowie ein USB-Hub, rechts im Rahmen sind zwei weitere USB 3.0-Ports integriert.





Die Höhe des Monitors lässt sich in einem Bereich von maximal 15 Zentimetern verändern, der Neigungswinkel beträgt zwischen -5 und 35 Grad.

 Die ersten Modelle des XB270HU hatten teils Probleme mit Backlight-Bleeding und Pixelfehlern, die bei uns nicht aufgetreten sind.



Nils Raettig
@nraettig

Ich muss in meiner Fantasie schon etwas realitätsfern werden, wenn ich mir Verbesserungen für den XB270HU ausdenken will. So wäre ein gebogener 4K-Monitor mit MVA-Panel im 21:9-Format und 144 Hertz sowie G-Sync- und 3D Vision 2-Unterstützung sehr nett. Abseits von solchen Gedankenspielereien kommt der Acer-Monitor der Vorstellung eines perfekten Spielermonitors aber schon sehr nahe. Bei all dem Lob muss ich allerdings zugeben, dass mir 750 Euro einfach zu viel Geld für einen Monitor sind – selbst für einen so guten. Klar, das Spielgefühl verbessert sich mit G-Sync spürbar und die Bildqualität des IPS-Panels liegt über der meines heimischen TFTs mit TN-Panel. Die Unterschiede sind für mich aber nicht groß genug, um mir derart viel Geld wert zu sein, zumal mein Monitor bereits flotte 120 Hertz unterstützt.

phics Core Next (GCN)-Architektur Voraussetzung ist. Im Test mit einer Geforce GTX 770 zeigt sich schnell, dass G-Sync erwartungsgemäß auch beim XB270HU das Spielerlebnis spürbar verbessert, weil sich die Steuerung direkter anfühlt und so gut wie keine Bildfehler mehr auftreten. Wie groß die Verbesserung genau ist, hängt allerdings von verschiedenen Faktoren ab. So fällt die direktere Steuerung auf dem Acer-Monitor vor allen in schnellen Spielen aus der Ego-Perspektive und der Third-Person-Ansicht wie Counter-Strike: Global Offensive oder Grand Theft Auto 5 positiv ins Gewicht, während sie in eher langsamen Strategiespielen und Adventures wie Total War: Rome 2 oder The Book of Unwritten Tales 2 nur subtil zu spüren ist.

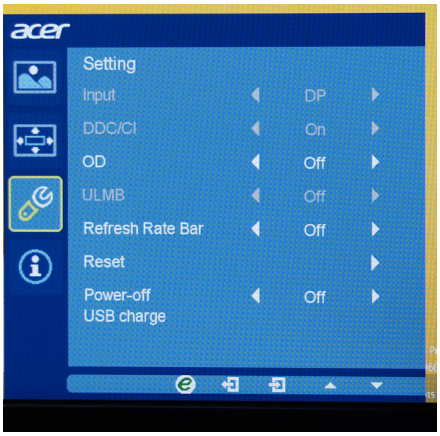
Ebenfalls wichtige Aspekte: Die Zahl der Bilder pro Sekunde, die Ihr PC in einem bestimmten Spiel erreicht, und die Bildwiederholrate, die Sie bislang von Ihrem TFT gewöhnt sind – G-Sync macht nämlich vor allem in eher niedrigen fps-Bereichen einen klar bemerkbaren Unterschied aus.

Im Vergleich zum zuletzt getesteten XG270HU mit FreeSync (GameStar 06/2015, ab Seite 116) hat der XB270HU im Spiele-Test den Vorteil, dass G-Sync hier bereits ab 30 Bildern pro Sekunde arbeitet, während das beim FreeSync-Modell erst ab 40 fps der Fall ist. Wenn Sie in einem Spiel fps-Werte erreichen, die immer wieder zwischen dieser Grenze schwanken, dann ist der Wechsel zwischen aktiviertem und deaktiviertem FreeSync/G-Sync jedes Mal durch das im einen Fall mehr und im anderen Fall weniger flüssige Spielgefühl spürbar. Deshalb gilt: Je niedriger diese Grenze liegt, desto besser, weil dann auch eher langsame PCs in der Lage sind sie zuverlässig zu überschreiten.

Gute Interpolation, niedrige Reaktionszeit

Die G-Sync-Grenze zu überschreiten wird durch die hohe native Auflösung von 2560x1440 Pixel zwar etwas erschwert, da Sie Ihren Rechner deutlich stärker als die weit verbreitete Full HD-Auflösung von 1920x1080 Pixel fordert, dank der guten Interpolation des XB270HU stellt das aber kein Problem dar. Sie können die Auflösung in sehr anspruchsvollen Spielen also problemlos reduzieren, um höhere fps-Werte zu erreichen, ohne dass die Bildqualität stark darunter leiden würde. Am besten sehen Spiele aber in der nativen Auflösung des Acer-Monitors aus, das Bild wirkt im Vergleich zu Full HD sichtbar schärfer, was das Spielerlebnis ebenfalls verbessert. Auch bei der Bildwiederholrate haben wir nichts zu meckern, im Gegenteil. Dank 144 Hertz fühlen sich Spiele bereits ohne aktiviertes G-Sync sehr flüssig und die Steuerung absolut direkt an – was allerdings nur dann gilt, wenn Sie auch entsprechend hohe fps-Werte (oder zumindest 80 bis 90 Bilder pro Sekunde) in den Spielen Ihrer Wahl erreichen.

