

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



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 11/2015



VON DEN MACHERN VON SKYRIM

Fallout 4

100%
UNCUT

GEWINNER
VON MEHR ALS
160 E3 AWARDS



ERHÄLTlich AB 10.11.2015 BEI
GameStop
POWER TO THE PLAYERS™

FALLOUT4.COM

XBOX ONE

PS4

PC
SPIEL

Bethesda



© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, Pip-Boy, Vault-Tec and related logos are registered trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

DVD Inhalt 11/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

PREVIEWS

Anno 2205 – Fazit

Anno 2205 – Grafik-Technikcheck

Anno 2205 –
Wie komplex ist es wirklich?

Assassin's Creed: Syndicate

Deus Ex: Mankind Divided

H1Z1

Skyrim: Enderal

Star Wars: Battlefront –
Die Spielmodi der Beta

Star Wars: Battlefront –
Grafikvergleich

Star Wars: Battlefront –
Warum sind wir nicht gehyped?

TESTS

Armikrog

Blood Bowl 2

Cities: Skylines – After Dark

Might & Magic: Heroes 7

Prison Architect

The Beginner's Guide

The Witcher 3: Hearts of Stone

SPECIALS

Die Flop 3-Spiele der GameStar-User

Die Top 5-Spiele der GameStar-User

Rückblick 11/2005

Witcher 3 Hearts of Stone:
3 Dinge, die es besser macht
als das Hauptspiel

**Achtung: Für die Aktivierung
der Vollversion wird ein kosten-
loses Kalypso-Konto benötigt.
Den Code für die Vollversion
finden Sie auf der DVD.**

VOLLVERSION



PORT ROYALE 3

Händler oder Abenteurer? In Port Royale 3 entscheiden Sie, wie Sie die Karibik und das Herz ihrer Angebeteten erobern wollen. Entweder Sie jagen Piraten, schlagen Seeschlachten und entdecken versteckte Schätze oder Sie werden durch ein gewieftes Warennetz zum reichsten Seefahrer der sieben Weltmeere. Egal welchen Weg Sie wählen, stundenlangster Spaß ist garantiert.

DVD-HIGHLIGHTS



ANNO 2205

In drei umfangreichen Videos erzählen wir Ihnen alles, was Sie über das neue Anno wissen müssen.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Nach der Beta ist klar: Battlefront wird gut, aber gehyped sind wir nicht. In drei Videos erklären wir, warum.



THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE

So geht DLC! CD Projekt liefert eine erstklassige Witcher-Erweiterung ab.

DVD XL-Inhalt 11/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

HD-PREVIEWS

Gamewatch – Total War: Warhammer

Rainbow Six: Siege – Beta Fazit

Star Wars: Battlefront – Beta Fazit

HD-TESTS

FIFA 16

Skyshine's Bedlam

HD-SPECIALS

Die besten Fallout Momente: Community-Edition

Die besten GTA-Alternativen

FIFA: Kuriose Alternativen

GameStar Spotlight: Der beste Bosskampf

GameStar Spotlight: Die Diskussion

Star Wars: Battlefront, Das Interview #1 –
Knappe Entwicklungszeit

Star Wars: Battlefront, Das Interview #2 –
Map Rotation

Star Wars: Battlefront, Das Interview #3 –
Mikrotransaktionen

Steam Analyse: Community-Topspiele #1

Steam Analyse: Community-Topspiele #2

The Witcher 3: Hearts of Stone – Der Runenschmied

Werbung oder Wahrheit: Metal Gear Solid 5

Werbung oder Wahrheit: The Witcher 3

DVD-HIGHLIGHTS



STAR WARS: BATTLEFRONT BETA-FAZIT

Satte 25 Minuten diskutieren Mirco und André die Stärken und Schwächen des Star-Wars-Shooters.



RAINBOW SIX: SIEGE BETA-FAZIT

Shooter-Experte Stefan Köhler zieht ein erstes Fazit zum neuen Rainbow Six: Siege von Ubisoft.



FIFA 16

FIFA 16 zelebriert Fußball in seiner ganzen Schönheit. Nicht nur wegen der neuen Frauen-Teams.

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		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!

Es ist nicht immer ganz einfach, den gemeinen PC-Spieler zu verstehen. Schon gar nicht, wenn man die Kommentare auf GameStar.de zur Zielgruppen-Analyse heranzieht. Vor allem Ubisoft dürfte davon ein Lied singen können. Bei jeder Meldung zu Far-Cry- oder Assassin's-Creed-Spielen gibt's von unserer Community ordentlich eins aufs Dach. »Jedes Jahr das Gleiche! – Ich kann's nicht mehr sehen! – Die sollen sich mal was Neues einfallen lassen!«

Auch nach der Ankündigung von Anno 2205 hagelte es ordentlich Kritik. Dennoch dürfte so mancher PR Manager beim Scannen der Kommentare die Welt nicht mehr verstanden haben: »Och nö, warum müssen die auf einmal alles auf den Kopf stellen? – Das ist doch kein Anno mehr! – Wieso machen die nicht einfach ein 1404 mit modernerer Technik?«

Ja was denn nun? Offensichtlich ist es genauso falsch, eine traditionsreiche Spieleserie jedes Jahr nur behutsam zu erweitern wie sie von Grund auf neu zu denken. Aber so sehr ich auch die mir gegenüber schon oft geäußerte Verwirrung nachvollziehen kann, so wenig teile ich sie. Denn zum einen macht es einen gewaltigen Unterschied, ob eine Serie alle zwölf Monate erscheint, oder nur alle drei Jahre wie eben Anno. Zum anderen ist PC-Spieler nun mal nicht gleich PC-Spieler. Ich würde darauf wetten, dass Strategie- und insbesondere Anno-Fans deutlich traditionsbewusster sind, als der typische Far-Cry- oder Assassin's-Creed-Zocker.

So oder so ist Anno 2205 für unsere Leser sicherlich einer der interessantesten und meistdiskutierten Titel des Jahres. Und umso gespannter war auch ich als bekennender Serienfan auf meine erste Endlospartie mit dem Aufbauspielmonster, das wir als weltweit erstes Spielmagazin ausführlich testen durften. Funktioniert der Neubeginn? Wie viel Anno steckt noch drin? Die Antworten finden Sie ab Seite 18.

Der Abonnent ist König

Nein, man kann es nie allen Recht machen. Aber man kann und sollte sich sehr genau überlegen, wem man es am meisten Recht machen will. Im Fall von Anno 2205 sind das wahrscheinlich die Liebhaber ebenso komplexer wie atmosphärischer Aufbauspiele. Und im Fall von GameStar sind das unsere über 31.0000 Abonnenten, das ist fast die Hälfte aller Heftleser. Ein in der Zeitschriftenlandschaft sensationeller Wert und der Hauptgrund dafür, warum GameStar als einziges Spielmagazin zum zweiten Mal hintereinander seine verkaufte Auflage gegenüber dem Vorquartal steigern konnte.

Egal ob Anno oder GameStar: Wer solch treue Kunden hat, der tut sich auch leichter zu verstehen, wie genau man sie glücklich machen kann. In unserem Fall sind das weniger Copy&Paste aus dem Internet, sondern lange und tiefgründige Tests und Lesestrecken von den besten Autoren des Games-Journalismus. Diesen Weg werden wir konsequent weiterverfolgen. Und deshalb freue ich mich besonders, dass sich mein langjähriger Kollege und GameStar-Urgestein Markus Schwerdtel ab sofort wieder verstärkt um dieses schöne Heft kümmern wird. Genau wie der legendäre Heinrich Lenhardt, der schon bei der Erstausgabe der GameStar dabei war und nun wieder regelmäßig für uns schreibt. Das wird super!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Chaos mit Kartons. Während diese Zeilen entstehen, bezieht die Redaktion gerade neue Büroräume. Das Heft ist trotzdem pünktlich fertig geworden.

INHALT



Anno 2205

18

Im weltexklusiven, zehnteiligen Vorabtest stellen wir fest: Dieses Anno ist das bisher schönste und größte. Aber auch das un-anno-igste.



Heroes 7

52

Unkaputtbare Design in modernem Gewand. Suchtgefahr!



Star Wars: Battlefront

36

Doch mit Star-Wars-Feeling. Im Guten wie im Schlechten.

■ Titelstory

- 18 Anno 2205
- 19 Warum keine Wertung?
- 20 So funktionieren die Kampfzonen
- 22 Drei Regionen, viele Herausforderungen
- 25 Vom Diamanten zum Quantencomputer
- 26 Drei Sektorenprojekte

■ Previews

- 17 Termin-Update
- 30 Angels Fall First
- 32 Star Citizen
- 36 Star Wars: Battlefront
- 40 Deus Ex: Mankind Divided
- 44 Far Cry: Primal
- 46 Call of Duty: Black Ops 3

■ Aktuell

- 8 Cyberpunk 2077
- 8 Rise of the Tomb Raider
- 8 Alien Isolation
- 9 Ballern fürs Hirn
- 9 Mafia 3
- 9 Xbox-Spiele auf dem PC?
- 10 Nvidia Geforce Now
- 10 Neue Hardware von Microsoft
- 11 Gaming-TFT Asus PG279Q
- 11 Abwrackprämie für PCs
- 11 Umfrage: Spielen mit Gamepad am PC
- 14 Kolumne: Fasst euch kurz!
- 66 Kolumne: FIFA 16 – Pro Ultimate Team
- 67 Kolumne: FIFA 16 – Contra Ultimate Team
- 16 Gezählt: Fallout 4



FIFA 16

62

Frauenfußball und viele Neuerungen. Prima!



Aufstieg und Fall von Age of Empires, Teil 2

84

Report: Nach Age of Mythology ist plötzlich Schluss mit Erfolg.



Spielen auf dem Land

112

Was, wenn man quasi in Offlinehausen wohnt und trotzdem gerne online zockt? Wir verraten, wie man dieses Problem in den Griff bekommen kann.



Deus Ex: Mankind Divided

40

Dieses Mal dürfen wir schießen, ohne uns dabei schlecht zu fühlen.

■ Tests

- 48 Das Team
- 50 Genre-Charts
- 51 So werten wir
- 52 Heroes 7
- 58 The Witcher 3: Hearts of Stone
- 62 FIFA 16
- 68 NBA 2K16
- 70 Beginner's Guide
- 72 Cities: Skylines – After Dark
- 74 Minecraft: Story Mode
- 76 Civilization: Beyond Earth – Rising Tide
- 78 Prison Architect
- 80 Jotun
- 82 Armikrog

■ Rubriken

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

■ Magazin

- 84 Aufstieg und Fall von Age of Empires, Teil 2
- 92 Das Phänomen Rocket League
- 98 25 Jahre The Secret of Monkey Island
- 104 Emergent Narrative: Das Spiel ist die Story

■ Hardware

- 112 Spielen auf dem Land
- 116 Radeon R9 Nano
- 126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires 3	Magazin	84	Far Cry: Primal	Preview	44
Age of Mythology.....	Magazin	84	FIFA 16	Test.....	62
Alien Isolation.....	News	8	Heroes 7	Test.....	52
Angels Fall First	Preview.....	30	Jotun.....	Test.....	80
Anno 2205	Test.....	18	Mafia 3	News	9
Armikrog.....	Test.....	82	Minecraft: Story Mode	Test.....	74
Beginner's Guide.....	Test.....	70	NBA 2K16	Test.....	68
Call of Duty: Black Ops 3.....	Preview.....	46	Prison Architect	Test.....	78
Cities: Skylines – After Dark.....	Test.....	72	Rise of the Tomb Raider	News	8
Civilization: Beyond Earth – Rising Tide	Test.....	76	Rocket League	Magazin	92
Cyberpunk 2077	News	8	Star Citizen	Preview.....	32
Deus Ex: Mankind Divided	Preview	40	Star Wars: Battlefront	Preview.....	36
Fallout 4.....	Gezählt	16	The Secret of Monkey Island	Magazin	98
			The Witcher 3: Hearts of Stone ...	Test.....	58

Cyberpunk 2077

Größer als The Witcher 3



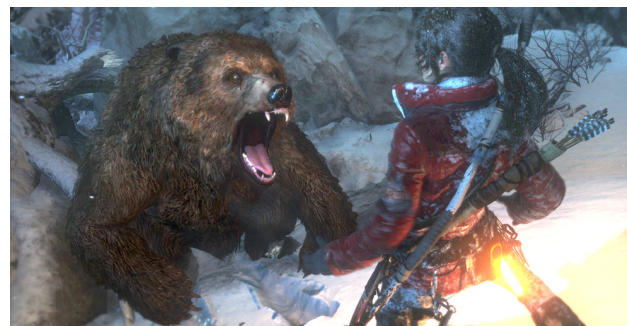
Cyberpunk 2077 soll noch größer werden als The Witcher 3 und von den Erfahrungen profitieren, die CD Projekt gemacht hat.

Das Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077 soll laut CD Projekt Red deutlich größer ausfallen als The Witcher 3: Wild Hunt. Das teilte der Projekt-Red-Grafiker Jose Teixeira den britischen Kollegen von MCV mit. Wer unter größer nur die Weltkarte versteht, liegt allerdings nicht richtig. Gemeint ist das gesamte Projekt, erklärt Teixeira: »Cyberpunk ist deutlich größer als alles, was CD Projekt Red jemals gemacht hat. Viel, viel größer. Wir betreten hier unbekanntes Territorium in den Bereichen Komplexität und Größe und stoßen dabei auf ganz neue Probleme.« Witcher 3 habe laut Teixeira vor allem dabei geholfen, diverse Dinge zu lernen, die für ein solch großes und ambitioniertes Projekt wichtig sind: »Es gibt einige Dinge, die ich beim nächsten Spiel anders und besser machen will. Und ich garantiere, dass fast jeder im Studio etwas zum Verbessern gefunden hat.« Bei solchen Versprechen sind wir erst recht auf erste Gameplay-Szenen von Cyberpunk 2077 gespannt. Ein Release-Datum liefert Teixeira leider nur im Scherz – im Jahr 2077 soll es so weit sein.

Rise of the Tomb Raider

Echtgeld-Käufe für Lara

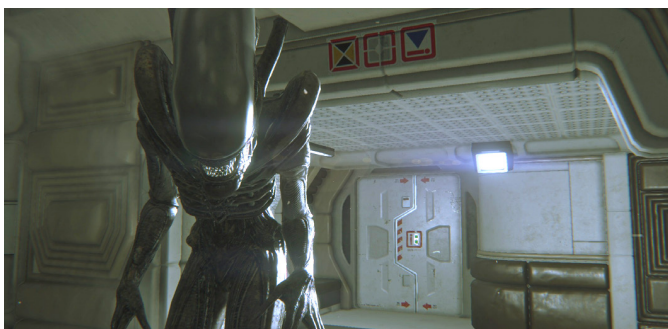
Spekulationen um Mikrotransaktionen in Rise of the Tomb Raider gab es in der Vergangenheit bereits häufiger. Seit neuestem sind nun im Xbox-Store unterschiedliche DLC-Packs erhältlich, die sogenannte Expeditionskarten enthalten. Der Produktbeschreibung zufolge lassen sich die Karten in allen zusätzlichen Gameplay-Modi einsetzen. Das Herausforderungskartenpaket liefert Modifikationen am Spiel (schwerere Gegner o.ä.), Vorteilskarten dagegen machen Lara das Leben leichter. Mittlerweile hat sich der durch die angebotenen Karten-Packs erhärtete Verdacht auf Mikrotransaktionen im Spiel auch bestätigt. Creative Director Noah Hughes erklärte, dass es definitiv möglich sein wird, neue Inhalte mit Echtgeld zu kaufen. Zum Release sollen stolze 300 dieser Expeditionskarten angeboten werden. Die sollen dann wahlweise für echtes Geld erworben oder – ohne Geldeinsatz – erspielt werden können. Ob es die Mikrotransaktionen auch in die im Frühjahr 2016 erscheinende PC-Version von Rise of the Tomb Raider »schaffen« werden, ist noch nicht bekannt.



Wer Lara in Rise of the Tomb Raider solche Begegnungen erleichtern will, kann dafür auch echtes Geld ausgeben.

Alien: Isolation

Kein Nachfolger geplant



Ein Nachfolger für Alien: Isolation (Bild) würde sich nicht rentieren, deshalb lässt Sega die Serie ruhen, bevor sie eine werden kann.

Das Horrorspiel Alien: Isolation belebte für viele Spieler die Atmosphäre des ersten Alien-Films von Ridley Scott wieder. Ein Verkaufsschlager war der Titel trotzdem nicht. Insgesamt soll sich Alien: Isolation rund 2,1 Millionen Mal verkauft haben. Klingt ordentlich, doch das ist weder für den Publisher Sega noch den Entwickler Creative Assembly zufriedenstellend. Im Interview mit GamesIndustry erklärt der Studio Director Tim Heaton, dass man sich einen Nachfolger wünsche. Allerdings sei fraglich, ob das bei solchen Verkaufszahlen realistisch sei: »Wir haben für dieses Spiel Blut geschwitzt und als es herauskam, waren wir glücklich. Alien: Isolation 2 ist nicht vom Tisch, weil wir so stolz auf den ersten Teil sind und es sicherlich noch etwas zu erzählen gibt. Aber wollen wir wirklich so viel Geld ausgeben und dann gerade mal so den Break Even erreichen?« Damit sieht es zumindest kurzfristig nicht gut für Alien: Isolation 2 aus. Das bestätigt auch die momentane Ausrichtung des Studios Creative Assembly: 400 Mitarbeiter arbeiten derzeit zusammen mit 343 Industries am neu angekündigten Halo Wars 2. Die restlichen Mitarbeiter sollen sich auf die beliebte Reihe Total War konzentrieren.