Bleibt noch die bereits eingangs gestellte Frage nach der Reaktionszeit. Auch in diesem Punkt können wir Entwarnung geben, für den Wechsel von Schwarz zu Weiß und wieder zurück zu Schwarz messen wir bereits mit 60 Hertz einen unbedenklichen Wert von 11,98 Millisekunden. Durch die Overdrive-Funktion des XB270HU lässt sich die Reaktionszeit noch etwas verbessern, aber selbst auf der höchsten Einstellung »Extreme« und bei 144 Hertz messen wir nur leicht niedrigere Werte (10,54 Millisekunden). Im Vergleich zu sehr schnellen TN-Panels wie dem Benq XL2420G (Test in Ausgabe 04/2014 ab Seite 104) ist das zwar etwa doppelt so hoch, für ein IPS-Panel sind 10 bis 12 Millisekunden aber ein sehr guter Wert. Das macht sich auch beim Spielen bemerkbar, nervige Schlieren sind praktisch gar nicht wahrzunehmen. Auch störende Farbsäume sind uns im Test bei keiner Overdrive-Einstellung aufgefallen, alles in allem glänzt der Acer-Monitor damit bei der Spieleleistung in nahezu allen Bereichen.



Das Monitormenü ist übersichtlich und gut strukturiert, sehr viele Einstellungsmöglichkeiten hat es allerdings nicht zu bieten.

Die Bildqualität überzeugt

IPS-Panels wie das des XB270HU unterscheiden sich nicht nur bei der Reaktionszeit, sondern auch in anderen Aspekten von den meist etwas günstigeren TN-Panels. Während sie bei der Reaktionszeit allerdings eher das Nachsehen haben, liegen sie in Bereichen wie der Blickwinkelstabilität oder der Bildqualität dagegen in der Regel klar auf höherem Niveau. Das spiegelt sich auch in den meisten unserer Messwerte wider, so etwa beim Schwarzwert. Während der XG270HU mit TN-Panel eine minimale Helligkeit von 0,40 cd/m² erreicht, kommt der XB270HU auf sichtbar niedrigere 0,25 cd/m² oder anders ausgedrückt: Schwarz sieht auf dem IPS-Panel mehr nach Schwarz aus, während es auf dem TN-Panel eher in eine leicht gräuliche Richtung geht. Das wirkt sich auch positiv auf das Kontrastverhältnis aus, hier hat das IPS-Panel mit 1.154 zu 1 klar die Nase vorn (XG270HU: 882 zu 1).

Die Homogenität der Ausleuchtung beträgt bei beiden Monitoren gute 87 Prozent, leichte Lichthöfe sind dadurch nur in sehr dunklen Szenen und bei genauem Hinsehen erkennbar. Bei der maximalen Helligkeit hat der XB270HU mit 290,9 cd/m² zwar etwas das Nachsehen gegenüber dem XG270HU (349 cd/m²), dieser Wert ist aber immer noch mehr als ausreichend, um den Monitor problemlos in hellen Umgebungen nutzen zu können.

Diese Messergebnisse bestätigen sich auch beim direkten Bildvergleich. Zu diesem Zweck haben wir den XB270HU und den XG270HU mit dem gleichen PC verbunden und das Bild dupliziert auf beiden Anzeigen dargestellt. Der Monitor mit IPS-Panel lie-



Die Tasten zur Menüsteuerung unten rechts am Bildschirm erledigen Ihre Aufgabe zuverlässig, ohne jedoch in puncto Verarbeitung und Druckpunkt vollkommen zu überzeugen. Eine Bediensoftware gibt es für den Monitor nicht.



Hier betrachten wir einen Monitor mit TN-Panel (links) und den XB270HU (rechts) aus einem schrägen Blickwinkel. Das IPS-Panel des Acer-TFTs ist klar im Vorteil, die Farben werden kaum verfälscht, während das Bild rechts sehr dunkel wird.

Laut Acer wurden die fehlerhaften Modelle ausgetauscht, auch die Lieferbarkeit sollte mittlerweile wieder gewährleistet sein.



Zu den vielen Ergonomieoptionen des XB-270HU gehört auch die Pivot-Funktion, mit der Sie die Bildschirmfläche um 90 Grad drehen können. Beim Spielen ist das meist allerdings wenig sinnvoll.

fert sichtbar bessere Kontraste und stellt Farben etwas natürlicher dar. Außerdem noch ein Wort zu den Blickwinkeln: Auch in diesen Punkt liegt der XB270HU dank IPS-Panel vor dem XG270HU, wobei das Bild vor allem in der Vertikalen deutlich weniger verfälscht wird als auf dem TN-Panel.

Man muss allerdings dazu sagen, dass die Unterschiede bei der Bildqualität im direkten Vergleich deutlicher hervortreten als im Einzelbetrieb, zudem steht natürlich keiner der Monitore völlig repräsentativ für alle IPS- beziehungsweise TN-Panel, die sich je nach Hersteller und Modell ebenfalls recht stark voneinander unterscheiden können. Unabhängig davon macht der XB270HU in Sachen Bildqualität insgesamt aber eine mehr als gute Figur, die kaum (Spieler-) Wünsche offen lässt.