Actionspiele

Ballern fürs Hirn!

Nicht erst seit Dr. Kawashimas Gehirnjogging gibt es Denkspiele, mit deren Hilfe mentale Fitness trainiert werden kan. Allzu wirkungsvoll sind diese Titel aber zumindest im Vergleich zu anderen Genres nicht. Zu diesem Schluss kommt eine Studie der Federation of Associations in Behavioral & Brain Sciences (FABBS). In einem Artikel der Verhaltenspsychologen heißt es nämlich, Actionspiele seien für diesen Zweck deutlich besser geeignet als eigentlich extra dafür entworfene Denkspiele. Actionspiele würden den Nutzern abverlangen, sich ständig auf sich schnell bewegende Ziele zu fokussieren und rasant Entscheidungen treffen zu müssen. Bei vielen anderen Genres sei dies



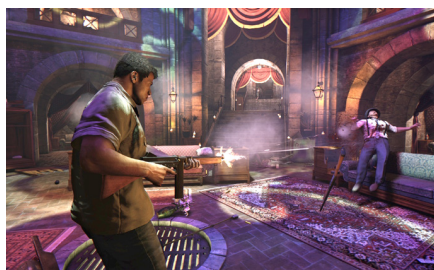
Actionspiele wie Star Wars: Battlefront beeinflussen laut Studie das Gehirn positiv.

hingegen nicht der Fall. Denkspiele sollen sogar nur wenige der den Actionspielen zugesprochenen Effekte mit sich bringen. Gleichwohl warnen die Autoren auch vor anderen angeblichen Auswirkungen von Actionspielen. Abhängig von deren Inhalten ließen sich sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf soziale Funktionen beobachten, etwa geringere Aufmerksamkeit.

Mafia 3

Weniger Klischees

Haden Blackman ist der Creative Director von Mafia 3. In einem Interview erklärte er, dass man sich bei Mafia 3 vor allem auf das organisierte Verbrechen konzentrieren wolle. Klischees, die man vor allem mit der italienischen Mafia in Verbindung bringt, sollen dagegen keine große Rolle spielen. Allein das Setting würde nicht zu der typischen Mafia-Geschichte passen, denn Mafia 3 spielt in Louisiana, konkret im New Orleans der 60er-Jahre. Hauptcharakter Lincoln Clay ist ein Waise, der aus dem Vietnam-Krieg zurückkehrt und könnte somit nicht weiter entfernt vom Bild der großen Mafia-Familie sein. Das will der Entwickler dazu nutzen, die Mafia für sich neu zu interpretieren. »Ein



Die klischeemäßige italienische »ehrenwerte Gesellschaft« soll es in Mafia 3 nicht geben.

Merkmal der Mafia-Reihe ist das Gefühl für die Zeit und den Ort an dem es spielt sowie eine starke Geschichte. Ich persönlich möchte den Begriff [Mafia] so definieren, dass er mehr umfasst als eine italienische Sippschaft. Für mich bedeutet es organisiertes Verbrechen.« Deshalb entschied man sich, den noch unverbrauchten Schauplatz der 60er-Jahre in New Orleans zu wählen.

Microsofts Phil Spencer

Xbox-Spiele am PC?

Mit der Abwärtskompatibilität der Xbox One zur »alten« Xbox 360 kündigte Microsoft auf der E3 2015 eine Funktion an, die sich Fans gewünscht hatten. Wenn es nach dem Xbox-Chef Phil Spencer ginge, würde man aber noch einen Schritt weiter gehen. Er gab in einem Interview an, dass er sich für die Zukunft wünscht, dass Xbox-360-Spiele auch mit dem PC laufen. Zwar kann man schon jetzt via Streaming Xbox 360-Titel auf den PC-Monitor holen, muss dafür aber die Konsole besitzen. Phil Spencer: »Xbox-Spiele auf die Xbox One zu bringen ist etwas, das ich machen will, aber es ist eine Frage der Priorität. Ich fände es auch toll, irgendwann Xbox-360-Spiele auf dem PC zu spielen.« Ob



Mit Xbox 360-Kompatibilität könnte man Red Dead Redemption auf dem PC spielen.

das dann über Discs oder Downloads funktionieren würde, ist unklar. Bislang klappt die Xbox-One-Abwärtskompatibilität nur bei angepassten Titeln. Mit einem richtigen Xbox-360-Emulator für die Xbox One (und damit auch für den PC) wäre es möglich, Exklusivtitel von Microsoft zu spielen. Und Konsolen-only-Hits, die es nie auf den PC geschafft haben. Red Dead Redemption, vielleicht?

SICHER, WANN IMMER SIE IHREN PC STARTEN.

Kaspersky Anti-Virus 2016

*Sicherheit für Ihr
digitales Leben.*

www.kaspersky.de/anti-virus



KASPERSKY

THE POWER
OF PROTECTION

Nvidia GeForce Now gestartet

Spiele in der Cloud

Seit dem 1. Oktober ist nicht nur Nvidias neue Android-Konsole »Shield Android TV« in Deutschland verfügbar, sondern auch der Cloud Gaming-Dienst »GeForce Now«. Für Besitzer eines Shield-Geräts (Shield Android TV und Shield Tablet) ist es damit möglich, bestimmte Spiele per Videostream über das Internet zu spielen. Der große Vorteil von Cloud Gaming besteht darin, dass sich darüber auch sehr anspruchsvolle Titel mit vergleichsweise langsamer Hardware spielen lassen, da die eigentliche Berechnung der Spielgrafik auf schnellen Server-PCs geschieht und die Übertragung per Videostream keine hohen Anforderungen an den Client-PC stellt. Ebenfalls praktisch: Der Download üppiger Spieldateien entfällt und man kann meist nach weniger als einer Minute Ladezeit direkt mit dem Spielen loslegen. Nachteile sind dagegen die Abhängigkeit von einer schnellen und möglichst latenzfreien Internet- und Netzwerkverbindung, um ohne Bildfehler und störende Eingabeverzögerungen spielen zu können. Dazu kommt noch die relativ überschaubare Auswahl an Spielen – momentan sind es insgesamt etwa 60 Titel.



NVIDIA

GEFORCE NOW™



Nvidia hat Anfang Oktober den Cloud Gaming-Dienst »GeForce Now« in Europa gestartet. Um damit aktuelle PC-Titel über das Internet zu spielen, ist allerdings zwingend ein Gerät der Shield-Reihe von Nvidia erforderlich.

Im Falle von GeForce Now bietet Nvidia zwei verschiedene Möglichkeiten, um an Spiele zu kommen. Einerseits gibt es für 9,99 Euro ein monatliches Abo, das zum Start ungefähr 50 Spiele umfasst, die sich vor allem für die Steuerung per Gamepad eignen, darunter Titel der Batman-Reihe, alle Lego-Spiele und die erste Staffel von The Walking Dead. Außerdem können Sie manche Spiele auch einzeln zum Vollpreis kaufen, wobei Nvidia Wert darauf legt, dass dann in der Regel auch ein normaler Produkt-Key mit erworben

wird, um das Spiel ohne GeForce Now direkt auf einem PC aktivieren und installieren zu können. Momentan werden allerdings nur etwa ein Dutzend Spiele wie The Witcher 3: Wild Hunt für den Sofortkauf angeboten, von denen außerdem einige erst »demnächst« als Stream spielbar sind.

Wie gut das Spielen über die Cloud mit GeForce Now in der Praxis funktioniert, erfahren Sie voraussichtlich in der nächsten GameStar-Ausgabe (12/2015) anhand eines ausführlichen Erfahrungsberichts.

Luxus-Controller und Wireless Dongle für den PC

Neue Hardware von Microsoft

Wenn Sie diese Zeilen lesen, sind zwei neue Microsoft-Produkte für den PC bereits erschienen: Zum einen der Xbox Elite Wireless Controller, zum anderen der Wireless Adapter für den normalen Xbox One Controller. Der offizielle Erscheinungstermin für beide Produkte ist der 27. Oktober

2015, wobei der Wireless Adapter bereits seit Mitte Oktober für einen Preis von 20,49 Euro bei Amazon gelistet wird. Einen großen Haken hat der Adapter allerdings: Laut offiziellen Angaben funktioniert er nur auf Rechnern mit dem neuesten Microsoft-Betriebssystem Windows 10. Kabelgebunden lässt sich der Xbox One

Controller dagegen auch auf PCs mit älteren Windows-Versionen verwenden. Ob die technisch und softwareseitig an und für sich problemlos umsetzbare Unterstützung des Wireless Adapters für Windows 7 & Co. später noch nachgereicht oder über inoffizielle Treiber ermöglicht wird, ist momentan schwer abzusehen. Vermutlich will Microsoft so aber einen weiteren Anreiz für Windows 10 bieten.

Im Falle des 149,99 Euro teuren Xbox Elite Wireless Controllers zeichnet sich

eine ähnliche Konstellation ab: Während er kabelgebunden laut den technischen Daten auf Xbox.com auch mit Windows 7 und 8 läuft, ist für den kabellosen Betrieb ebenfalls ein Wireless Adapter erforderlich, der Weihnachten 2015 erscheinen soll. Es wird zwar nicht erwähnt, mit welchen Betriebssystemen dieser Adapter kompatibel sein wird oder ob es sich gar um den gleichen Adapter wie für den normalen Xbox One Controller handelt (was anzunehmen ist). Da aber bereits dieser Wireless Adapter nur unter Windows 10 funktioniert, wird das sehr wahrscheinlich auch für den Wireless Adapter des Xbox Elite Controllers gelten. Seinen hohen Preis von knapp 150 Euro (ohne Wireless Adapter) rechtfertigt Microsoft über die Flexibilität des Gamepads. So haben Sie bei den Analog-Sticks die Wahl zwischen drei verschiedenen mitgelieferten Varianten, beim digitalen Steuerkreuz sind es immerhin noch zwei. Außerdem lassen sich auf der Rückseite auf Wunsch bis zu vier zusätzliche, hebelähnliche »Paddels« anbringen und der Bewegungsspielraum der Trigger-Tasten kann verkürzt werden, sodass sie direkt nach dem Auslösen in ihre ursprüngliche Position zurückwechseln.



Der neue Xbox Elite Wireless Controller kostet stolze 150 Euro, dafür lässt er sich allerdings auch dank seines umfangreichen Zubehörs flexibel den eigenen Ansprüchen anpassen.

IPS-Panel, 165 Hertz und G-Sync

Asus hat einen neuen Gaming-Monitor mit 2560x1440 Pixel und Unterstützung für Nvidia G-Sync auf den Markt gebracht. Der PG279Q unterscheidet sich dabei in einigen wichtigen Aspekten von seinem Vorgänger PG278Q, allem voran beim verwendeten Panel. Während der PG278Q auf ein TN-Modell setzt, kommt im PG279Q ein hochwertigeres IPS-Panel zum Einsatz. Das dürfte sich vor allem auf die Farbwiedergabe und die Blickwinkel positiv auswirken, die Reaktionszeit von IPS-Panels ist dafür in der Regel etwas höher als bei TN-Panels. Mittlerweile ist sie allerdings gerade bei teuren Gaming-Monitoren auch mit IPS-Panel meist niedrig genug, um selbst schnelle Titel wie Ego-Shooter ohne störende Schlieren spielen zu können.

Der PG279Q eignet sich auch dank seiner sehr hohen Bildwiederholrate von 165 Hertz (PG278Q: 144 Hertz) und der Unterstützung von G-Sync sehr gut für das Spielen. Diese Technologie sorgt vereinfacht ausgedrückt dafür, dass der Monitor genau so viele Bilder anzeigt, wie der PC (beziehungsweise die Grafikkarte) gerade berechnen kann, wodurch sich Spiele besonders flüssig anfühlen und Bildfehler verhindert werden. Um G-Sync nutzen zu können, ist allerdings zwin-



Asus kombiniert beim PG279Q ein IPS-Panel mit 165 Hertz Bildwiederholrate, 2560x1440 Pixel und der Unterstützung von G-Sync.

gend eine Nvidia-Grafikkarte ab der GTX 650 Ti Boost erforderlich, die maximal möglichen 165 Hertz können erst ab einer GTX 960 erreicht werden – und dann auch nur in anspruchlosen Spielen oder niedrigen Settings. Der Preis des PG279Q mit einem Displayport- und einem HDMI 1.4-Anschluss liegt bei 850 Euro, sein Vorgänger mit nur einem Displayport kostet aktuell noch etwa 670 Euro.

Geld zurück von Microsoft

Abwrackprämie für PCs

Wie wichtig es Microsoft ist, PCs mit älteren (und anderen) Betriebssystemen als Windows 8.1 und Windows 10 möglichst schnell aus der Welt zu schaffen, zeigt die im Oktober kurzzeitig eingeführte »Abwrackprämie« für den Neukauf eines Notebooks, 2-in-1-Geräts oder Desktop-PCs. Wer einen solchen Kauf zwischen dem 6. und 27. Oktober 2015 bei einem beliebigen deutschen Händler in Höhe von mindestens 349 Euro für ein Gerät mit vorinstalliertem Windows 8.1 oder Windows 10 getätigt hat, kann innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf die Abwrackprämie auf der Webseite Easytradeup.com beantragen. Je nach Preis des neuen Geräts liegt sie bei 50, 75 oder 100 Euro, Anträge sind aufgrund der engen Fristsetzung je nach Kaufdatum allerdings maximal noch bis zum 10. November möglich.

Um die Abwrackprämie in Anspruch zu nehmen, muss im Gegenzug spätestens 30 Tage nach dem Kauf des neuen PCs ein höchstens sechs Jahre alter und noch voll funktionsfähiger Rechner an Microsoft geschickt werden. Während auf dem Neugerät zwingend Windows 8.1 oder 10 vorinstalliert sein muss, darf es sich bei dem eingetauschten, älteren Gerät auch um ein MacBook oder ein Chrome-



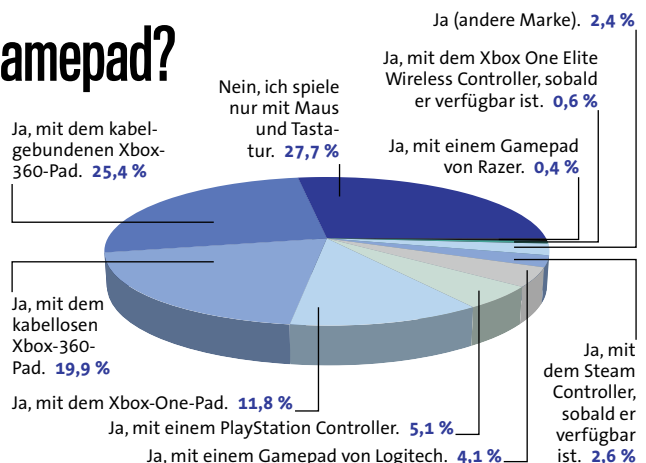
Microsoft versucht mit einer Abwrackprämie von bis zu 100 Euro, den Neukauf eines PCs mit Windows 8.1 oder Windows 10 besonders schmackhaft zu machen, die Aktion ist allerdings zeitlich begrenzt.

book mit beliebigem Betriebssystem handeln. Gut möglich, dass Microsoft die Aktion bei Erfolg verlängert oder später neu startet. Ob man sein altes Gerät aber nicht besser mit (in der Regel) höherem Ertrag selbst verkaufen sollte, steht auf einem anderen Blatt.

Umfrage

Spielen Sie am PC auch mit einem Gamepad?

Fast die Hälfte der Umfrageteilnehmer nutzt das Xbox-360-Pad zum Spielen am PC (45,3 %). Die kabelgebundene Variante hat dabei mit 25,4 Prozent einen leichten Vorsprung gegenüber dem kabellosen Modell (19,9 Prozent). Der deutlich kürzer auf dem Markt erhältliche Xbox-One-Controller wird immerhin bereits von 11,8 Prozent verwendet, PlayStation-Controller kommen dagegen nur auf 5,1 Prozent, vermutlich auch wegen der schlechteren Kompatibilität zum PC. Gamepads anderer Hersteller wie Logitech oder Razer werden nur sehr selten benutzt und den Kauf der neuen Controller von Microsoft (Xbox Elite Wireless) und Steam planen bislang nur sehr wenige unserer Leser. Knapp ein Drittel der Umfrageteilnehmer spielt ausschließlich mit Maus und Tastatur.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.171 Teilnehmer

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Kolumnen: Entscheidungen in Spielen

@ Die Argumentationen von Benjamin Danneberg und Thorsten Kühler kann ich beide verstehen und teile diese auch mitunter. Ich möchte persönliche Beispiele für meine Meinung anführen. The Witcher 3 ist ein grandioses Spiel! Aber für mich persönlich viel zu groß. Nun da ich zumindest gefühlt so langsam das Ende erreichen könnte, stellt sich bei mir ein Gedanke ein: Direkt danach das Spiel noch einmal durchspielen mit anderen Entscheidungen? Nein danke! Vielleicht in ein paar Monaten wieder. Wenn dann nicht Fallout 4 auf meinem Rechner gelandet ist oder irgendein tolles Konsolenspiel mich begeistert. Nehmen wir ein Diablo 3 als krasses Gegenteil. Entscheidungsfreiheiten? Mehrere Enden? Nein, ich würde fast behaupten, das widerspricht der ganzen Philosophie von Blizzard. In Diablo 3 habe ich, alleine durch die Videosequenzen, eine gewisse Sympathie für Leah entwickelt. Und der Entwickler hat entschieden, mir diesen Charakter vor der Nase wegzunehmen. Ich habe nicht die Möglichkeit, den Lauf von Leahs Schicksal zu verändern. Das ist irgendwie schade, aber es ist trotzdem eine großartige

Geschichte, die mir erzählt wird. Und zu guten Geschichten gehört manchmal auch, eben keine Wahl zu haben. Das ist übrigens auch im Leben so. Entscheidungsfreiheiten und mehrere Enden sind durchaus ein Stilmittel, das der Befriedigung meines Spielerlebnisses dienen kann. Aber es ist keine Voraussetzung dafür! Spieleentwickler sollten in meinen Augen in erster Linie eine gute Geschichte erzählen! Das ist es, was mich persönlich an einem Spiel interessiert. Das ist der Grund warum ich ein Skyrim häufiger durchgespielt habe, aber auch ein Monkey Island um beim Beispiel von Thorsten Kühler zu bleiben. Diese Spiele haben einfach gute Geschichten erzählt. Egal wie viele Enden, egal wie viel Entscheidungsfreiheit. Wenn ich aber zehn Enden und gefühlte 1.000 Entscheidungen in eine todlangweilige Geschichte verpacke, ist das alles umsonst. Erst die Geschichte, der Rest ist Beiwerk! Freie Entscheidungen und/oder mehrere Enden können ein Spiel durchaus bereichern. Aber es ist kein Allheilmittel! Und das sollten Entwickler bedenken, bevor sie ein Spiel auf den Markt bringen.

Florian Hafner



Bei mir kommt es aufs Spiel an. Insbesondere bei Rollenspielen

wünsche ich mir aber, dass die Entwickler mir endlich auch mal wieder eine ganz besondere Entscheidung selbst überlassen. Bisher gab es das nämlich nur in der Fable-Serie (und mit Abstrichen bei Vampire: The Masquerade). Die Entscheidung, ob man gut oder böse sein möchte. Selbst in Baldur's Gate musste ich letztlich den Oberbösewicht erstmal niedermachen. Nein, ich will entscheiden, ob ich mit ihm zusammenarbeiten will. Was bringt es mir, wenn ich das ganze Spiel über böse bin und dann am Ende doch die Welt retten muss? Da habe ich dann lieber gar keine Entscheidungen.

R19A78D



Ich finde es schade, dass es Entscheidungen meist nur als offensichtliche Multiple-Choice-Fragen gibt/gab. Meiner Meinung nach sollte es öfter Entscheidungen geben, die sich unterbewusst abspielen und trotzdem Konsequenzen haben. Man müsste sich aber mal trauen, es in Kauf zu nehmen, dass der Spieler nicht alle Entscheidungen als Entscheidung bemerkt.

Tabigs

Exotische Tiere

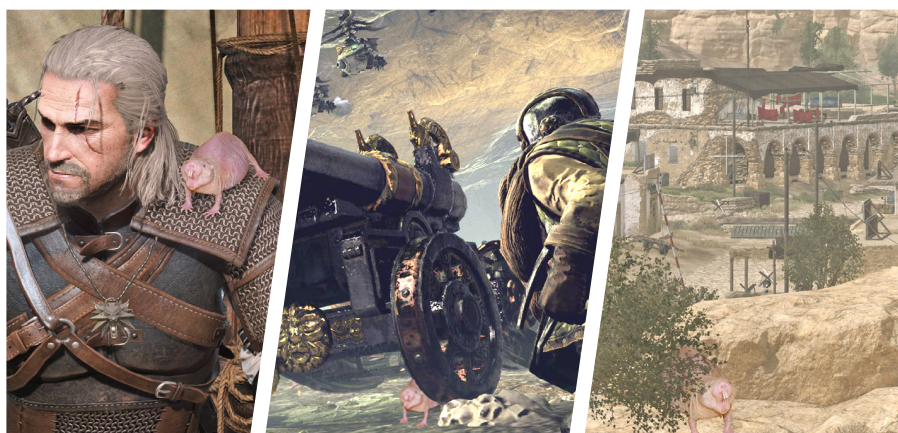


Erst einmal möchte ich ein großes Lob an alle aussprechen, ich habe jeden Monat sehr viel Spaß mit der GameStar. Allerdings befindet sich auf Seite 14 der aktuellen Ausgabe auf Geralts Schulter ein Tier (Nacktmull), was da, glaube ich, nicht hingehört.

Christian Kah

Wenn du genau hinschaust, wirst du sogar vier weitere Nacktmulle im Heft finden. Warum? Weil Michael Graf und unsere Layout-Chefin Sigrun Rüb zuweilen ein bisschen komisch sind. Einen kleinen Hinweis auf das »Wieso« findest du übrigens in der Vorletzten der Ausgabe.

Petra Schmitz



Die Redaktion liebt Tiere. Vor allem solche, die sonst keiner so wirklich leiden kann. Warzenschweine, Grottenolme, knuffige Kätzchen oder ... Nacktmulle.

Videos

@ Ich starte nun bald in mein viertes Abojahr und freue mich jeden Monat auf das Magazin. Aber dennoch merke ich leider immer öfter, dass ich beinahe alle Videos bereits im Internet gesehen habe. Auch die alte Topspiel-Rubrik, in der besonders lange und deutlich auf ein Spiel eingegangen wurde, fehlt mir sehr. Mir ist zwar bewusst, dass durch die Konkurrenz ein schnelles Onlinestellen der Videos sehr wichtig für euch ist, es wäre dennoch schön, wenn auf die Heft-DVD weitere neue Inhalte gepackt werden könnten (oder einfach die bereits online gestellten Videos in längerer Fassung). **Georg Hofmann**

Die Aufteilung der Inhalte zwischen Online und den gedruckten Magazinen ist seit Jahren schwierig. Wir haben uns entschieden, im Bereich der Videos unsere Inhalte jeweils direkt und ohne Verzug zu veröffentlichen. Aus Nutzerbefragungen wissen wir außerdem, dass nur wenige Heftleser noch wie früher eine Video-DVD in ihr Laufwerk schieben, um unsere Beiträge anzusehen. Daher kann ich derzeit leider keine exklusiven Video-Inhalte auf der DVD in Aussicht stellen. **André Peschke**

@ Ich folge euch mittlerweile seit vielen Jahren und war Fan der ersten Raumschiff-GameStar-Staffel und allen Videos, die zuvor von euch gedreht wurden. Ich gucke täglich die News und bin ein echter Fan eurer Berichte. Aber diese verdammte Werbung auf der Webseite! Mir ist klar, dass es ein wirtschaftlicher Aspekt ist, den man nicht außer Acht lassen darf, aber wenn es nur die Option gäbe, die Werbung zu überspringen. Ich finde die Werbung mächtig doof und hoffe, dass meine Botschaft nicht in den Weiten des E-Mail-Postfaches verloren geht. **Nic Albert**

Auf der Webseite bieten wir mit GameStar Plus die Möglichkeit, unser Webangebot völlig werbefrei anzusehen. Für Abonnenten der Print-GameStar sogar vergünstigt. Das Abbrechen der Werbeclips, wie man es von Youtube kennt, ist in absehbar auf unseren Seiten leider technisch nicht möglich. Von daher kann ich nur bitten: Lass dir die wenigen Sekunden Werbung doch gefallen. Ich weiß, manchmal nervt's, aber es ist die Gegenleistung dafür, dass wir fast all unsere Video-Beiträge kostenlos ins Netz stellen. **André Peschke**

@ Seit langem verfolge ich die täglichen Videos auf eurem Youtube-Kanal, besonders gefallen mir die Reviews zu neuen Spielen, aber hier komme ich auch gleich zu meiner Idee. Wie wäre es,

wenn ihr einmal pro Woche oder Monat ein Review von alten Spielen produzieren würdet? Ich für meinen Teil wäre ein sehr großer Fan dieses Formats, da ich gerne in Nostalgie schwelge und es einfach sehr begrüßen würde, wenn man gelegentlich mal ein kleines Wiedersehen mit einem altbekannten Spiel wie zum Beispiel Runescape hat.

Max Welz

Ein Retro-Format steht schon lange auf unserer Wunschliste. Das wird allerdings nicht in Form eines Testberichts geschehen. Wie's genau aussehen wird und wann wir damit loslegen können, kann ich derzeit aber nicht sagen. Dieses Jahr vermutlich nicht mehr. **André Peschke**

Report: Anarchie auf Steam?

www Hervorragender Report mit vielen und guten Quellenangaben. Zum Fazit muss man nicht viel hinzufügen. Valve muss deutlich mehr Moderatoren einstellen und schneller auf Entwickler aufmerksam werden, die ihre Rechte missbrauchen. **Kruben**

www Valve schwimmt im Geld, eigentlich unverständlich, dass die nicht von sich aus ein großes Team stellen, das in der Community ein Auge auf alles hat und gegebenenfalls auch mal großenwahn sinnigen Entwicklern auf die Finger haut. Das Hauptproblem ist inzwischen einfach, dass die Fluttore weit offen sind, und fast jeder seinen Kram auf Steam packen kann, das zieht nun mal auch etliche schwarze Schafe an, die Spieler über den Tisch ziehen und dann die Foren dicht machen und von Kritik säubern. **Obaruler**

www Ich finde, Valve muss nicht die Qualität der angebotenen Produkte garantieren und alles testen. Wenn ich bei Amazon irgendein kaum beschriebenes Produkt von einer No-Name-Firma kaufe, das keine Rezensionen oder Bilder hat, darf ich mich auch nicht wundern, wenn ich Schrott erhalte. **SANTA the GREY**

Report: Geist aus der Maschine

www Danke für den tollen Report, auch abseits von Computerspielen. Habe mich immer für das Thema KI interessiert und schaue auch gern mal den Robocup (die Roboterfußballmeisterschaft). Leider bin ich nur ein billiger Softwareentwickler im Businessbereich geworden und daher weit weg von solchen Themen. **Fensterbank**



Anarchie auf Steam: » Valve muss nicht die Qualität der angebotenen Produkte garantieren und alles testen.«

www Wie im Artikel richtig erwähnt ist das Verkaufsargument wohl mit das Hauptproblem. Zitat: »... schließlich ist Tesselation deutlich plakativer zu vermarkten als ein um 13 Prozent schlauerer Gegner«. Somit sind wir auch schuld an diesem Umstand. Ich persönlich würde mit Handkuss z.B. ein Rome 2 mit ausschließlich (deutlich) verbesserter KI zum Vollpreis noch einmal kaufen! Fände ich grandios, da steht und fällt der Spielspaß für mich, nur bin ich da wohl einer der wenigen, weshalb es sich wirtschaftlich nicht lohnt. **Faw**

Report: Aufstieg und Fall von Age of Empires, Teil 1

www Schöner Artikel. Freue mich schon auch den zweiten Teil des Berichts. Ich glaube und hoffe, dass das nicht alles war und wir eines Tages einen würdigen Nachfolger bekommen. Und auch wenn ich das unter jede Nachricht schreibe, die irgendwas mit AoE zu tun hat, nochmal: Hach, wär das schön! **Nimlod**

www Vielen Dank für diesen tollen, ausführlichen Artikel. Schön, dass noch andere sehnsuchtsvoll an Age of Empires und vergangene Hochzeiten der RTS zurückdenken. Einfach unglaublich traurig, was Microsoft aus der Marke gemacht hat, aber dazu gibt's in Teil 2 sicher mehr. **Lurtz**

www Age of Empires 2 war das erste Spiel, das ich am Erscheinungstag gekauft habe. Ich will gar nicht wissen, wie viele Stunden und Tage ich in das Spiel versenkt habe. Ah, und ein wenig klugscheißen kann ich auch noch: Die Janitschar gab es schon im Original und nicht erst in der Erweiterung. **w4rtraveler**

Riesige Rollenspiele

FASST EUCH KURZ!

Rollenspiele prahlen liebend gerne mit ihrem gewaltigen Umfang. Zu Unrecht, findet Maurice, denn weniger ist oft mehr.



Der Autor

Maurice Weber bräuchte laut Howlongtobeatsteam.com ein Jahr, einen Monat, drei Wochen, vier Tage und sieben Stunden, um alle ausstehenden Spiele in seiner Steam-Bibliothek komplett durchzuspielen. An seine Xbox- und PlayStation-Bibliothek will er lieber gar nicht erst denken. Dabei steht doch gerade erst wieder ein zweiter Wasteland-2-Durchlauf mit dem Director's Cut an! Und dann die Divinity: Original Sin Enhanced Edition! Nicht zu vergessen Fallout 4 ...



Der Witcher-3-DLC Hearts of Stone erzählt eine angenehm kompakte Geschichte.

Am besten hat mir an The Witcher 3: Hearts of Stone gefallen, wie schnell es vorbei war. Nicht schnell im Verhältnis zum Preis, versteht sich: Für zehn Euro bietet es zehn Stunden Spielzeit oder mehr, das bringt so mancher DLC für doppelt so viel Geld nicht auf die Reihe. Aber nach Rollenspielmaßstäben ist das immer noch eine Kurzgeschichte. Und ich fand es wunderbar erfrischend, mal ein Hexer-Abenteuer zu erleben, für das ich nicht gleich fünfzig Stunden oder mehr einplanen muss. Denn kurze Spiele haben ihre ganz eigenen Vorzüge.

Die Würze der Kürze

Das geht bei der Erzähltechnik los: In den wenigsten Rollenspielen verbringe ich tatsächlich den Großteil der Spielzeit damit, der Hauptgeschichte zu folgen – selbst wenn das eigentlich der einzig sinnvolle Kurs wäre. In The Witcher 3 ist Geralt auf einer verzweiferten Suche nach Ciri – aber das Spiel tut nichts lieber, als ihn davon abzulenken. Klar, Geralt, deine Ziehtochter könnte gerade in tödlicher Gefahr sein, aber willst du dieses Bauern wirklich nicht helfen? Oder jene Chance verpassen, eine neue Karte für dein Gwentdeck zu gewinnen? Ja, schon gut, ich mach's! Die Nebenaufgaben von The Witcher 3 sind ja auch großartig. Aber mit jeder Stunde, die Geralt Karten spielt und Bauern rettet, verliert die Handlung ein Stückchen Glaubwürdigkeit und Spannung. Wie gefährlich kann der König der Wilden Jagd schon sein, wenn ich jedes einzelne Monster im Niemandsland erledigen kann, ohne dass er seine Fratze zeigt, oder Ciri auch nur ein Stückchen näherkommt? Das ist kein reines Hexer-Phänomen, auch in Skyrim steht Himmelsrand ja angeblich kurz vor dem Untergang. Was mir aber herzlich schnuppe war, als ich gemütlich in Höhlen hinabstieg und Katzen von Bäumen rettete. Offene Welt und tempo-reiche Erzählung gehen schwer zusammen.

Im Vergleich dazu erzählt Hearts of Stone eine viel konzentriertere Geschichte. Hier treten großartige Charaktere wie Olgierd oder Gaunter nie lange von der Bühne ab und haben dadurch umso mehr Gelegenheit, zu glänzen. Gleichzeitig macht im DLC die Hauptgeschichte einen verhältnismäßig größeren Teil der Spielzeit aus – er bietet mehr als genügend Nebenaufgaben für seinen Preis, aber nicht so viele, dass sie die Kernhandlung ertränken. Und er ist insge-

samt kurz genug, dass man ihn auch problemlos zu Ende

spielen kann. Was immer relevanter wird in einer Zeit, in der viele Spieler mit dem Durchspielen ihrer stetig wachsenden Steam-Bibliothek überhaupt nicht mehr hinterherkommen. The Witcher 3 haben laut Steam nur 24,2 Prozent aller Käufer beendet. Weil es so riesig ist, gerät die Story ins Hintertreffen.