Ausstattung eher mager

Während sich der G-Sync-TFT bei der Spieleleistung und bei der Bildqualität praktisch keine Blöße gibt, finden sich bei der Ausstattung zumindest ein paar kleinere Kritikpunkte. Da ist vor allem die Anschlussvielfalt zu nennen, die ist nämlich praktisch nicht vorhanden. Zur Verbindung von Monitor und Grafikkarte steht ein einziger Displayport zur Verfügung, es gibt weder einen HDMI- noch einen DVI-Anschluss.

Integrierte Boxen besitzt der XB270HU ebenso wenig wie einen Kopfhöreranschluss, immerhin verfügt er dafür aber über einen USB 3.0-Hub. Noch mehr freuen wir uns über jede Menge Ergonomieoptionen: Sie können den Monitor neigen, nach links und rechts drehen, in der Höhe verstellen und auf Wunsch sogar um 90 Grad vertikal gedreht nutzen (was allerdings beim Spielen keinen Sinn macht). Für einen Preis von etwa 750 Euro erwarten wir diese Einstellungsmöglichkeiten aber ehrlich gesagt auch. Zum Lieferumfang gehören neben dem Monitor nur noch die Kabel für den Displayport, den USB-Hub und die Stromversorgung, eine CD mit einer Bedienungssoftware liegt dem Gerät nicht bei.

Stichwort Bedienung: Die erfolgt mangels besagter Software oder einer Fernbedienung ausschließlich über das On-Screen-Display, das Sie über die Tasten unten rechts in der Bildschirmecke aufrufen. Diese machen zwar nicht den hochwertigsten Eindruck und ihr Druckpunkt könnte etwas prägnanter sein, grundsätzlich geht die Bedienung darüber aber gut von der Hand. Sehr viele Einstellungsmöglichkeiten hat der XB270HU allerdings nicht zu bieten, Extras abseits der üblichen Optionen für Helligkeit, Sprache (Deutsch steht zur Verfügung) oder die Auswahl vorgefertigter Farbprofile gibt es praktisch gar nicht, was aus unserer Sicht allerdings zu verschmerzen ist. Für Spieler ist die Overdrive-Funktion mit am wichtigsten, die Sie entweder über das Schnellauswahl-Menü, das sich beim Druck einer der fünf Monitortasten öffnet, oder im Hauptmenü unter »Settings« ändern können. Neben der Deaktivierung haben Sie die beiden Stufen »Normal« und »Extreme« zur Auswahl, wir empfehlen die Einstellung »Normal«.

Ebenfalls über die Schnellauswahl aufrufbar: der sogenannte »Ultra Low Motion Blur«-Modus (ULMB), der die Bewegungsunschärfe bei schnellen Manövern reduzieren soll. Das gelingt ihm zwar überzeugend, allerdings hat der ULMB-Modus zwei Haken: Erstens reduziert sich die Helligkeit des Bildes auf ein für unseren Geschmack zu niedriges Niveau, außerdem ist immer nur entweder G-Sync oder der ULMB-Modus nutzbar. Da die Vorteile von G-Sync beim Spielen deutlich größer sind, haben wir es ULMB stets vorgezogen. Aus der Kategorie »Wer braucht denn sowas?« stammt zu guter Letzt die sogenannte »Refresh Rate Bar«. Ist sie aktiviert, zeigt Ihnen ein roter, schmaler Balken unten links in der Ecke an, mit welcher Bildwiederholrate der Monitor gerade läuft. Vielleicht ist dies dazu gedacht, überprüfen zu können, ob G-Sync die Hertz-Zahl wie gewünscht dynamisch an die fps in einem Spiel anpasst. In den meisten Fällen merkt man das allerdings ohnehin bereits am Spielgefühl gut, ein sehr sinnvolles Extra ist die Refresh Rate Bar aus unserer Sicht deshalb nicht. Dem sehr guten Gesamteindruck des XB270HU tut das aber keinen Abbruch, Spieler mit einem schnellen PC und genug Kleingeld werden mit dem Monitor sicher sehr glücklich. NR



Das G-Sync-Logo ziert den nicht allzu schmalen Rahmen, der durch seine glänzende Optik außerdem Staub und Fingerabdrücke magisch anzieht.

XB270HU
MONITOR

GRÖSSE / AUFLÖSUNG	27 Zoll / 2560x1440 (144 Hz)
PANEL / REAKTIONSZEIT	IPS (entspiegelt) / 10,5 ms
HELLIGKEIT / KONTRAST	290,9 / 882:1
STROMVERBRAUCH / GEWICHT	45,8 Watt / 7,0 kg
ANSCHLÜSSE	Displayport
EXTRAS	G-Sync, USB 3.0-Hub

BILDQUALITÄT 38/40
+ hohe maximale Helligkeit + sehr guter Kontrast
+ sehr gleichmäßige Ausleuchtung + sehr gute Blickwinkel
+ guter Schwarzwert

SPIELELEISTUNG 19/20
+ G-Sync + 144 Hertz + kurze Reaktionszeit
+ sehr gute Interpolation + kaum Schlieren oder Kantenunschärfen

TECHNIK 18/20
+ entspiegelt + 2560x1440 Pixel + niedriger Verbrauch
− wenige Extra-Funktionen − glänzender Rahmen und Standfuß

AUSSTATTUNG 8/10
+ DisplayPort + USB 3.0-Hub + viele Ergonomieoptionen
− kein HDMI oder DVI − keine Lautsprecher

BEDIENUNG 8/10
+ übersichtliche Menü-Struktur + deutschsprachig
+ einfach Bedienung − keine Fernbedienung − keine Bediensoftware

FAZIT
Acers XB270HU bietet nicht nur sehr gute Spielereigenschaften, sondern auch eine hohe Bildqualität, allerdings zu einem hohen Preis.



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

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

Einkaufsführer

Die Markteinführung von AMDs Radeon Fury X und Fury sorgen für leichte Preissenkungen bei Geforce GTX 980 und GTX 980 Ti, allerdings bewegen sich die nur im Bereich von etwa 20 Euro. Das liegt zum einen an den ziemlich hohen Preisempfehlungen seitens AMD für die Fury-Karten, zum anderen daran, dass die neuen Radeons nur in sehr geringen Stückzahlen (wenn überhaupt) verfügbar sind. Erst wenn mehr Exemplare in den Handel kommen, dürfte ein echter Preiskampf aufflammen.

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	
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	160€
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50€
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	**560 €**
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	
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	190 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
Sandisk SSD 128 GByte	50 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	**790 €**
Bessere Soundkarte	**+55 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	**+50 €**
LG BH16NS40	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit übergendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4690K	240 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. B	40 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	55 €
Grafikkarte NEU	
Palit GTX 970 Jetstream 4,0 GB	340 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX100 SSD 256 GByte	100 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSB0	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	85 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	75 €
GESAMTPREIS	**1.080 €**
Größere SSD	**+80€ €**
Samsung SSD 850 Evo 500 GByte	180 €
Übertakter-Mainboard	**+30 €**
ASRock Fatal1ty Z97 Killer	110 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
Geforce 400/500	GTS 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580		GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz	HD 7990	
Geforce 600/700	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti		GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9	R7 260X	R7 265			R7 270	R7 270X	R9 280		R9 280X	R9 290	R9 290X	R9 295 X2
Geforce 900									GTX 960	GTX 970	GTX 980	

Prozessoren	Einsteiger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i			i3 540	i5 650	i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Hasw.«								i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GameStar digital

In unserer Kiosk-App lesen Sie das GameStar-Magazin auf Tablets und Smartphones inklusive aller Videos und können Sonderhefte ganz einfach dazukaufen.



IM ABOSHOP SPAREN
GameStar.de/shop

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.

GameStar erscheint im Verlag GameStar GmbH, Lyonel-Feininger-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



GRAFIKKARTEN
BIS 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

XFX Radeon R9 280X Black Ed.
▸ 240 € ▸ 03/14 ▸ bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G UPDATE
▸ 210 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

Zotac GTX 960 AMP! 4 GByte UPDATE
▸ 250 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1wyzYap
sehr schnell, leise / Geforce GTX 960 / 4,0 GByte

Gainward GTX 770 Phantom NEU
▸ 200 € ▸ onlinbe ▸ bit.ly/1gBIXC0
sehr schnell, leicht hörbar / Geforce GTX 770 / 2,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+
▸ 165 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkhY0k
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 270X / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus Geforce GTX 980 Strix DC2 UPDATE
▸ 560 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise, GTX 980, 4,0 GByte

MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 360 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

Palit Geforce GTX 970 Jetstream
▸ 340 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GBytel

Sapphire Radeon R9 290X Tri-X
▸ 350 € ▸ online ▸ bit.ly/1yDTddt
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
▸ 345 € ▸ 08/14 ▸ bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1150

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 255 € ▸ – ▸ 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
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. B
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IF0aDd
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Alpenföhn Brocken Eco
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/12R1VvX
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer A11/i11
▸ 20 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Steelseries Sensei RAW
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1wHzu1A
Laser 5.700 dpi, für linke und rechte Hände

Roccat Savu
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, Profile, nur rechte Hände

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 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
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

Logitech G502 Proteus Core UPDATE
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWIla
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Roccat Kone Pure Optical UPDATE
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless UPDATE
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G710+ UPDATE
▸ 105 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Corsair Vengeance K70 UPDATE
▸ 120 € ▸ – ▸ bit.ly/1uvLUTE
mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

Cherry MX-Board 3.0
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Pro
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

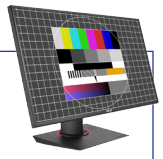
Kingston HyperX Cloud UPDATE
▸ 75 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

QPAD QH-85 Pro Gaming UPDATE
▸ 90 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DlY2QH
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/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG278Q UPDATE
▸ 600 € ▸ online ▸ bit.ly/1slHMVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

LG 24GM77-B UPDATE
▸ 260 € ▸ – ▸ bit.ly/1BgdclQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

Eizo Foris FS2434
▸ 290 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Pqu
▸ 260 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite E2773HS
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel



SSDs

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 255 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-,Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 160 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo
▸ 105 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX100 UPDATE
▸ 100 € ▸ – ▸ bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

SanDisk SSD 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



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, starke Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

Creative SB Recon 3D Bulk
▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rImYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



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

Für mehr Rock'n'Roll in Games.