Größe ist nicht alles

All das soll natürlich keineswegs heißen, dass Open-World-Rollenspiele grundsätzlich nichts taugen, im Gegenteil lassen sie mich wie kaum andere Spiele in eine Welt eintauchen, die gerade durch ihre Größe und Offenheit erst glaubwürdig wird – das ist ihre Stärke und das haben The Witcher 3 und Skyrim meisterlich geschafft. Aber mit zu viel Inhalt laufen solche Spiele auch Gefahr, den Spieler zu ermüden, jedenfalls wenn zu viel davon nur Open-World-Lückenstopfer ist. Vor dem Release von Dragon Age: Inquisition versprachen die Entwickler etwa, dass man darin bis zu 200 Stunden verbringen könnte. Nach dem Release wurde dann klar, warum – bestimmt nicht, weil Bioware mir tatsächlich 200 Stunden voller einzigartiger Erlebnisse und interessanter Geschichten zu bieten hatte. Die Entwickler hatten vielmehr eine riesige Welt gebastelt und dann anscheinend kaum anderes Füllmaterial zur Hand als eine endlose Litanei dröger Sammelquests. Die kann einem das Spiel schon vergällen, bevor man seine guten Seiten überhaupt zu sehen kriegt. Nicht

von ungefähr war der beste Ratschlag, den man seinerzeit in der Community finden konnte: »Geh raus aus den Hinterlanden und mach mit der Story weiter!«

Und klar, ich muss nicht jede einzelne Nebenquest erledigen. Aber ich habe immer ein unschönes Gefühl, wenn ich Teile des Spiels links liegen lasse. Was, wenn ich doch eine spannende Aufgabe verpasse? Ich will ja alles sehen, was das Spiel zu bieten hat. Es ist die Verantwortung der Entwickler, dass all diese Inhalte meine Zeit wert sind und keine Beschäftigungstherapie, um mit dickerem Umfang werben zu können. Und wenn es zu aufwendig ist, das Spiel von vorne bis hinten mit Spaß und Sinn zu füllen, dann sollte es einfach – kürzer sein. ★



Bei Dragon Age Inquisition lautete das Motto: Raus aus den Hinterlanden!



JETZT VORBESTELLEN UND NUK3TOWN

BONUS-MAP SICHERN**



CALL OF DUTY BLACK OPS III

06.11.15



SEASON PASS

4 DLC PACKS
1 TOLLER PREIS*



* Basierend auf der unverbindlichen Season Pass-Preiseempfehlung von €34,99 / \$49,99 / \$49,99 und 4 DLC-Packs für die unverbindliche Preiseempfehlung von jeweils €11,59 / \$14,49 / \$14,99. Im PlayStation®Store erfahren Sie die unverbindliche Preiseempfehlung in Ihrer Währung. DLC-Season Pass-Inhalt auch separat erhältlich. Wenn Sie den Season Pass kaufen: Nicht die DLC-Packs einzeln kaufen, da sonst doppelte Kosten entstehen. Season Pass und DLC-Inhalt nicht zwangsläufig überall und auf allen Plattformen erhältlich. Preise und Veröffentlichungstermine können sich je nach Plattform unterscheiden. Call of Duty: Black Ops III-Spiel benötigt, separat erhältlich. ** Erhältlich mit Season Pass, Collector's Editions oder zum Einzelkauf zu einem späteren Zeitpunkt. *** NUK3TOWN-DLC-Bonus-Map nur für einen beschränkten Zeitraum und nur bei teilnehmenden Händlern. Eine Internetverbindung wird vorausgesetzt. *DLC-Packs erscheinen bei Veröffentlichung auf den PlayStation-Plattformen 30 Tage vor den anderen Plattformen. DLC-Packs separat erhältlich. Mehr Details unter www.callofduty.com. © 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer III sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc. "PlayStation" und das "PS" Produktfamilienlogo sind eingetragte Marken und "PS4" ist eine Marke der Sony Computer Entertainment, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. DIE NUTZUNG DIESER PRODUKTE UNTERLIEGT DEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND DATENSCHUTZRICHTLINIEN UNTER SUPPORT.ACTIVISION.COM. FALLS SIE DIESE NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND DIE DATENSCHUTZRICHTLINIEN NICHT ANZEPTIEREN MÖCHTEN, KAUFEN SIE DIESES PRODUKT BITTE NICHT. FÜR DAS ONLINE-SPIEL WIRD EINE BREITBANDINTERNETVERBINDUNG BENÖTIGT.

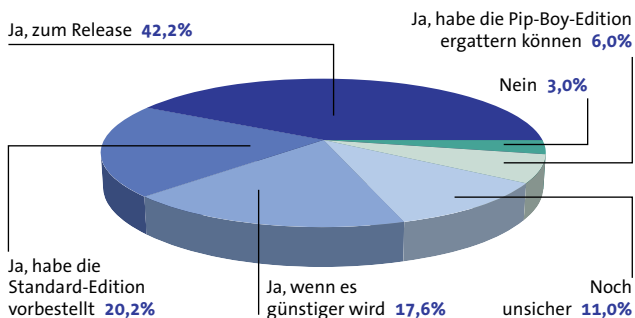


Fallout 4

ALLE LIEBEN ENDZEIT

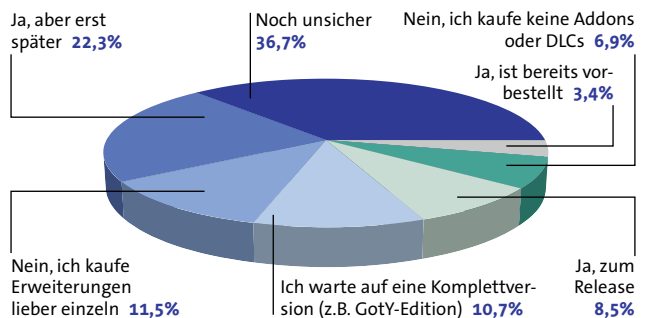
Mit Fallout 4 steht einer der wichtigsten Titel des Jahres vor der Tür. Wir haben knapp 10.000 Spieler nach ihren Erwartungen zu Kampfsystem, Season Pass und Crafting befragt.

Werden Sie sich Fallout 4 kaufen?



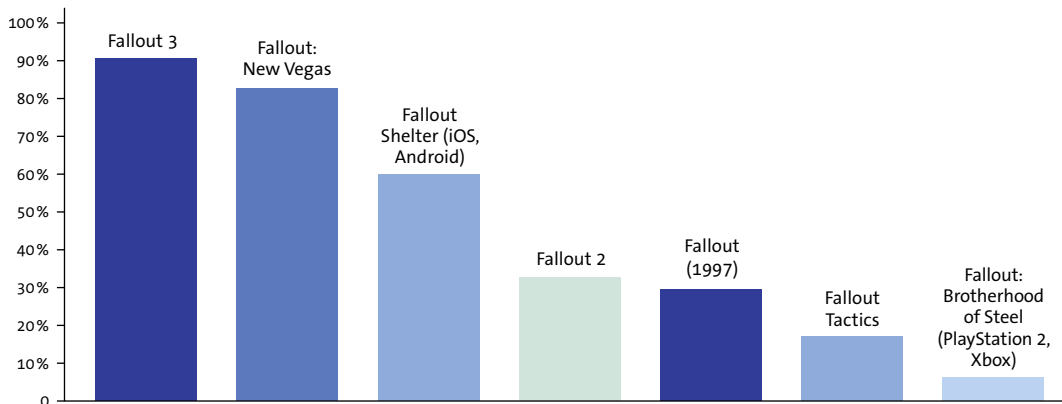
Ergebnis: Großes Vertrauen, über 60 Prozent schlagen gleich am 10.11.2015 zu oder haben sogar schon vorbestellt. Knapp 6 Prozent haben sogar eine der raren Pip-Boy-Editions ergattert.

Kaufen Sie sich den Season Pass zu Fallout 4?



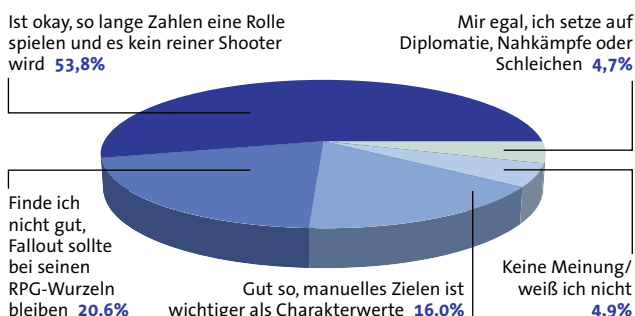
Ergebnis: Die Spieler setzen offenbar große Hoffnungen in die Erweiterungen von Fallout 4, insgesamt über 30 Prozent wollen sich gleich oder später einen Season Pass holen.

Welche Vorgänger von Fallout 4 oder Serien-Spinoffs haben Sie gespielt?



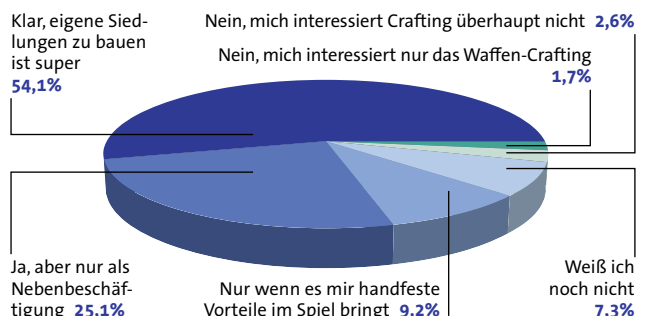
Ergebnis: Jeder kennt Fallout 3, zusammen mit Fallout: New Vegas dürfte der Titel für die großen Erwartungen an Fallout 4 verantwortlich sein. Überraschend: Das spannende Mobile-Spiel Fallout Shelter haben rund 60 Prozent der Teilnehmer gespielt.

Das Kampfsystem von Fallout 4 wird actionlastiger, was halten Sie davon?



Ergebnis: Nur 20 Prozent der Spieler hätten gerne mehr Zahlen-Einfluss in den Kämpfen. Der Rest findet Bethesda's neue Action-Ausrichtung gut oder hat keine Meinung dazu.

Fallout 4 hat ein komplexes Crafting-System, werden Sie es nutzen?



Ergebnis: Unsere Leser sind offenbar Häuslebauer, knapp 55 Prozent freuen sich auf eigene Siedlungen. Nur rund 4 Prozent können mit dem Basisbau gar nichts anfangen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 9.800 Teilnehmern

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	1. Quartal 2016
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	Juni 2016*
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2015
	Assassin's Creed Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/15	19. November 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2015
	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	2. Halbjahr 2015*
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Treyarch	06/15, 09/15, 11/15	6. November 2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
UPDATE	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	From Software	08/15	April 2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
	Deus Ex: Mankind Divided	Action	Eidos Montreal	06/15, 11/15	23. Februar 2016
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2015
	Dirt Rally	Rennspiel	Codemasters	06/15	2015*
	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	–	2. Quartal 2016
	Doom	Ego-Shooter	id Software	07/15, 09/15	2. Quartal 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2015
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2016
	Fallout 4	Action-Rollenspiel	Bethesda Game Studios	07/15, 09/15	10. November 2015
NEU	Far Cry Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	11/15	März 2016
	For Honor	Action	Ubisoft	–	2016
	Fortnite	Action	Epic Games	–	2015
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2016
	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15	2016
UPDATE	H1Z1	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2016*
UPDATE	Hitman	Action	IO Interactive	–	11. März 2016
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	09/15	2016
	Just Cause 3	Action	Avalanche Studios	03/15	1. Dezember 2015
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	4. Quartal 2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15	2016
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	4. Quartal 2016
	Master of Orion	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
	Mirror's Edge Catalyst	Action	Digital Illusions CE	–	23. Februar 2016
	Need for Speed	Rennspiel	Ghost Games	–	1. Quartal 2016
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	4. Quartal 2015
UPDATE	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 05/15, 11/15	1. Dezember 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	1. Quartal 2016
UPDATE	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	10. Dezember 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2015*
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2015*
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	=A43+A45-	2016
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	–	1. Halbjahr 2016
	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, 11/15	2016
	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	05/15, 08/15, 11/15	19. November 2015
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	10. November 2015
	Street Fighter 5	Kampfspiel	Capcom	07/15	1. Quartal 2016
	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
	Total War: Warhammer	Strategie	Creative Assembly	08/15, 10/15	2016
UPDATE	Trackmania Turbo	Rennspiel	Nadeo	–	1. Quartal 2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*
UPDATE	XCOM 2	Rundenstrategie	Firaxis Games	–	5. Februar 2016

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

Aktualisierte Daten; blaue Schrift zeigt, was sich geändert hat.

* 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.

Anno 2205

DIE ANNOMALIE



Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **3.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Video-Analyse

Weltexklusiver Vorabtest: Anno 2205 ist ohne Zweifel das schönste und größte Anno aller Zeiten. Aber ist es auch das beste? Das hängt entscheidend davon ab, was Sie von einem Anno erwarten. Von Heiko Klinge

Es ist der Moment, als der sorgsam ausgefüllte Plan für unsere Inselwelt in Anno 2205 wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt. Der Moment, als unsere Bevölkerung einen Bahnhof fordert. Der Moment, in dem uns Anno 2205 endgültig gefangen nimmt und uns für Stunden nicht mehr los lässt.

Denn so ein Bahnhof benötigt zum einen verflucht viel Platz und sollte zum anderen möglichst im Stadtzentrum gebaut werden. Genau das Zentrum, das wir bereits bis auf den letzten Quadratmeter mit Häusern und Straßen zugepflastert haben. Die müssen nun weg! Nur wohin? Am besten dorthin, wo aktuell noch Orangenplantagen und Saftkellereien stehen. Hm, wir wollten doch schon seit Ewigkeiten eine Brücke zu dieser kleinen Insel bauen. Dann wird das jetzt eben unsere Orangeninsel! 15 Minuten und Hunderte Mausklicks später gähnt dort ein riesiges Loch, wo früher noch Wolkenkratzer standen.

Höchst zufrieden mit uns selbst füllen wir das Loch mit unserem Giganto-Bahnhof – und sorgen damit für einen amtlichen Stromausfall. Höchste Zeit, um mal wieder auf dem Mond vorbeizuschauen und die Fusionsreaktoren aufzurüsten.

Genau so geht Anno: Es ist ein schier endloser Kreislauf aus Problemen und Lösungen, die wiederum zu neuen Problemen führen. Diesen Kreislauf gab's natürlich auch schon den früheren Teilen der traditionsreichen Aufbauspielserie. Aber noch nie hat er so gut funktioniert wie in Anno 2205. Denn erstmals dürfen wir nicht nur eine Inselwelt besiedeln, sondern bis zu neun gleichzeitig, und das in drei höchst unterschiedlichen Regionen. Ein beeindruckendes Erlebnis, das sich Anno 2205 allerdings auch mit vielen Kompromissen beim Wirtschafts- und Kampfsystem erkaufte. Kompromisse, die nicht jedem Serienfan gefallen werden.

Kampagne küsst Endlosspiel

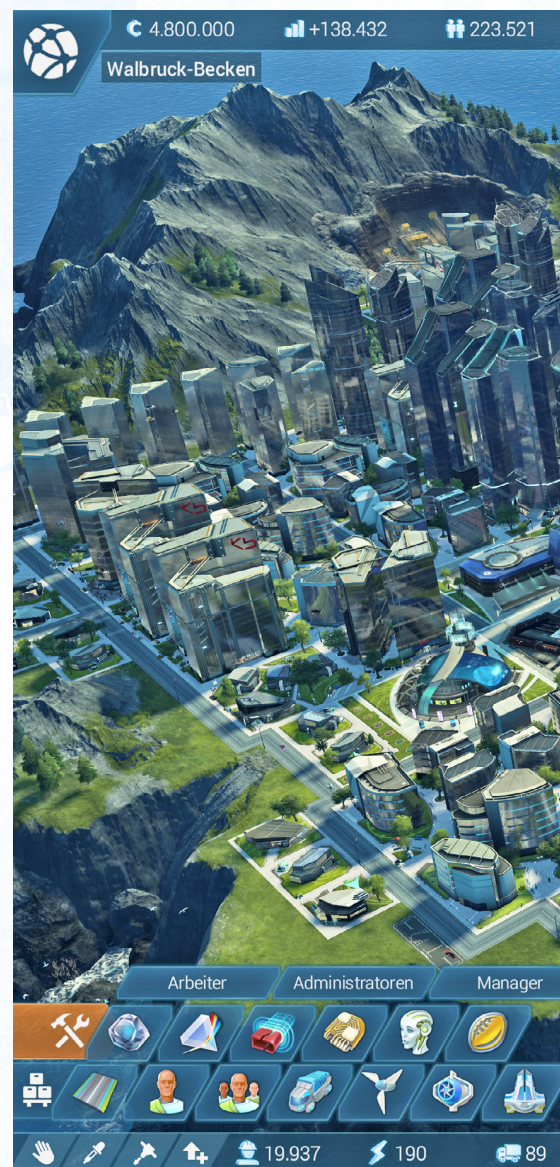
Beim seit Anno 1602 bewährten Grundprinzip bleibt freilich alles beim Alten: Wir starten mit einem Kontor auf einer idyllischen Inselwelt, ziehen die ersten Wohnhäuser hoch und erfüllen die anfangs noch genügsamen Bedürfnisse unserer Bürger. Sind alle glücklich, erklimmen wir die nächste Zivil-

sationsstufe und schalten neue Gebäude frei, müssen gleichzeitig aber auch zunehmend anspruchsvollere Wünsche bedienen. Nicht alle Güter können wir auf unserer Startinsel herstellen. Also expandieren wir und spinnen ein immer größeres Netz aus Städten, Produktionsketten und Handelsrouten.

So weit, so Anno. Doch die erste große Überraschung wartet schon zu Partiebeginn: Anno 2205 vereint Kampagne und Endlos-



Schick animierte Raupenfahrzeuge sammeln Seltene Erden auf der Mondoberfläche ein. Jede Raupe ist ein einzelnes Produktionsmodul, das wir gesondert bauen und bezahlen müssen.



Warum keine Wertung?