Und für Messebabes.



Kimberly-Rose von Eichberg
Kein Messebabe
Mag aber Games

Stephan Mathé
Auch kein Messebabe
Mag auch Games

www.gamesanwalt.de

Fotografie: Marco Drews, www.marco-drews.de

GameStar PLUS

Nur noch im Juli:
Sacred 2 bei GameStar Plus

Jetzt GameStar Plus-Mitglied werden und die Vollversion von Sacred 2 geschenkt bekommen - von Gamesrocket, dem deutschen Spiele-Shop mit Geld-zurück-Garantie.



EINFACH MEHR BEKOMMEN

NUR 2,99€ PRO MONAT IM 12-MONATS-PAKET

10 Prozent Extrarabatt bei Gamesrocket

Als Teil von GameStar Plus sparen Sie bei jedem Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket.de nochmals 10% auf den ohnehin schon reduzierten Preis.

Zweimal pro Woche GameStar TV

Mit Plus für GameStar.de sehen Sie alle Videos ohne Werbeunterbrechung und zweimal pro Woche exklusive Analysen und Diskussionen in GameStar TV.

Heftarchiv für Abonnenten extra günstig

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

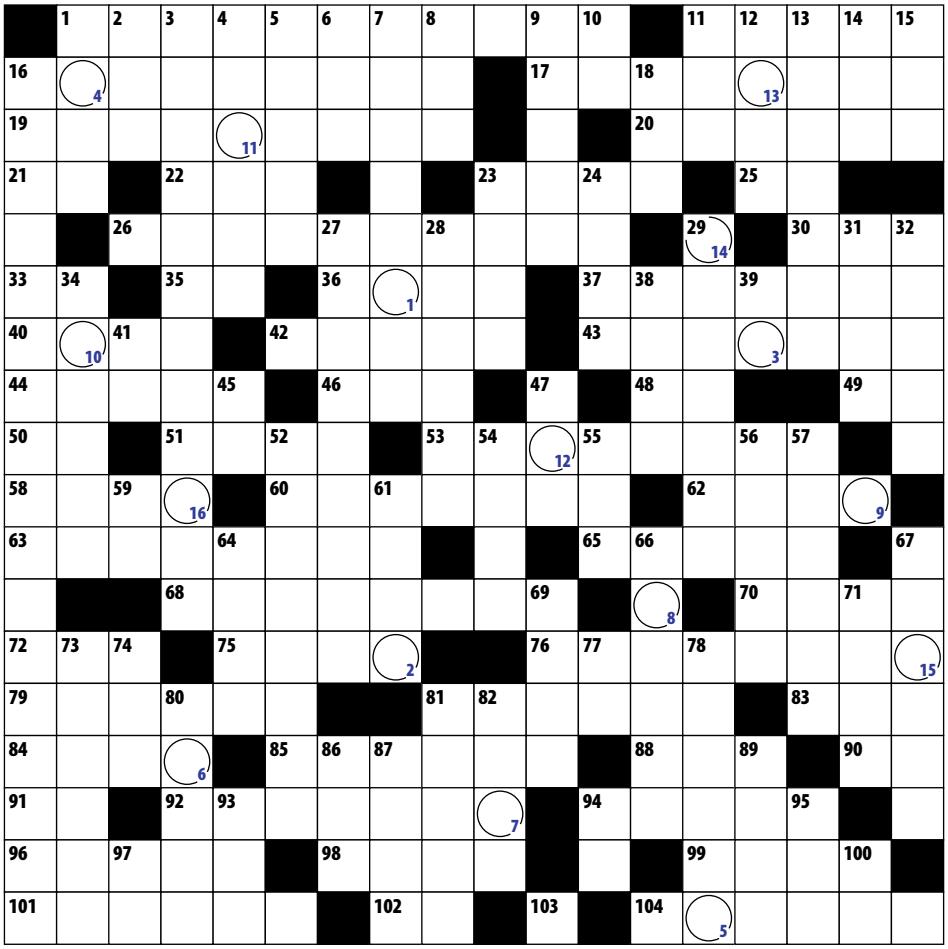
Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

Rätselstunde

Die Tradition des jährlichen Kreuzworträtsels bleibt gewahrt.