Wir konnten die fast fertige Version von Anno 2205 in unseren Büros und ohne Einschränkungen mehr als 100 Stunden lang spielen. Für eine seriöse Wertung hat es dennoch nicht gereicht. Zum einen soll der Release-Patch friedliebende Anno-Spieler mit mehr Seltenen Ressourcen belohnen und damit einen unserer größten Kritikpunkte beheben. Zum anderen fehlte in unserer Version noch die Integration der optionalen Online-Elemente, die ebenfalls wertungsrelevant sein könnten. Die finale Wertung finden Sie pünktlich zum Release am 3.11. auf GameStar.de.

spiel in einem gemeinsamen Modus. Als Firmenchef sollen wir ein Imperium errichten, das uns die finanziellen Voraussetzungen schafft, den Mond zu besiedeln. Nur dort können wir nämlich Fusionsreaktoren errichten, um die Energiekrise auf der Erde zu bekämpfen. Den Schwierigkeitsgrad dürfen wir dabei umfangreich selbst definieren – anfangen beim Startkapital über die Höhe der Baukostenerstattung beim Gebäudeabriss bis hin zur Häufigkeit von Nebenquests.

Konkurrenzdruck ist so 2070

Serienveteranen werden allerdings vor allem zwei Optionen vermissen, nämlich die Beschaffenheit der Inselwelt und die Wahl der Computergegner. Dafür gibt's radikale Gründe: Zum einen ersetzt Anno 2205 die Zufallskarten der Vorgänger durch drei vorgefertigte Startregionen. Zum anderen sind wir komplett allein, der Konkurrenzdruck durch gleichzeitig siedelnde Computergegner fällt somit ins Wasser. Beides hat Vor- und Nachteile: Die von Hand gebauten Regionen sehen weitaus schöner und natürlicher aus als ihre Vorgänger aus dem Zufallsbaukasten und bieten zudem jeweils ein individuelles Megaprojekt, an dessen Vollendung wir uns beteiligen dürfen. So errichten wir im Walbruck-Becken etwa über Stunden hinweg einen gewaltigen Staudamm, der uns fortan einen fetten Energiebonus beschert.

Vom Wegfall des Konkurrenzdrucks profitieren all diejenigen, die bei einem Anno einfach in Ruhe an ihrer Traumsiedlung feilen und trotzdem die Kampagne beenden wollen. Bis auf eine einzige frühe Storymission lassen sich alle Ziele in Anno 2205 friedlich erreichen. Streit gibt's ausschließlich in separaten Kampfzonen, und auch nur

dann, wenn wir es wirklich drauf anlegen. Wer seine Inselwelten hingegen nicht nur besiedeln, sondern auch erobern möchte, wird dagegen mit Anno 2205 definitiv nicht glücklich werden. Trotz oder gerade wegen der Kampfzonen. Dazu später mehr.

Problem erkannt, Problem gebannt

Auf die erste große Überraschung folgen viele kleine, denn auch das Wirtschaftssystem funktioniert grundlegend anders als in den Vorgängern. Gebäude haben keine Einflusskreise mehr, wir können unsere ersten Wohnhäuser und Produktionsbetriebe theoretisch also ohne Einschränkungen auf der gesamten Insel verteilen, so wir uns die längere Straßenanbindung leisten können. In der Praxis achten wir dennoch auf kurze Wege, weil ein Bahnhof natürlich nur dann seine volle Wirkung entfalten kann, wenn er mitten im Zentrum liegt. Sobald ein Produktions- oder Dienstleistungsbetrieb steht, landen dessen Waren sofort im globalen Lager, so dass wir Versorgungslücken genauso schnell erkennen wie beheben können. -3 bei Biokost, weil unsere Bevölkerung zu schnell gewachsen ist? Einfach eine Reisfarm bauen und – schwupps – schon steht da +2, und



So funktionieren die Kampfzonen



Kämpfe finden in separaten Regionen und abseits unserer Siedlungen statt. Vor Missionsbeginn wählen wir den Schwierigkeitsgrad und damit auch die möglichen Belohnung bei Erfolg.



In den Schlachten steuern wir unsere Armada wie in einem Echtzeit-Taktikspiel. Die Schiffe verfügen zwar über unterschiedliche Werte, was sich spielerisch aber kaum auswirkt.

Bäuche wie Lager füllen sich wieder. Ja, das ist rein mechanisch und weniger atmosphärisch als in den Vorgängern, in denen wir den Transport- und Produktionsweg vom Korn zum Brot quasi live mitverfolgen konnten. Aber zum einen passt es zum Zukunftsszenario, schließlich steht bereits heute die Saftfabrik nur selten direkt neben der Obstplantage. Zum anderen sorgt es für einen wunderbaren Spielfluss, weil wir dank der vorbildlich transparenten Menüs immer wissen, was als Nächstes zu tun ist. Der aufbauspiel-typische Leerlauf ist in Anno 2205 dadurch ein Fremdwort.

Fabriken als Frostschutzmittel

So dauert es keine 30 Minuten, bis die erste Kleinstadt steht und unsere Inselbewohner die nächste Zivilisationsstufe erreichen, was sich wie gewohnt in gestiegenen Ansprüchen äußert. Reichen bei Arbeitern noch Wasser, Biokost und Informationen zum Glücklichen, fordern Administratoren zusätzlich noch Vitamindrinks, Verjüngungskuren, Sicherheit sowie Neuroimplantate. Letztere lassen sich bereits nicht mehr in der Startregion herstellen. Also heißt es expandieren, und zwar

nicht wie gewohnt auf eine zweite Insel, sondern gleich in ein komplett neues Gebiet. Denn erstmals in der Seriengeschichte dürfen und müssen wir in Anno 2205 mehrere Regionen gleichzeitig besiedeln, die grundlegend andere Herangehensweisen erfordern.

Für die Neuroimplantate benötigen wir etwa das Metall Molybdän, das sich ausschließlich in der neuen Polarzone abbauen lässt. Tarnt sich Anno 2205 zu Partiebeginn noch als zwar kurzweiliges, aber anspruchsloses Aufbauspielchen, zieht die Komplexitätsschraube nun ordentlich an. Denn im ewigen Eis spielt Wärme naturgemäß eine größere Rolle als im gemäßigten Startgebiet, weshalb wir Fabriken nicht mehr feinsäuberlich von Wohngebieten trennen können, sondern sie mitten reinsetzen müssen, damit sie durch ihre Abwärme unsere Polararbeiter vor dem Erfrieren schützen. Was angesichts verschiedener Gebäudegrößen und der grundsätzlich nötigen Straßenanbindung leichter gesagt als getan ist.

Tetris in der Arktis

Spätestens jetzt müssen wir auch geschickt mit den drei Grundressourcen von Anno 2205

jonglieren: Arbeitskraft, Energie und Logistik. Ersteres bekommen wir durch weitere Wohnhäuser, was aber auch den Bedarf an Versorgungsgütern steigert. Weiteres durch Windräder, Wasser- und Gaskraftwerke oder gar geothermale Turbinen. Letzteres steuern wir durch möglichst kurze Produktionswege oder den Bau von Expeditionen. Ab der zweiten Zivilisationsstufe kommen zudem die neuen Module ins Spiel, die wir an Fabriken und Farmen andocken können, um die Produktion zu steigern, beziehungsweise um Energie-, Arbeitskraft- oder Logistikbedarf zu senken. Gerade die Produktionsmodule gibt's dabei in den unterschiedlichsten Formen und Größen, was vor allem auf den kleinen Arktisinseln die optimale Platzausnutzung zur spaßig-tüfteligen Tetriswissenschaft macht.

Wir müssen außerdem clever priorisieren, weil wir für den Bau von Modulen sogenannte Seltene Ressourcen benötigen, die wir nicht selbst produzieren können, sondern entweder beim Freien Händler kaufen oder durch Bevölkerungswachstum, typische Anno-Nebenquests (Liefere dies, suche das) und Kampfmissionen verdienen. Allerdings wackelt hier in unserer fast fertigen Vorab-Testversion noch die Balance, weil Militäreinsätze im Verhältnis deutlich mehr Seltene Ressourcen abwerfen als die anderen Methoden. So kommt es bei friedliebenden Bauherren gerade zu Partiebeginn immer wieder zu nervigen Wartepausen, bis der Freie Händler sein Lager wieder aufgefüllt hat oder neue Nebenquests zur Verfügung stehen. Der Release-Patch soll dies laut den Entwicklern aber korrigieren.

Davon abgesehen funktioniert das Modulkonzept blendend. Es passt ideal zum größeren Maßstab von Anno 2205, weil wir zwar weniger Betriebe verwalten, diese aber intensiver und regelmäßiger managen müssen.

Handelsroute zum Mond

Nach vier bis sechs Spielstunden können wir mit dem Mond schließlich die dritte Region erschließen. Hier dürfen wir zum einen ausschließlich in Kratern bauen und müssen



Auf der Strategiekarte wechseln wir die Region und verwalten unsere Handelsrouten. Die sind deutlich schneller angelegt als in den Vorgängern, dafür müssen wir auch mehr im Auge behalten.



Kriegsentscheidend ist vor allem der gut getimte Einsatz von Spezialfähigkeiten. Hier versenken wir einen dicken Brocken mit Atomraketen. Nicht anspruchsvoll, aber schön anzusehen.

Schiffe werden nicht mehr gebaut, sondern automatisch freigeschaltet, sobald wir die nötige Firmenstufe erreichen. Für Upgrades brauchen wir dagegen militärische Erfolg und jede Menge Geld.

zum anderen sämtliche Gebäude im Einflusskreis von Schutzschilden errichten, um sie vor den regelmäßigen Meteoritenschauern zu bewahren. Selbstredend geht der Unterhalt einer funktionstüchtigen Mondbasis richtig ins Geld. Aber der Aufwand lohnt sich, denn wenn nach rund acht bis zehn Stunden die ersten Fusionsreaktoren stehen, hauen die uns dermaßen die Energiereserven voll, dass wir sämtliche Kraftwerke auf der Erde prinzipiell abreißen und den wertvollen Platz anderweitig nutzen können.

Damit die Fusionsreaktoren aber überhaupt funktionieren, benötigen sie das Wasserstoff-Isotop Deuterium, das wir wiederum nur in der Arktis gewinnen können. Um Strom zu Erde und Arktis und umgekehrt Deuterium zum Mond zu bekommen, müssen wir spätestens jetzt effiziente Handelsrouten

planen. Die gibt's mangels Computer-Konkurrenz zwar nicht mehr innerhalb der Inselwelten, sehr wohl aber zwischen den einzelnen Regionen. In unserer Testpartie haben wir weit über 20 Routen angelegt, um letzten Endes sowohl die gemäßigte Zone, als auch Arktis und Mond ausreichend versorgen zu können.

Zwischen Hauptsiedlung, Arktis und Mond wechseln wir per Strategiekarte, auf der wir außerdem die Handelsrouten einrichten und zahlreiche hilfreiche Statistiken wälzen. Das Verwalten und Optimieren von mehreren und dann noch derart unterschiedlichen Regionen hebt das Endlosspiel von Anno 2205 tatsächlich auf eine neue Ebene. Wir herrschen eben nicht mehr wie früher »nur« über eine größere Stadt mit ein paar Inselaußenposten, sondern über ein

gigantisches Imperium mit Hundertausenden Angestellten und Hunderten von Produktionsbetrieben. Dieses Ausbreiten fühlt sich richtig gut an, auch wenn die teils recht langen Ladezeiten beim Wechsel der Region unsere Allmachtsfantasien regelmäßig ein wenig ausbremsen.

Die Faszination von Silizium

Wer übrigens bei Begriffen wie Molybdän oder Deuterium nur Bahnhof versteht, muss sich nicht grämen. Ging uns anfangs genauso. Aber obwohl die Zukunftsvision von Anno 2205 noch 130 Jahre weiter entfernt liegt als die des Vorgängers Anno 2070, wird sie uns deutlich besser vermittelt. Das liegt zum einen an weniger futuristischen Produktionsketten zu Partiebeginn (etwa Reis zu Biokost oder Orangen zu Vitamindrinks),



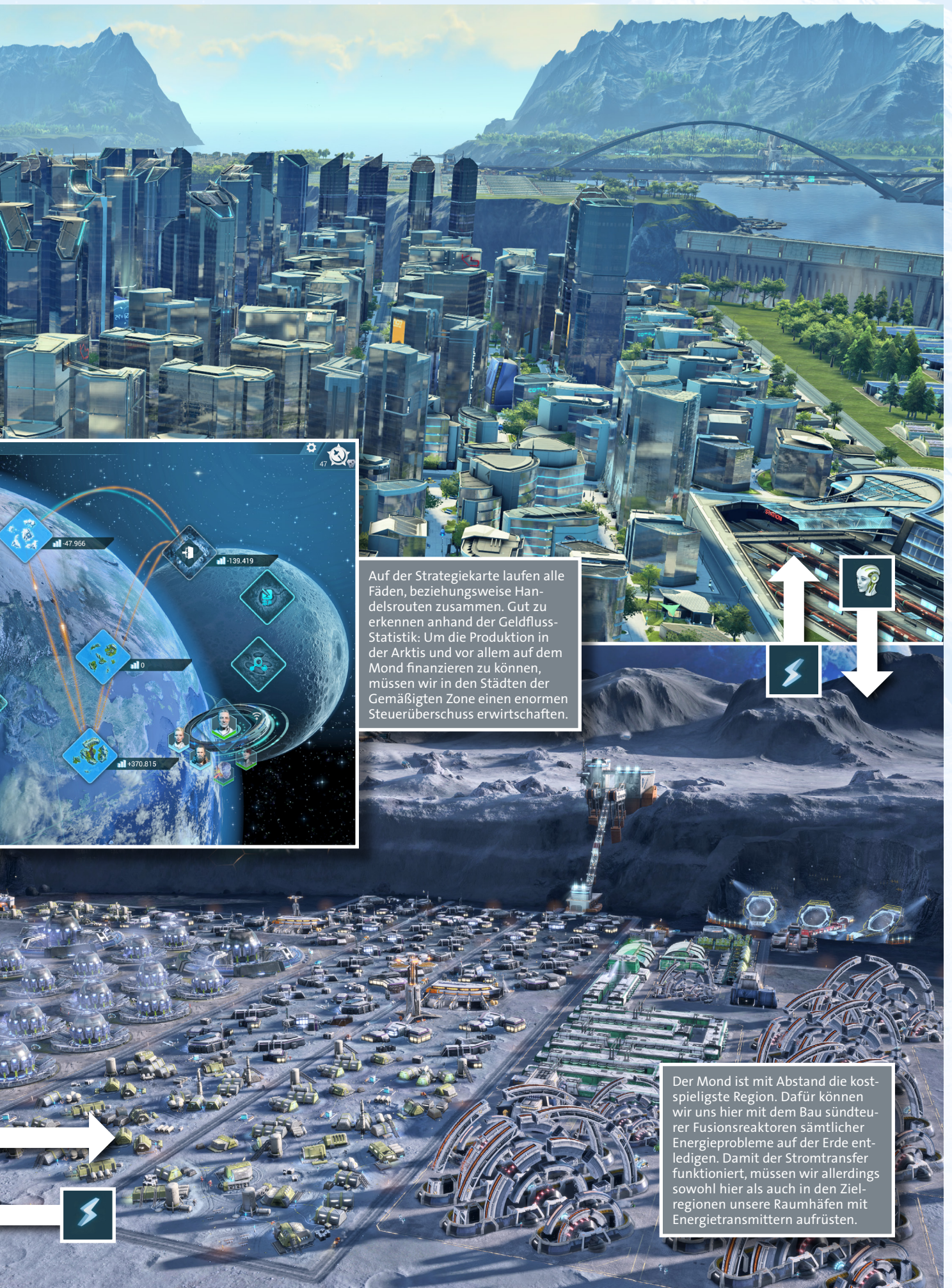
Unsere Orangeninsel ist entstanden, als auf der Startinsel nicht mehr genug Platz war. Das neue Eiland haben wir per Brücke erschlossen.

Drei Regionen, viele Herausforderungen

In der Gemäßigten Zone errichten wir unsere Städte, die gigantische Ausmaße annehmen können. Hauptfokus der Produktionsketten sind naturgemäß Nahrungsmittel, mit denen wir zusätzlich die Polararbeiter in der Arktis versorgen müssen. Aber auch Androiden werden hier fertiggestellt und anschließend in Richtung Mondkolonie verschifft.



Weitläufige Fabriken und Bergbau bestimmen das Bild in der Arktis. In den Zeltsiedlungen leben lediglich ein paar Tausend Arbeiter. Nur hier können wir unter anderem das Metall Molybdän für Nanoimplante abbauen oder Deuterium aus dem Meer gewinnen. Erstere gehen in Richtung Großstadt, Letzteres benötigen wir für die Fusionsreaktoren auf dem Mond.



deren Zusammenhänge von vorbildlichen Tutorials, Menüs und Statistiken glasklar vermittelt werden.

Zu anderen trägt aber auch die famose Optik ihren Teil zur Nachvollziehbarkeit von Anno 2205 bei. Jeder einzelne der über 70 Betriebe wurde mit einer derart verschwenderischen Liebe zum Detail animiert und vertont, dass allein schon das Zuschauen und -hören Spaß macht – dank der optionalen freien Kamera erstmals auch aus wirklich jeder Perspektive. Und wer 60 Sekunden lang fasziniert darauf starrt, wie gewaltige Baggerauppen schnaufend die Bergwand einer Siliziummine emporkraxeln, der weiß halt irgendwann automatisch, dass man dieses Silizium für die Herstellung von Neuronalen Schaltkreisen benötigt.



Martin Deppe
@GameStar_de



»Anno bleibt Anno« – das war das Mantra, das erst Sunflowers, dann Ubisoft vor jedem neuen Serienteil gebetsmühlenartig predigte. Und es stimmte. Selbst das futuristische 2070 ließ das fundamentale Spielprinzip intakt. Und nun? Ist Ubi wahnsinnig geworden? Das war mein allererster Gedanke in den ersten Spielstunden. Ausgerechnet meine geliebten Handelsrouten, die vollbepackten Schiffe, die bei ihrer Ankunft hektische Betriebsamkeit auslösen, weil ihre Lieferung von Transporteuren an die händeringend wartenden Betriebe verteilt wird, wo sie wiederum ganze Produktionskettenreaktionen auslösen – ausgerechnet dieses Kernelement ist nun weg, ersetzt durch kastrierte Routen, durch eine automatische, unsichtbare Instant-Warenverteilung? Und dann noch diese strikt getrennten Inselzonen, wie beim letzten Sim City! Das ist doch kein Anno mehr!

Ist es doch. Nur anders. Denn nach dem anfänglichen Schock sitze ich halt doch wieder nächtelang davor, weil es dauernd was zu optimieren gibt, umzubauen, zu verschieben. Wie eine Modellbahn, die auch nie fertig wird. Allein schon die arktischen Regionen, die sich wie ein Super-Tetris spielen, weil ich wirklich jeden Quadratmeter ausnutzen muss, um die schnatternden Bewohner warm zu halten, gleichzeitig die Produktion, Energieversorgung, Logistik und die Gemeinschaftsgebäude im Griff zu behalten. Immer ist irgendwo irgendwas zu tun! Und im Gegensatz zu Sim City funktioniert auch die Trennung der Inseln in eigene Zonen: Weil die einzelnen Areale einfach riesig sind, und weil der fordernde Gütertausch ein gut verzahntes Spielelement bildet. Für mich kommt das neue Anno knapp hinter 1404 und 2070 – was es immer noch zu einem verflüchtigen Aufbauenspiel macht. »Anno bleibt Anno« passt nicht mehr. Eher »Bleibt alles anders« – um mal den Herrn Grönemeyer zu zitieren.

Feilen an der Effizienzmaschine

So greift schließlich ein Anno-Rädchen ins andere, und der Aufbaustrategie in uns läuft zur Hochform auf: Von der gemäßigten Zone wandern Diamanten in die Arktis, die dort zusammen mit Molybdän zu Qubit-Prozessoren weiterverarbeitet werden, die wiederum Quantencomputer ermöglichen, eines der Luxusbedürfnisse der vierten und letzten Zivilisationsstufe »Investor«. Sobald wir das erfüllen, schnell die Bevölkerungszahl in die Höhe, was einerseits einen höheren Lebensmittelkonsum bedeutet (mehr Farmen bauen!), andererseits aber auch die Steuerkasse klingeln lässt. Das zusätzliche Geld ermöglicht es uns, auf dem Mond mit Hilfe seltener Erden endlich Bionische Erweiterungen herzustellen. Damit treiben wir unsere Gesamtbevölkerung auf über 150.000, was das Stadion freischaltet. Und wer das im Stadtkern unterbringen möchte, kann über die eingangs beschriebenen Bahnhofsumbaumaßnahmen nur müde lächeln.

Weniger Zufall = weniger Spannung

Ist Anno 2205 also zumindest für friedliebende Bauherren ein genauso großer Wurf wie seinerzeit Anno 1404? Leider nicht ganz. Ja, das neue Wirtschaftssystem funktioniert prächtig – es macht einen schlicht einen Heidenspaß, regions-, klima- und sogar himmelskörperübergreifend ein gigantisches Geflecht aus Städten, Produktionsketten und Handelsrouten aus dem Boden zu stampfen.

So perfekt wie in Anno 1404 ist es jedoch nicht, trotz oder gerade wegen des innovativen Multiregions-Konzepts. Zum einen fehlt ein entscheidender Spannungsfaktor der Vorgänger: Unberechenbarkeit. Weder können uns Computergegner in die Planungssuppe spucken, noch Naturkatastrophen oder andere Zufallsereignisse. Wer also einmal alle Stellschrauben richtig justiert hat, der kann sich im Prinzip entspannt zurücklehnen und Geld wie Rohstoffe endlos aufs Konto fließen lassen. Nunja, nicht ganz endlos. Denn auch die Entwickler waren sich dieses Problems offenbar bewusst, weshalb

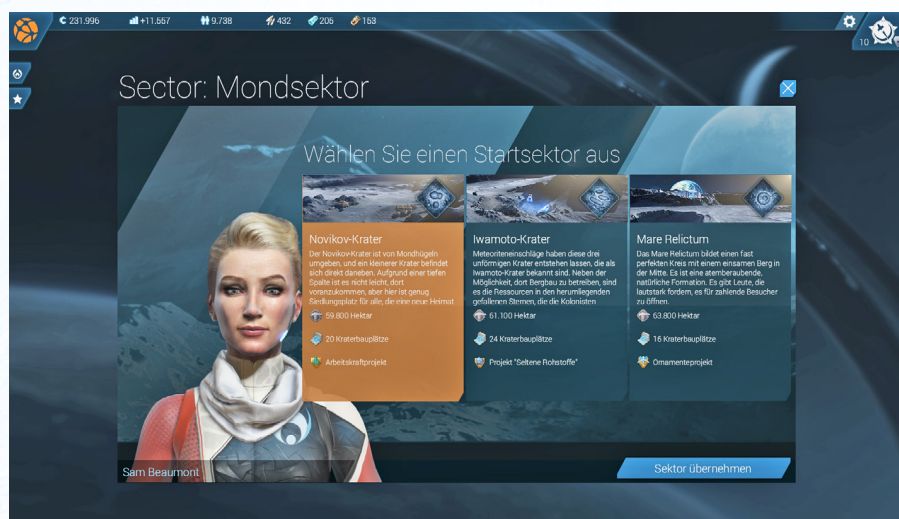


Die letzte Baustelle auf unserem Raumhafen: ein Energietransmitter zum Mond. Auf dem Meer ringsum fahren zwar viele Schiffe, die sind allerdings nur atmosphärische Kosmetik.

sie künstliche Grenzen für Kontostand und Warenlager setzen. Und diese Grenzen können wir nur einreißen, wenn wir unsere Firma im Rang aufsteigen lassen, wozu wir wiederum mehr Bürger benötigen. Heißt: neue Gebäude, Produktionsketten und Stellschrauben. Spielmechanisch mag das sinnvoll sein, wir hätten uns dennoch eine elegantere Lösung gewünscht.

Mehr vom Gleichen. Viel mehr!

Unser zweiter Kritikpunkt am Wirtschaftssystem: Ja, Anno 2205 ermöglicht die größten Imperien der Seriengeschichte. Selbst wenn wir unsere jeweiligen Startregionen komplett zugepflastert haben, ist noch lange nicht Schluss. Denn wer genügend Kleingeld gesammelt und einen ausreichend hohen Firmenrang hat, kann weitere Sektoren von Konkurrenzfirmen hinzukaufen, sodass



Beim ersten Erschließen einer neuen Region dürfen wir eins von drei unterschiedlichen und handgefertigten Gebieten wählen. Die anderen beiden können wir später aber noch hinzukaufen.



sich unser Städte- und Fabriknetz theoretisch über drei Gemäßigte, drei Arktis- und drei Mondregionen erstrecken kann. Allerdings gibt es außer dem eigenen Ehrgeiz nur wenige motivierende Gründe, dies zu tun – mal abgesehen von den jeweiligen Sektorenprojekten und dem sündteuren Ausbau unseres Firmenhauptquartiers.

Denn mit rund 50 Waren- und 70 Gebäudetypen liefert Anno 2205 zwar jede Menge Baustoff, aber eben auch nicht grundlegend mehr als die Vorgänger. Nach spätestens 40 Stunden steht mit dem besagten Firmenhauptquartier auch das letzte Gebäude, danach kommt entsprechend nur noch mehr vom Gleichen, wenn auch in anderen Regionen. Selbst das Verschönern bereits existierender Städte ist keine sonderlich starke Motivations-Triebfeder, weil mit Parkplätzen und Parks gerademal zwei Ornament-Varianten zur Auswahl stehen.

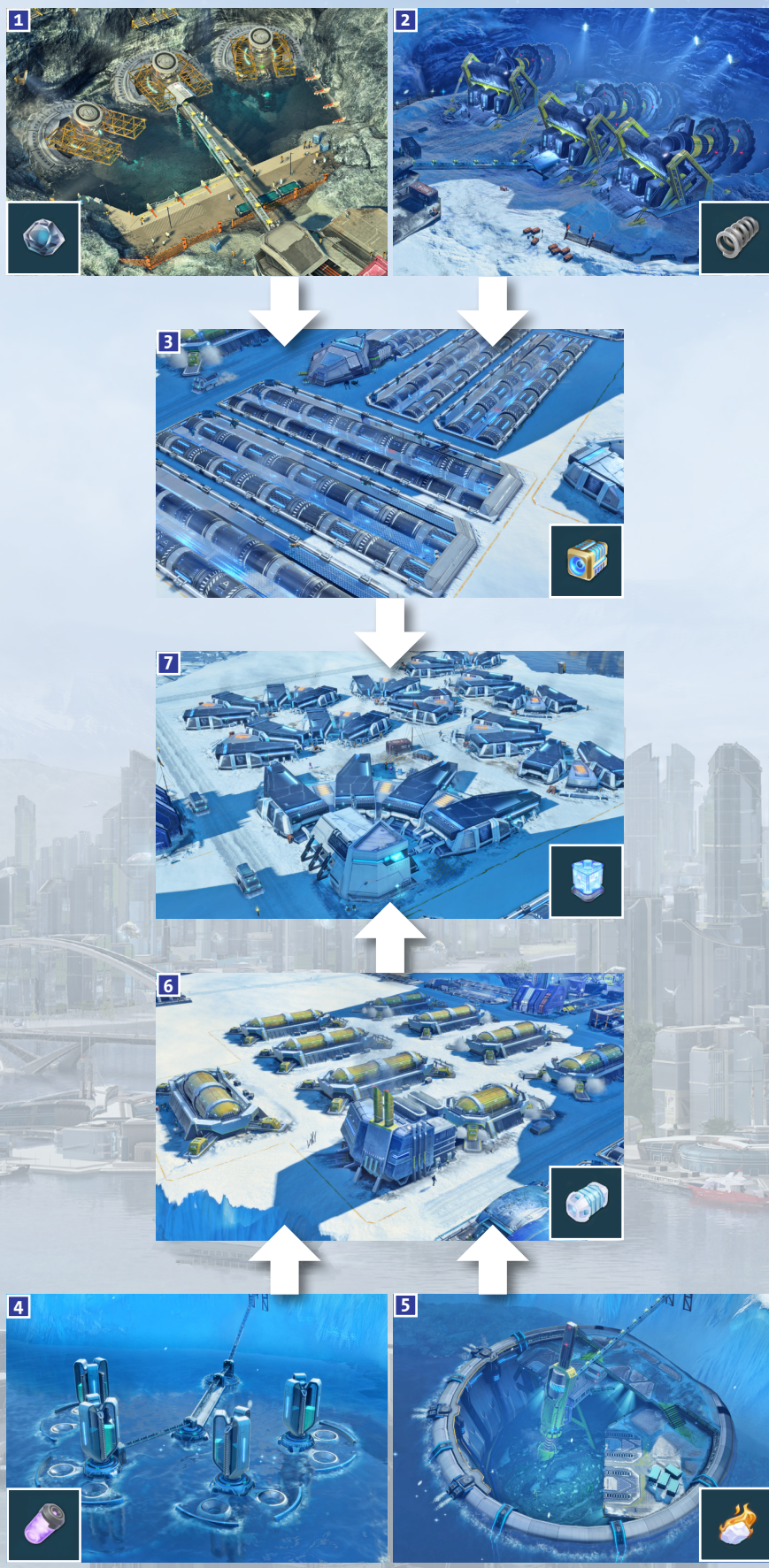
Das Märchen von der spannenden Story

An dieser Stelle könnte natürlich auch eine spannende Story zupacken und uns zu neuen Bauhöchstleistungen treiben. Die Ausgangssituation mit dem Wettrennen zum Mond würde ja auch durchaus was hergeben. Umso größer dann die Enttäuschung, was Anno 2205 aus dieser Vorlage macht. Die Geschichte passt auf einen Bierdeckel: Erreiche als Erster den Mond, baue dort Fusionsreaktoren und lasse dich dabei nicht von den bösen Separatisten der Orbital Watch aufhalten. Das »Wettrennen« mit den Konkurrenzfirmen beschränkt sich darauf, dass animierte Porträts einen lobenden Kommentar ablassen, wenn wir sie im Firmenranking überholen. Sämtliche Charaktere bleiben profillose Abziehbilder, egal ob stets korrekte und freundliche Beraterin, engagierter Arktis-Umweltschützer, draufgängerische Rebellenanführerin auf dem Mond oder ruchloser Orbital-Watch-Anführer.

Die 29 Storymissionen sind zudem nur wenig mehr als ein Tutorial, in denen es in

Vom Diamanten zum Quantencomputer

Die Herstellung von Quantencomputern zählt zu den komplexesten Produktionsketten des Spiels. In der Gemäßigten Zone fördern wir Diamanten **1**, in der Arktis das Metall Molybdän **2**. Beides wird dort im Gefrier-Reinraum **3** zu Qubit-Prozessoren weiterverarbeitet. Aus den arktischen Gewässern gewinnen wir außerdem Deuterium **4** sowie Methan **5**, was beides vom Kryogeniklabor **6** für die Herstellung von Superkühlern benötigt wird. Die Hardwarefabrik **7** setzt schließlich Qubit-Prozessoren und Superkühler zu Quantencomputern zusammen.





Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Wenn ich Anno spiele, dann will ich keinen Stress, nicht unter Druck gesetzt werden und – ja – auch nicht allzu sehr grübeln müssen. Sondern mich entspannen und an meinem Inselreich feilen. Dabei bin ich weder Schönbauer noch Eroberer, sondern ich habe in allen bisherigen Serienteilen einfach nur alle verfügbaren Inseln vollgebaut. Zu mehr konnte ich mich nie motivieren. Deshalb trifft Anno 2205 mit seiner massiven Erweiterung des Bauraums genau meinen Nerv. Ich werde nicht ruhen, bis sich mein Imperium über alle neun Regionen erstreckt! Und dafür bin ich persönlich gern bereit, Kompromisse beim Kampf- und Wirtschaftssystem einzugehen. Denn mir persönlich würde auch nichts einfallen, wie man Kämpfe, Computergegner und Handelsrouten innerhalb einer Region hätte umsetzen können, wenn alles auch dann funktionieren und Güter liefern muss, ohne dass ich als Spieler gerade anwesend bin.

Deutlich weniger Verständnis habe ich allerdings für die ebenso schlecht erzählte wie spielerisch belanglose Kampagne. Arktis und Mond hätten so viele spannende Geschichten und Missionen hergegeben, stattdessen bekomme ich lediglich ein uninspiriertes Abklappern von Tutorialaufgaben. Ich kann jeden Serienfan verstehen, der mit Anno 2205 nicht warm wird, gerade das simplifizierte Kampfsystem dürfte vielen sauer aufstoßen. Dennoch hatte ich persönlich sogar mehr Spaß als mit Anno 2070. Denn als reines Aufbauspiel funktioniert dieser radikale Neuanfang absolut fantastisch. Mir reicht das.

erster Linie darum geht, in den jeweiligen Regionen Fuß zu fassen und unsere Raumhäfen mondflugtauglich zu machen. Spielerische Überraschungen bleiben die Ausnahme, von spektakulären Skriptsequenzen ganz zu schweigen. Wer komplett friedlich spielen möchte, muss sogar mehrfach lediglich im Rang aufsteigen, um das jeweilige Missionsziel zu erreichen. Kein Vergleich zum alternativen Infiltrieren einer Basis oder dem Befreien von Klimastabilisatoren beim militärischen Weg!

Nach rund zehn Stunden haben wir 27 der 29 Aufgaben entsprechend mehr routiniert als interessiert runtergespult. Die vorletzte Mission ist dann im Prinzip schon die Überleitung ins Endlosspiel, denn um von 40.000 auf 150.000 Investoren zu kommen, brauchen wir genauso lang wie für alle vorherigen Missionen zusammen. Auch das Finale enttäuscht: Als Lohn für unsere Leistung gibt's nicht mal eine Endsequenz, sondern lediglich ein lapidares Lob unserer Beraterin per Porträteinblendung. Zugegeben, die Kampagne war noch nie die große

Drei Sektorenprojekte



Das Walbruck-Becken in der Gemäßigten Zone verdankt seinen Namen einem gewaltigen Stausee. Dummerweise ist der dazugehörige Staudamm schon lange nicht mehr in Betrieb. Wer das ändert, darf sich auf einen satten Energiebonus freuen.