Von Michael Graf



Lösung

1	2	3	4	5		6	7		8		9	10	11		12	13	14	15	16

Waagrecht

1 ▸ Am Untertitel von Sacred 2 findet ein englischer Engel Gefallen.
11 ▸ Dieses Action-Rollenspiel von 2010 hat mit dem englischen Wort für »Gier« (nach Beute) den perfekten Titel, ist ansonsten aber mau.
16 ▸ Ein echtes Spiele-Urtier: der Entwickler des Render-Adventures The 7th Guest (1993).
17 ▸ Begann im 19. Jahrhundert als Spielkarten-Hersteller, baute dann Automaten und stieg mit großem Erfolg ins Klempnergeschäft ein.
19 ▸ Dreidimensionale Weltraum-Strategie, kürzlich neu aufgelegt.
20 ▸ Früher ultimatives Entwicklerstudio, heute Online-Plattform.
21 ▸ Das Heim-Windows zwischen 98 und XP, in der Rückschau betrachtet.
22 ▸ Ein englischer Geschäftsführer.
23 ▸ Ein japanisches, äh, Erwachsenenspiel um ein Mädchen mit Katzenohren hieß Let's gefolgt von zweimal diesem englischen Miau.
25 ▸ Das kurze Heimatland des Entwicklers von Age of Wonders 3.
26 ▸ War mal »das deutsche Baldur's Gate«, ist heute eine Art Free2Play-Diablo.
30 ▸ Macht Survival Evolved zum Indie-Spiel und Raiders of the Lost zum Indy-Spiel.
33 ▸ Kollege Obermeier initial von hinten betrachtet.
35 ▸ Erst das macht Cid zum Konquistadoren-Actionspiel von 1987 und Tronic Arts zum Branchenriesen.
36 ▸ Gibt es unter anderem mit Lancer, Control, Citizen sowie natürlich Wars und Trek.
37 ▸ Klingt wie eine Zahnpastamarke, ist aber ein umgekehrtes Krimi-Adventure von 2011, das vor allem mit Gesichtsanimationen beeindruckte.
40 ▸ Ein Survival-Actionspiel von 1999 heißt nicht Urne. Da fehlt nämlich das hier.
42 ▸ Eine Anti-Agenten-Schleichspiel von 2007 nennt sich Death to ...
43 ▸ Das genaue Gegenteil von 60 waagerecht.
44 ▸ Harmoniert gut mit Auto und englischem Diebstahl.
46 ▸ Das abgekürzte Entwicklerteam von Nezitic Rats.
48 ▸ Das Sinnbild für den Spielebranchen-Crash der 80er möchte nach Hause telefonieren.
49 ▸ Entweder ein kurzer US-Soldat oder das, was Yu-Oh! zum (oft als Spiel umgesetzten) Manga ergänzt.
50 ▸ Gekürzter Vorname des Designers del Castillo, der Command & Conquer mitgeprägt hat.
51 ▸ Das ultimativ Heldenquartett: der Avatar, Shamino, Dupre und ...
53 ▸ Dieses Sierra-Adventure von 1988 entzieht dem Goldrausch die Initialen einer historischen Ubisoft-Meuchelserie.
58 ▸ Legacy of Kain: Reaver? Nein, diesem Actionspiel von 1999 fehlt die Seele.
60 ▸ Vielversprechende Skyrim-Mod, hoffentlich bald fertig. Beginnt wie 96 waagerecht, endet wie 4 senkrecht.
62 ▸ Strahlender Softie aus Fallout, Vorname Nuka. Hier den Nachnamen rückwärts eintragen.
63 ▸ Das vierte Skylanders-Spiel, in dem man Bösewichter fangen und in Spielzeugfallen übertragen kann.
65 ▸ Sins of a Empire. Was fehlt zum Weltraum-Strategiespiel von 2008? (Anfangsbuchstaben vertauschen)
68 ▸ Dämonischer Gründer der Brennenden Legion aus Warcraft. Kein Warcraft-Kenner? Dann einfach die Einzahl von 28 senkrecht um englische Zeitalter ergänzen.
70 ▸ Das Halo-Strategiespiel von 2009 ist nie für den PC erschienen, trug aber diesen Beinamen. (rückwärts eintragen)
72 ▸ Himmelsrichtung, in die es in Diablo 2 stets ging.
75 ▸ Das zweite Doom trug 1994 den Untertitel on Earth. Was fehlt? (bitte rückwärts eintragen)
76 ▸ Manche nennen es »Ego-Adventure«, andere »Walking Simulator«. So oder so ist dieses Spiel um den Heimatbesuch einer jungen Frau 2013 sehr bekannt geworden.
79 ▸ Eine englische Wunschtraumwelt und der Titel einer Art Weltraum-SimCity von 1991.
81 ▸ Ein anderes Wort für Online-Rollenspiel lautet MMORPG, klar. Aber wie lautet ein anderes Wort für Online-Echtzeit-Strategiespiel?
83 ▸ Ergänzt Hot zum Spielzeugauto-Rennspiel von 1990.
84 ▸ Ein geschrumpfter Redakteur, bei GameStar und anderswo.
85 ▸ Das Gegenteil von Download.
88 ▸ Kunstvoller PlayStation-2-Klassiker (von 2001) um einen Jungen, ein Mädchen und schubsende Schatten. Bitte rückwärts eintragen.
90 ▸ Kürzen Sie den Vornamen des Bioshock-Schöpfers um den Anfangsbuchstaben von 17 waagerecht.
91 ▸ Eine kurze Nummer.
92 ▸ 1993 schuf der Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto dieses Actionspiel um raumfahrende Füchse. (rückwärts eintragen)
94 ▸ Einer der beiden Helden von Call of Juarez (2009) hat von Berufswegen her immer einen solchen Spruch auf den Lippen.
96 ▸ Dieser große, dünne Man (!) lauert Minecraft-Spielern seit der Beta 1.8 auf.
98 ▸ Ban wäre kein Kistenschiebe-Klassiker ohne dies hier. (bitte rückwärts eintragen)
99 ▸ Auf diesem Stick hüpfte Commander Keen durch eine klassische Jump&Run-Serie.
101 ▸ Diese drei haben Crytek gegründet.
102 ▸ 2005 bekam diese kultige, aber gekürzte Notaufnahme-Fernsehserie ihr eigenes Spiel.
103 ▸ Ein Kreuzworträtsel-Klassiker: Roboter-Strategiespiel von 1996.
104 ▸ Wer in Counter-Strike kein Geld hat, hat trotzdem immer das hier.