Stärke der Anno-Serie – vielleicht vom 1701-Addon Fluch des Drachen mal abgesehen. Und ja, der Hauptfokus von Anno 2205 liegt eindeutig auf dem Endlosspiel. Dennoch hätte man die Geschichte deutlich besser erzählen und inszenieren können.

Mit Atomraketen auf Treibstoffjagd

Für den meisten Diskussionsstoff unter den Anno-Fans wird jedoch nicht die Kampagne, sondern das neue Kampfsystem sorgen. Streit gibt's jetzt nur noch ausschließlich zu Wasser in sogenannten Konfliktzonen, eine im gemäßigten Gebiet, eine in der Arktis. In gerade mal vier unterschiedlichen Einsätzen befreien wir mit unserer Armada Klimastabilisatoren und Frachtschiffe, erobern Stützpunkte, zerstören jede Menge Flotten der Mondseparatisten Orbital Watch und sammeln nebenbei Rohstoffe.

Im Grunde funktioniert das wie in einem Echtzeit-Taktikspiel, einem sehr anspruchsvollen wohlgeartet. Wirklich kriegsentscheidend ist einzig der gut getimte Einsatz von Spezialfähigkeiten wie Schutzschild, EMP-Schlag oder Atomraketen. Die eine Hälfte davon benötigt blaue Treibstoffkugeln, die wir in erster Linie von vernichteten Feinden erhalten. Die andere Hälfte sammeln wir einfach als Kisten auf dem Schlachtfeld ein. Davon abgesehen reicht es trotz unterschiedlicher Geschwindigkeiten und Reichweiten in der Regel, einfach nur alle Schiffe in Richtung Ziel zu jagen und ein wenig mit den Spezialfähigkeiten zu haushalten.

Krieg ist auch keine Lösung

Ja, die Seegefechte funktionieren, machen optisch richtig was her und sind anfangs eine durchaus kurzweilige Abwechslung zum Aufbaualltag. Doch die Kampfeinsätze verlieren spätestens dann ihren Reiz, wenn wir zum dritten Mal die gleiche Mission angeordnet bekommen und lediglich einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen dürfen.

Hinzu kommt, dass sie nahezu komplett vom restlichen Spiel entkoppelt sind und so wie ein Fremdkörper wirken. Warum dürfen wir unsere Armada zum Beispiel nicht selbst bauen und zusammenstellen? Stattdessen werden neue Schiffe automatisch freigeschaltet und der Flotte zugeteilt, sobald unsere Firma den dafür nötigen Rang erreicht. Natürlich war Waffengewalt in der Anno-Serie schon immer eher Nebensache. Aber immerhin eine integrierte Nebensache, bei der unsere wirtschaftlichen Leistungen maßgeblich auch unsere militärischen Chancen beeinflussen, so wir sie denn nutzen wollten.





In der Mondregion Novikov-Krater unterstützen wir die Rebellenanführerin, ein Flüchtlingslager zu errichten. Für jeden fertiggestellten Flügel der Mondbasis erhalten wir massiv Arbeitskräfte.



In den Gewässern des Ikkuma-Gletschers restaurieren und reaktivieren wir drei verlassene Örböhrinseln. Sobald wir eine fertiggestellt haben, können wir dort regelmäßig die Seltene Ressource »Petrochemikalien« einsammeln.

Jetzt sind sie eine entkoppelte Nebensache, was für all diejenigen ein echtes Ärgernis ist, für die Anno bislang nicht nur ein friedliches Aufbauspiel war, sondern ebenso ein wirtschaftlicher, diplomatischer und militärischer Konkurrenzkampf. Denn davon ist in Anno 2205 nicht mehr viel übrig.

Ein Annoholiker kennt keine Pause!

Anno 2205 macht zweifelsohne vieles anders als seine Vorgänger. Es ordnet alles dem Ziel unter, ein möglichst episches Aufbauspiel-Erlebnis zu schaffen. Und das gelingt, trotz oder gerade wegen der Kom-

promisse beim Kampf- und Wirtschaftssystem. Nach 40 Spielstunden bewohnen über 200.000 Angestellte die Wolkenkratzer-schluchten unserer zwei Großstädte. In der Arktis schuften rund 4.000 Arbeiter in über 50 Fabriken. Und auf dem Mond fräsen sich mehr als zwei Dutzend Bagger, Raupen und Riesenbohrer in die Kraterlandschaften, um dort Seltene Erden, Helium-3 oder Titan abzubauen. Wir fühlen uns wohl in dieser Welt mit ihren freundlichen Farben und freundlichen Menschen. Obwohl jeder Mausclick einen Unterschied macht, sind wir nie angespannt oder gestresst, sondern können

herrlich dabei entspannen, untermalt von ebenso stimmungsvoller wie angenehmer Musik. Ehe wir uns versehen, sind schon wieder zwei Stunden rum. Und wenn uns ein Spiel nun freundlich, aber bestimmt darauf aufmerksam macht, dass jetzt doch wirklich mal eine Pause angebracht wäre, dann kann es sich nur um ein echtes Anno handeln. ★

ANNO 2205

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4 955
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5870
4 GB RAM, 17 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2400 / AMD FX-4100
GeForce GTX 680 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gigantische wunderschöne Inselwelten aus der Ferne genauso hübsch wie von Nahem detailverliebte animierte Produktionsbetriebe atmosphärische Musik dynamische Soundkulisse

SPIELDESIGN



gleichzeitiges Besiedeln mehrerer Regionen Gemäßigte Zone, Arktis und Mond liefern viel Abwechslung unzählige Stell-schrauben für Aufbautüftler Kämpfe wirken wie ein Fremdkörper

BALANCE



fein justierbarer Schwierigkeitsgrad transparentes Wirtschaftssystem I mangels Zufallselementen sehr berechenbar Wird die Ressourcen-Ausschüttung noch angepasst?

ATMOSPHÄRE / STORY



anno-typische Wohlfühl-Atmosphäre endlich eine freie Kamera allein das Zuschauen macht bereits Spaß globales Spielgefühl belanglose, schlecht erzählte Kampagnenstory

UMFANG



die größte Spielwelt der Anno-Geschichte über 70 Gebäudetypen und mehr als 50 produzierbare Güter Nach 40 Stunden hat man fast alles gesehen Wie sinnvoll sind die Online-Elemente?

FAZIT

Ein mutiger Neuanfang, der wirtschaftliche Komplexität und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.



ALTERNATE empfiehlt Windows 10



ALTERNATE Gamescom 2K15 Rev.B

Für echte Gaming-Fans!

PROZESSOR

Intel® Core™ i5-4460

4x 3.200 MHz Kerntakt
Intel® HD 4600 Grafikkern



GEHÄUSE

Aerocool Aero-1000 Pure Black

extern: 2x 5,25"; intern: 2x 3,5"
oder 5x 2,5", 2x 2,5"



MAINBOARD

ASUS H97-PLUS

Intel® H97 Express Chipsatz
1x M.2, 6x SATA 6Gb/s
4x DDR3-RAM



GRAFIKKARTE

ZOTAC GeForce GTX970

NVIDIA GeForce GTX 970
DirectX 12, OpenGL 4.4
4 GB GDDR5 (7 GHz)



ARBEITSSPEICHER

Crucial Ballistix Sport DIMM 8 GB DDR3

Timing: 9-9-9-24
DDR3-1.600 (PC3-12.800)



CPU-KÜHLER

Scythe Katana 4

92-mm-Lüfter • PWM



SOLID-STATE-DRIVE

Kingston SSDNow V300 120 GB SSD

SATA 6Gb/s



FESTPLATTE

Western Digital WD Blue 1TB

7.200 U/min • 64 MB Cache



NETZTEIL

be quiet! Pure Power CM L8 530W

530 Watt • Effizienz bis zu 88%



Neue Revision!

999,-

ALTERNATE Gamescom 2K15 Rev.B

Das PC-System Gamescom 2K15 Rev.B ist ein ambitionierter Gaming-Rechner auf Basis des leistungsstarken Intel® Core™ i5-4460 Prozessor (3,2 GHz), welcher bestens für anspruchsvolle Anwendungen und Multitasking geeignet ist. Die schnelle NVIDIA GeForce GTX 970 ist das Grafikerz des PCs, mit dem man moderne Spiele mühelos meistern kann. Das vorinstallierte Microsoft-Betriebssystem Windows 10 Home 64-Bit rundet die Ausstattung des Gamescom 2K15 Rev.B ab.

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

S71XAT

Windows 10

NVIDIA
GEFORCE®
GTX

Powered by:

Microsoft



Aero
Cool

BALLISTIX

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

be quiet!

ZOTAC



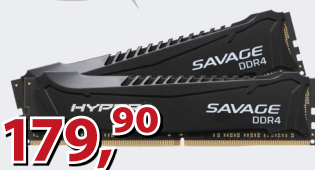


339,-

Intel® Core™ i7-6700

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,40 GHz Basistakt
- 4,00 GHz max. Turbo
- 8 MB Cache • HyperThreading
- Boxed

HK7101



179,90

HyperX DIMM 16 GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX430C15SBK2/16
- Timing: 15-16-16-33
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG7R31



Preisknaller!

78,90

Antec P100

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

TQXAND



119,90

Corsair VOID Wireless

- kabelloses Headset
- Stereo, 7.1 Virtual Surround
- ohrumschließend, geschlossen
- weiche Memory-Schaumstoff-Ohrpolster
- bis zu 16 Stunden Spielzeit

KH#VC703

SAMSUNG

1.049,-

Samsung U32E850R

- LED-Monitor • 80 cm (31,5") Bildbreite
- 3840x2160 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (g/g)
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Energieklasse: B • 2x HDMI, 1x DisplayPort, 1x Mini-DisplayPort

V7LU25

SONY

659,-

Sony Tablet Z4 SGP771 32 GB LTE

- Tablet-PC • 5.1-Megapixel-Kamera Frontseite
- 8.1-Megapixel-Kamera Rückseite
- microSD-Slot • 25,7-cm-Display
- WLAN, Bluetooth 4.1, NFC • Micro-USB
- Multitouch-Display

PJ150F



179,90

Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschlägen
- Chroma Hintergrundbeleuchtung
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion
- voll programmierbare Tasten

NTZR34

htc

279,-

HTC One mini 2

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- 13.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (max. 128 GB) • 11,4-cm-Display
- WLAN, Bluetooth 4.0, NFC, Micro-USB
- Android 4.4.2 KitKat • ohne SIM-Lock

OCBW23



599,-

Acer XB280HKbprz NVIDIA G-Sync™

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bildbreite
- 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (typisch) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA G-Sync • 1x DisplayPort, USB 3.0

V6LA33



69,90

Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs
- USB

NMZLGM



69,90

Steelseries Rival 300

- optische Gaming-Maus • 6.500 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- DPI einstellbar • Zwei-Zonen-Beleuchtung (16,8 Mio. Farben) • USB mit 2 m Kabellänge
- leicht zu reinigende Oberfläche

NMZT4Q

SAMSUNG

249,90

Samsung GALAXY S5 mini

- Touchscreen-Handy (SM-G800F) • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- 8-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (bis 64 GB) • 11,4-cm-Display
- Dual-Band WLAN, Bluetooth 4.0, NFC
- micro-USB • ohne SIM-Lock

OCBW8D



1.329,-

DJI Phantom 3 Professional

- Drohne
- 2,4-GHz Fernsteuerungssender • UHD-Kamera
- Flugentfernung ca. 2000m • Fluggeschwindigkeit: max. ca. 16m Sek.
- Akku: 4480 mAh

1SRDDP08

ALTERNATE

bequem online

Angels Fall First

BATTLEFRONT IN BESSER?

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Strangely Interactive** Termin: **2016**

Ein mutiges Team von ehemaligen Mod-Entwickler will das bieten, was EA und Dice nicht können oder wollen. Von Christian Fritz Schneider

Während wir so im Multiplayer-Shooter Angels Fall First aus den großen Fenstern der Brücke eine Raumschlacht verfolgen, wird gleich mal unser Kahn geentert. In den Korridoren des Trägers kommt es zu Feuergefechten, wir drängen den Angreifer zurück, rennen in die Hangarbuch und wählen die Waffen für unseren Abfangjäger. Aus dem Augenwinkel sehen wir noch, wie ein Truppentransporter in eine Startbuch hinabgelassen wird, und dann werden auch wir im besten Wing-Commander-Stil aus dem Mutterschiff katapultiert.

Ein anderer Spieler hat inzwischen das Steuer des großen Trägerschiffs übernommen und fliegt auf eine Gruppe feindlicher Pötte zu. Wir bieten Geleitschutz. Direkt über uns brennt plötzlich das All, als sich ein blauer Plasmastrahl aus unserem Flaggschiffs durch die die Schilde einer feindlichen Fregatte bohrt. Dann dreht der Raumer behäbig ab, bis auch die Seitengeschütze, ebenfalls von Spielern bemannt, feuern können, während die Hauptwaffe auflädt. Es ist eine Szene, die direkt aus einem Film wie »Star Wars« stammen könnte.

Am Boden geht es weiter

Das war nur ein kleiner Teil von Angels Fall First, das jetzt bei Steam in einer Early-Access-Version verkauft wird. Und es lässt uns nicht nur im All kämpfen. Genau genommen sind sogar sechs der zehn Maps große Bodenkarten auf unterschiedlichen Planeten, einige Umgebungen werden allerdings für die beiden Spielmodi wiederverwertet. Dabei handelt es sich um eine Rush-Variante mit aufeinander aufbauenden Zielen sowie eine Conquest-Variante.

Auch am Boden spielen sich cineastische Szenen ab, wenn automatische Landungsschiffe ihre Crew-Container absetzen und so neue Respawn-Punkte schaffen, während uns die Laserschüsse um die Ohren sausen. Oder wir lassen uns im Panzer einfliegen, Battlefield Vietnam lässt grüßen. Überhaupt bietet Angels Fall First viel, was wir auch aus der Battlefield-Serie kennen –



Wenn die Schiffe stark beschädigt sind, sehen wir das auch an den Texturen.

manchmal sogar mit spürbar mehr spielerischem Tiefgang und sinnvollen Optionen.

Es gibt Squads sowie einen Commander, der Missionsziele vorgibt. Wir können unsere Ausrüstung und unsere Fahrzeuge vielfältig mit unterschiedlichen Upgrades anpassen. Dabei dürfen wir aber gewisse Limits nicht überschreiten, damit die Balance gewahrt bleibt. Mehrere unterschiedlich gut gepanzerte Kampfanzüge stehen dabei ebenso zur Wahl wie ein gutes Dutzend Waffen in allen Geschmacksrichtungen. Wer vor den Multiplayer-Schlachten üben will, kann alle Maps und Modi mit bis zu 63 Bots spielen, die sich ganz ordentlich anstellen.

Zu schön, um wahr zu sein?

Ist Angels Fall First also die eierlegende Wollmilchsau? Gelingt einem kleinen Team, was Dice mit Star Wars Battlefront nicht leisten kann oder will: Weltraumkämpfe, ein nahtloser Übergang in die Schiffe hinein? Die Antwort: ja und nein. Auf dem Papier lesen sich die Features toll und sie sind auch wirklich im Spiel enthalten. Es gibt immer wieder Szenen, bei denen man nur staunen kann. Die Umsetzung in Sachen Technik, Gameplay und Design lässt aber noch zu wünschen übrig. Die Grafik schwankt zwischen ordentlich und veraltet, Interface und Menüs sind derzeit ein Graus, und das Körpergefühl sowie die Waffenhandhabung werden den tollen Ideen nicht gerecht. Besonders der Ego-Shooter-Teil spielt sich hölzern, vernünftiges Trefferfeedback fehlt.

Klar, das Spiel ist noch im Early Access. Aber die Probleme im spielerischen Kern sind nicht zu unterschätzen. An ähnlichen Herausforderungen haben sich schon Profistudios die Zähne ausgebeissen. Wer also von Battlefront enttäuscht ist, sollte hier keinen ultimativen Heilsbringer erwarten. Nur weil ein Spiel bestimmte Elemente bieten kann, werden sie automatisch gut. Es ist allerdings nicht unmöglich, dass die Schwächen noch behoben werden. ★



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz



Zehn Minuten nach der Veröffentlichung von Angels Fall First war mein Konto 14 Euro leichter. Wer die Feature-Liste von Angels Fall First liest und auch nur einen Funken Ahnung von Spieleentwicklung hat, der weiß, dass das darin beschriebene Traumspiel in dieser Form niemals von einem kleinen Team mit geringem Budget umgesetzt werden kann. Umso beeindruckender ist das, was Angels dann doch schafft. Da steckt so viel Leidenschaft und gesunde Selbstüberschätzung drin, vielleicht auch ein bisschen Wahnsinn. Lieber offenen Auges in den Abgrund als gar keinen Mut. Meinem Geld weine ich jedenfalls nicht hinterher.

1&1 ALL-NET-FLAT



- ✓ **FLAT** FESTNETZ
- ✓ **FLAT** ALLE DEUTSCHEN HANDY-NETZE
- ✓ **FLAT** INTERNET

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

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

Weitere aktuelle Smartphones ab 0,- €
finden Sie unter 1und1.de



☎ 02602/9696



*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,- € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis, z. B. Huawei P8 149,99 €, LG G4 299,99 € oder SAMSUNG Galaxy S6 edge ab 449,99 €. Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,- €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

1und1.de

Star Citizen



DAS WAR DIE CITIZENCON 2015

Die Constellation im Quantum Drive: Mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit geht's auf direktem Weg zum Zielort.