Senkrecht

1 ▸ Diese Software hat Dark Souls entwickelt.
2 ▸ Wer online immer vorbeischießt, kann sich mit einem solchen Bot illegale Erfolgserlebnisse verschaffen.
3 ▸ Sam Fisher schleicht rückwärts durch diese Actionserie.
4 ▸ Der Larry-Schöpfer. Erst Nachname, dann Vorname.
5 ▸ Es müssen nicht immer Spiele sein, auch solche Bücher kann man am Bildschirm genießen.
6 ▸ Vorwärts die kurzen New York Rangers, rückwärts die Heldin des Drachen-Actionspiels Drakan (1999).
7 ▸ Render-Adventure um ein ebenso legendäres wie versunkenes Inselreich, veröffentlicht 1997 von Cryo.
8 ▸ Auf die Zombie-Insel dieses Doktors verschlägt Sie ein Borderlands-DLC von 2009.
9 ▸ Bioshock hat zwei, The Witcher 3 hat drei und Stalker hat sieben.
10 ▸ »Nachname« des PC-Gehäuse-Herstellers mit »Vornamen« Lian.
11 ▸ Grand Theft Road? Nicht ganz, trotzdem ein Rennspiel (von 2004).
12 ▸ Der Epic-Chef ist nicht Euro Raus, sondern Mark ...
13 ▸ Passend zum Gastgeberland trug das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1996 den Titel UEFA Euro 96 ...
14 ▸ Entweder der abgekürzte Name der Meinungsseite am Beginn eines Magazins oder die KI-Assistentin aus Command & Conquer.
15 ▸ Die böse C&C-Bruderschaft in der Rückschau.
16 ▸ Anno 1999 unternahm April Ryan in diesem Adventure den ersten Teil ihrer längsten Reise.
18 ▸ Dank diesem Streaming-Dienst für die PS4 kann man alte PS3-Spiele spielen. Jetzt. Auf Englisch.
23 ▸ Die Mission zu diesem Planeten möchte Bohemia (Arma) in seinem nächsten Spiel simulieren.
24 ▸ Rückwärtige Klötzchen, aus denen sich unter anderem Batman, Star Wars und Indiana Jones zusammensetzen.
27 ▸ Brettspiel-Umsetzung von 1988, dreht sich um Spionage, heißt auch fast so.
28 ▸ Das verkauft der geschwätzige Stan im zweiten Affeninselspiel (1991).
29 ▸ Wenn es nach Oculus geht, ist das die Reality der Zukunft.
31 ▸ Wer in Online-Titeln »Ranked Matches« bestreitet, möchte sich einen höheren verdienen.
32 ▸ Nachname unseres Hardwarechefs, oder der Entwickler von Don't Starve ergänzt um den entfallenen Buchstaben aus 90 waagerecht.
34 ▸ Der Waldläufer Talion schleicht 2014 durch dessen Schatten.
38 ▸ Dieses Studio entwickelte unter anderem einen indizierten Geheimagenten-Shooter für das Nintendo 64. Und Kinect Sports. (Endbuchstaben vertauschen)
39 ▸ Anfangsbuchstabe des Landes, aus dem der ursprüngliche Anno-Entwickler kam.
41 ▸ Entweder der kurze Heimatstaat von Blizzard oder das ebenso kurze Total-War-Studio.
45 ▸ Om wäre ja auch ein zu meditativer Titel für das höllische Shooter-Urgestein gewesen.
47 ▸ Die Terrorfraktion aus C&C: Generäle, allerdings auf Englisch.
52 ▸ Vor allem bei globalen Strategiespielen gefürchtete Arbeitslosigkeit.
54 ▸ Das Xbox-Actionspiel Panzer Dragoon trägt 2002 den Namen dieser Heldin im Titel.
55 ▸ Das rückwärts ausgeschriebene »o« in Gog.
56 ▸ Das Hack'n'Slay-Genre wird im Englischen auch Hack'n'... genannt. Oder einfach: /
57 ▸ Ein erschreckendes Genre.
59 ▸ 1998 veröffentlicht Microsoft einen Mix aus Action- und Strategiespiel, der sich so abkürzt.
61 ▸ Der Held des ersten FarCry trägt eines in der Hawaii-Variante. (rückwärts eintragen)
64 ▸ Wenn sie die Hauptperson wäre, müsste die Rollenspielserie Mask Effect heißen.
66 ▸ In GTA: San Andreas und GTA 5 geht man immer über dieses Los.
67 ▸ Die Heimat von Paradox, Massive und Dice, allerdings auf Englisch.
69 ▸ Ein Hongkong-Actionspiel von 2012 trägt diese schlafenden Tiere im Titel. (rückwärts eintragen)
71 ▸ Dieser Mech-Actiontitel von 1996 hat nichts mit irrem Massenmord zu tun, trägt ihn aber im Titel.
73 ▸ Diese brennenden Gaskugeln erobert man in Master of Orion.
74 ▸ Beruf und Name des Helden von Darksiders 2 (2012).
77 ▸ Ein Skateboardspiel von Electronic Arts heißt 1987 nicht Skate and Die!, sondern lässt den Spielern die Wahl. Was muss also in die Mitte?
78 ▸ Ein Action-Adventure-Ableger einer Zombieserie ergänzt deren Titel 2014 um dieses Wort.
80 ▸ 1080p besteht aus 2.073.600, 4K sogar aus 8.294.400.
81 ▸ 1994 siedelte der spätere Anno-Entwickler Max Design eine Autokonzern-Simulation in dieser City an.
82 ▸ Bajuwarischer Krug? Nein, biowarischer Effect!
86 ▸ Evolution Soccer wäre nicht komplett ohne diese Vorsilbe.
87 ▸ Dieser Sam mimte den Helden in den Comic-Zwischensequenzen von Max Payne (2001).
89 ▸ Vorwärts ein Planet aus dem ersten Mass Effect, rückwärts ein deutscher Steuerzuschlag.
93 ▸ Dieser Geisterheld erkundet 2015 in einem bezaubernden Jump&Run den »blinden Wald«.
94 ▸ Der Regisseur Guillermo del Toro hat 2014 an dieser Silent-Hill-Demo mitgearbeitet, aus der nun niemals ein Spiel wird.
95 ▸ Die (abgekürzte) Spieleserie, in der man mit einer festen Schlange herumschleicht. Klingt nach Spartenunterhaltung, ist aber so.
100 ▸ Einfach noch mal 39 waagerecht. Ja, wir sind faul.