Genre: **Weltraum-Simulation** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2016**

Auf der CitizenCon präsentierte Chris Roberts sein Weltraumspiel Star Citizen und zeigte neue Inhalte, endlich auch aus der Solokampagne Squadron 42. Wir fassen zusammen.

Von Benjamin Danneberg

Bei uns ist es kurz vor 22 Uhr, als Chris Roberts am 10. Oktober 2015 in einem Hangar in Manchester die ersten handfesten Infos zur Zukunft von Star Citizen verrät. Die CitizenCon, die hauseigene Messe seines Entwicklerstudios Cloud Imperium Games, wird live per Stream übertragen und hat mehrere zehntausend Zuschauer, die wissen wollen, wie es mit dem ambitionierten Weltraumspiel weitergeht. Nach einer emotionalen Rede von Sandi Gardiner, der Marketingbeauftragten bei CIG, startet Roberts mit einem Video, das die Fortschritte des Projekts nachzeichnet, bevor es dann endlich ans Eingemachte geht.

Vorbereitung auf Star Citizen Alpha 2.0

Für die in Kürze geplante Veröffentlichung der Spielversion Alpha 1.3.0. werden auf der CitizenCon diverse neue Waffen, Emotes und Verbesserungen am Hangar und eine Erhöhung der Spielerzahl pro Instanz im Social Module angekündigt. Zudem sollen Spieler in der Lage sein, mit dem Buggy auf dem Raumhafen von ArcCorp herumzufahren. Der Buggy soll bei Unfällen explodieren können und Spieler dabei sterben, daher wird Spielertod und -respawn hinzugefügt.

Mit diesem Update gehen auch eine Menge Änderungen im zugrundeliegenden Pro-

grammcode einher – damit soll Star Citizen Alpha 2.0 vorbereitet werden, was eine Planänderung zur bisherigen Entwicklungs-Roadmap ist. Anstelle eines Multicrew-Updates für den Arena Commander und der Veröffentlichung des Shooter-Moduls wird Star Citizen eine erste Version des persistenten Universums erhalten, das die bisherigen und die gerade genannten, noch unveröffentlichten Module vereint. Das Shooter-Modul Star Marine, unter anderem mit dem Schwerelosigkeits-Spielmodus SATA-Ball, soll später erscheinen. Ursprünglich war der erste Release von Star Marine für den Sommer 2015 geplant.

Star Citizen Alpha 2.0 – Crusader

In einem riesigen Gebiet im Stanton System werden Raumflug und Multicrew-Schiffe, First-Person-Shooter, Missionen sowie die Schwerelosigkeit kombiniert. Das Ganze funktioniert als erste Grundversion des persistenten Universums, also des MMOs, und soll von hier aus erweitert werden.

Für den Anfang sind 64 Spieler geplant, die von der Raumstation Port Olisar in der Nähe des Planeten Crusader aus das All erkunden. Mehrere Stationen und Plattformen bieten Interaktionsmöglichkeiten wie Nachtanken und Reparaturen, an acht Kommunikationssystemen lassen sich weitere Zielkoordinaten sowie insgesamt mindestens 38 Missionen freischalten. Genaue Details zu den Einsätzen verrät Roberts nicht, abgesehen von Kämpfen gegen die KI oder andere Spieler. Auch die Gefechte im First-Person-Shooter-Modus sollen nicht zu kurz kommen. Dafür sind anfangs Waffen an bestimmten Orten auf der Sicherheitsstation

Personalentwicklung bei CIG

Von der Vorbereitung der Kickstarter-Kampagne abgesehen beginnt die eigentliche Entwicklungsarbeit an Star Citizen vor weniger als drei Jahren. Im Februar 2013 bezieht CIG mit damals 20 Mitarbeitern ein Büro in Austin, Texas. Als im August desselben Jahres das Hangar-Modul veröffentlicht wird, hat sich das Team bereits verdoppelt. Das in Manchester ansässige Studio Foundry 42, das sich mit der Entwicklung der Singleplayer-Kampagne Squadron 42 befasst, wird im Februar 2014 gegründet. Bis zur Veröffentlichung des Arena Commanders im Juni 2014 wächst die Mannstärke von Cloud Imperium Games auf 139 Personen an, mit der Eröffnung des Frankfurter Studios überschreitet die Mitarbeiterzahl im Februar 2015 erstmals die 200er-Marke. Heute arbeiten über 270 Personen bei CIG und es werden weitere Entwickler eingestellt. Einige Arbeiten gliederte CIG aus: So entstehen die Sternenkarte und Webseiten-Features bei Turbulent, das persistente Universum bekommt seine Planetenumgebungen von Behaviour Interactive und Illfonic war für geraume Zeit für den First-Person-Shooter-Aspekt von Star Citizen zuständig.

Kareah verteilt, die einfach aufgehoben und benutzt werden können.

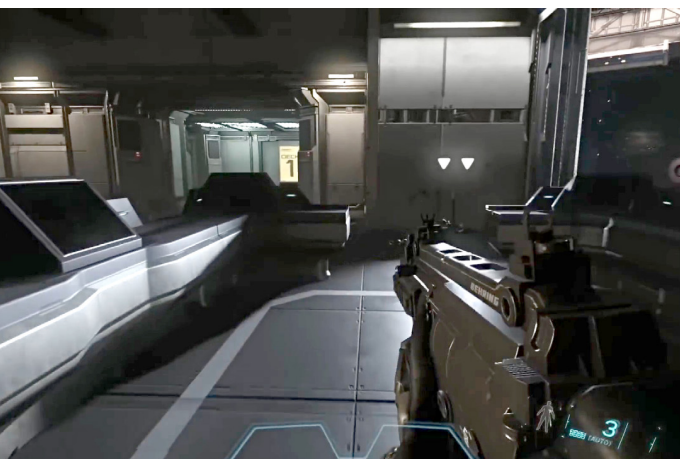
Eine überarbeitete Steuerung der Raumschiffe wird ebenfalls angekündigt. Das sogenannte Precision Manoeuvring erlaubt maximale Kontrolle über das Schiff für besonders genaue Schiffsausrichtung, beispielsweise beim Landen, in Bergbaueinsätzen oder bei Reparaturaktionen. Über Space Combat Manoeuvring wird die Kontrolle über das Schiff



Piraten am Kommunikations-Array: Der Pilot der Hornet feuert aus allen Rohren, während eine aufgeschaltete Rakete an ihm vorbeisaust.



Der Pilot steuert mit den Raumanzugdüsen auf den Wartungseingang des Satelliten zu, um ihn zu aktivieren.



Das Constellation-Team wird auf der Sicherheitsstation Kareah von Piraten attackiert.



Eine Wartungsstation im All inklusive Betankung. Die Reparaturdrohnen sollen nur eine Übergangslösung sein, später soll das Reparieren aktiv stattfinden.

im Kampf dynamisch an die installierten Antriebsmodule angepasst – dieser Modus ist bereits in die aktuell spielbare Version des Arena Commander implementiert. Im Super Cruise werden große Entfernungen schnell zurückgelegt, allerdings sind keine schnellen Richtungswechsel möglich. Mit Quantum Drive erreicht das Schiff die Maximalgeschwindigkeit von bis zu zweifacher Lichtgeschwindigkeit, wird aber auch manövrierunfähig und kann daher nur einen Punkt in gerader Linie »anspringen«.

Mit einer zwanzigminütigen Live-Partie, an der acht Spieler teilnehmen, demonstriert Roberts die Möglichkeiten der geplanten Weltraum-Sandbox: Zuerst wird der Flug im Multicrew-Schiff Constellation inklusive Nutzung des Quantum Drive gezeigt, dann steigt der Pilot der begleitenden Hornet an einem abgeschalteten Satelliten in die Schwerelosigkeit aus und nimmt die Datenscheuler wieder in Betrieb. Zuletzt folgt die Weiterreise zur Raumstation Kareah, wo schon Piraten warten, die nach einem Feuergefecht die Constellation kapern.

Ein Datum für den Release von Star Citizen Alpha 2.0 wird übrigens auch auf der CitizenCon nicht herausgegeben. Zitat Chris Roberts: »Ich möchte euch kein Datum nennen, weil jeder auf mich einprügelt, wenn ich Daten rausgebe. Aber ich kann so viel sagen, es wird in der nahen Zukunft sein.«

Sternenkarte

Von Entwickler Turbulent kommt an diesem Abend die schon vor geraumer Zeit angekündigte Sternenkarte für Star Citizen. Die Präsentation der riesigen 3D-Karte, die ab sofort auch im Web zugänglich und erkundbar ist, löst Begeisterungstürme bei den anwesenden Fans aus und lässt die Ambitionen des Megaprojekts sichtbar werden.

Neben einem Routenplaner werden auch weitere Details für die Jump Points enthüllt, das sind sozusagen Schnellreisepunkte zwischen den Systemen. Diese gibt es in unterschiedlichen Größen. Das bedeutet, dass nicht jedes Schiff jeden Jump Point nutzen kann. Große Schiffe brauchen große Jump Points und müssen deshalb andere, oft längere Routen nehmen als kleine Schiffe.

Auf diese Weise soll ein weiteres strategisches Element ins Spiel kommen, nämlich die wirtschaftliche Routenplanung. Eine Handelsroute mit einer Freelancer zu bedienen, indem man mehrfach zwischen zwei Systemen pendelt, kann sich durch das Jump-Point-System eventuell als lukrativer herausstellen, als das riesige Handelsschiff Banu Merchantmen zu nutzen, die vielleicht einen viel längeren Weg nehmen muss. Andersherum können allzu lange Routen für kleine Schiffe schnell unrentabel werden.

Die Optionen für die Routenplanung sind schon jetzt recht umfangreich und lassen

sich nach Belieben verändern. In der Sternenkarte dürfen wir eine eingestellte Route in 3D nachverfolgen, die Sprünge zwischen den Systemen sind ebenfalls in 3D dargestellt. Planeten lassen sich zudem über Informationsfenster erkunden.

Star Citizen Hardware, Referenzprogramm und neues Konzeptschiff

Schon auf der Gamescom 2015 wurde die Kollaboration mit Saitek, Hersteller von Eingabegeräten wie HOTAS-Systemen (Hands On Throttle And Stick), bekannt gegeben. Der Fortschritt der Arbeiten wird in Manchester ebenfalls vorgestellt, darunter Veränderungen an der Standfestigkeit, zusätzliche Buttons aber auch die modulare Anordnung von HOTAS und Tastatur. Sowohl das HOTAS als auch die Tastatur können in vordefinierte Module zerlegt und neu arrangiert werden. Beispielsweise lässt sich der Tastaturteil mit dem Num-Pad und den Richtungstasten zwischen Joystick und Schubregler anbringen.

Wer als aktueller Unterstützer von Star Citizen neue Backer anwirbt, bekommt ab sofort je nach Anzahl der Geworbenen Belohnungen. Die reichen von Geldwährung im Spiel über ein Schiffpaket bis hin zu einem goldenen Schiffsmodell-Set.

Als neues Schiff stellt CIG die Sabre vor, die ein Pendant zur Hornet darstellen und



In Squadron 42 treten wir als Neuling in den Reihen der Kampfpiloten gegen die Vanduul an.



Die Sternenkarte kann jetzt schon auf der offiziellen Webseite erkundet, Routen geplant und Planeteninformationen abgerufen werden.

einen weiteren reinrassigen Dogfighter integrieren soll. Während die Hornet eher ein Kämpfer ist, soll die Sabre als eine Art Space-Ninja agieren und aus der Tarnung zuschlagen. Das Schiff ist seit der CitizenCon in einem befristeten Konzeptverkauf für 161,84 Euro erhältlich und trägt seitdem maßgeblich zum kurz darauf folgenden Erreichen der Eine-Million-Backer-Grenze bei.

Squadron 42

Mit Spannung erwartet wurden im Vorfeld der CitizenCon neue Infos zur Singleplayer-Kampagne Squadron 42, über die es in den letzten Monaten kaum etwas zu hören gab. Prompt legt die Präsentation mit einer Ingame-Zwischensequenz aus der Kampagne los, in der Admiral Bishop nach den Angriffen der Vanduul (eine aggressive Alien-Rasse) vor dem UEE-Senat eine Rede hält. Bishop wird von Schauspieler Gary Oldman verkörpert und über eine hochkomplexe Animationstechnologie ins Spiel gebracht.

Diese Technik erlaubt die Darstellung feinsten Veränderungen von Gesichtsmuskeln und sogar der Durchblutung, um Emotionen besser darzustellen und eine höhere Glaub-

würdigkeit zu erreichen. Im Anschluss an den Trailer werden die Schauspieler enthüllt, die an den 66-tägigen Motion-Capture-Aufnahmen mitgewirkt haben. Neben Oldman sind unter anderem noch Mark Hamill (»Star Wars«), Gillian Anderson (»Akte X«), Andrew Serkis (»Der Hobbit«) oder John Rhys-Davis (»Der Herr der Ringe«) dabei. Die Technik hinter der Umsetzung der Schauspieler und ihrer Leistung ins Spiel wird ebenfalls vorgestellt, genauso wie ein Behind-the-Scenes-Video zu den »Dreharbeiten«.

Roberts zeigt auch eine Live-Demo aus der Kampagne, allerdings nicht aus Weltraumkämpfen. Stattdessen sehen wir, wie der Spieler in einem kleinen Shuttle auf der Fregatte Idris als neuer Pilot ankommt, eine kleine Reminiszenz an die Einleitung in Wing Commander 3. Der Spieler steigt aus und wird durch den großen Hangar und dann weiter durch die Flugkontrolle und die Messe bis hin zu einer Begrüßungsansprache geführt, die allerdings eher an eine Standpauke erinnert. Das Besondere daran: Alles wird aus der Ego-Ansicht gezeigt, der Spieler ist frei, ob er den anderen Figuren folgt oder gar mit ihnen spricht, wobei er

teilweise aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen kann.

Noch viel zu tun

Die Demos der CitizenCon zeigen noch keinen finalen Entwicklungsstand. Es gibt Clippingfehler und Probleme mit der Wegfindung, und auch viele Gesichtsanimationen sind noch nicht fertig. Aber wie Chris Roberts während der Präsentation betont, sollte der Ausschnitt nur einen Ausblick darauf liefern, was vom Spiel zu erwarten ist. Im fertigen Spiel wird beispielsweise deutlich mehr an Bord des Schiffs los sein.

Dabei wird vor allem auf eine natürliche Integration des Spielers ins Geschehen Wert gelegt: Das geschäftige Treiben auf dem Flugdeck inklusive Start und Landung, die beiläufige Reaktion von anderen Personen auf den Spieler und den führenden Offizier, die Details des großen Schiffs und die abwechslungsreichen Unterhaltungen sollen nicht nur einer Triple-A-Produktion würdig sein, sondern aktuelle Produktionen in den Schatten stellen. Das ist das definierte Ziel von Chris Roberts und seiner Firma CIG, das auf der CitizenCon nochmal bekräftigt wird. ★

Mein Fazit zur CitizenCon

Wenn die CitizenCon eine Frage positiv beantwortet hat, dann sicherlich die nach der technischen Umsetzung. Schon die Gamescom-Demo hatte hier einiges zu bieten, und das wurde durch die Vorstellung der Star Citizen Alpha 2.0 untermauert. Überhaupt war die Ankündigung und Demonstration des Mini-Persistenten-Universums ein cleverer Schachzug, die Zweifel an einer möglichen Integration aller Module in ein einziges Spiel auszuräumen.

Richtig überzeugt hat mich aber die Präsentation von Squadron 42. Die Singleplayer-Kampagne wird nicht stiefmütterlich behandelt oder fällt bei den großen Ambitionen für den MMO-Teil hinten runter. Im Gegenteil: Mit namhaften Schauspielern und einer technisch vielversprechenden Umsetzung macht Roberts deutlich, dass Cloud Imperium Games unter Hochdruck an ihrer Vision einer Weltraumoper arbeiten. Ob sie das schaffen, werden wir erst wissen, wenn es soweit ist. Aber dass Star Citizen kein großangelegter Betrugsversuch ist, dürfte den meisten Kritikern (mit mindestens einer Ausnahme) spätestens nach den neuesten Präsentationen klar geworden sein.

Offen bleibt weiterhin, wann Star Citizen Alpha 2.0 und Squadron 42 auf dem heimischen Rechenkecht aufschlagen. Das Roberts auf die Nennung von Daten nun komplett verzichtet, ist aus seiner Sicht verständlich, allerdings wird ihm das neue Kritik einbringen, wenn er sich zu viel Zeit lässt. Jedoch gibt es für Squadron 42 mit 2016 ein weitgefasstes Release-Ziel und immerhin ist es seit dem Wochenende mög-

lich, Squadron 42 vorzubestellen (also nicht mehr nur zu unterstützen). Das lässt vermuten, dass sich das Team ziemlich sicher ist, in absehbarer Zeit handfeste Ergebnisse liefern zu können.

Roberts hat enorme Ambitionen. Auf der Citizen Con 2015 hat er diese mit gutem Material untermauert. Risikobehaftet bleibt das Projekt weiterhin und die