VORSCHAU

Die GameStar-Ausgabe 09/2015 erscheint am 26.8.2015





QUAKECON 2015





1 Star Citizen Preview
Wie geht's dem Mammut-Projekt? Wir fragen Chris Taylor ein schwarzes Loch in den Bauch.

2 Quakecon 2015 Preview
Wir fahren nach Texas und bringen viele spannende Infos über Fallout 4 und das neue Doom mit.

3 Anno 2205 Preview
Wie funktionieren eigentlich die Kämpfe im neuen Anno? Mehr dazu in unserer Vorschau

4 Lizenzen in Spielen Report
Marken sind nichts Ungewöhnliches in Spielen. Wie und warum kommen diese Deals zustande?

 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

webedia™ GameStar

IMPRESSUM

Verlag	GameStar GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HRB 116 413, USt-ID Nr.: DE 186 676 450
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse	Die GameStar GmbH ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der Webedia Gaming GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: +49 (89) 36086-0, Fax: -118 Geschäftsführer: Nicolas John Registergericht: Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: info@gamestar.de
Managing Director, COO	Frank Maier
Director Sales	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 (ltd.), Christian Schneider (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purrucker, 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 (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Benjamin Danneberg, Stephan Petersen, Christian Weigel, Jonas Gössling, Karsten Scholz, Sascha Penzhorn
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise	XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), , Pia Aschenbrenner (-655), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Laura Zwanziger (-691) Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.gamestar.de/mediadaten
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK www.gamestar.de

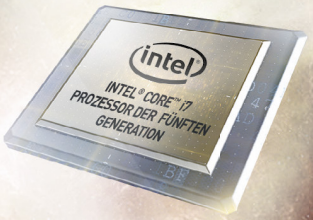
making games www.makinggames.biz

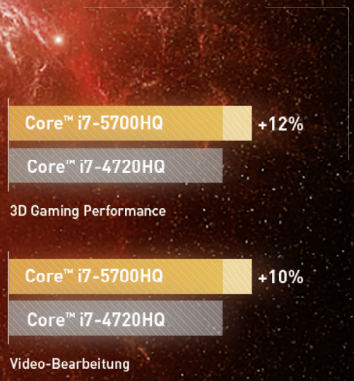
SIMS www.sims-magazin.de

msi®

Exklusive Performance mit Intel® Quad-Core Prozessor der fünften Generation







WORLD'S FIRST

GT72 Dominator Pro

Intel® Core™ i7-5700HQ Prozessor • Windows 10 Home • 17,3" (43,9 cm) True Color Wide View-Display
NVIDIA® GeForce® GTX™ 980M oder GTX™ 970M • bis zu 32 GB RAM • SteelSeries Gaming-Tastatur
Super RAID 3 • Killer™-DoubleShot Gbit LAN & ac-WLAN • HDMI, 2x Mini DisplayPort • USB 3.1*

Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

intel inside™ CORE™ i7

HIER KAUFEN

DEUTSCHLAND
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

ÖSTERREICH
e-tec.at
MediaMarkt
SATURN

SCHWEIZ
digitec
STEG Electronics

NO.1 IN GAMING

*Spezifikationen modellabhängig, bitte fragen Sie Ihren Händler. 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









WORLD OF TANKS

ROLL OUT

SPIEL KOSTENLOS AUF

WOTDE.NET

PC DIGITAL | Downloaden im Xbox Store | Laden im App Store | JETZT BEI Google play

USK ab 12 freigegeben

© 2015 Wargaming.net. Alle Rechte vorbehalten. Apple und das Apple Logo sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Android ist eine Marke der Google Inc. Google Play ist eine Marke der Google Inc. Xbox Live Gold Mitgliedschaft (separat erhältlich) benötigt. Zusätzliche Spielinhalte sind verfügbar und separat erhältlich.

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE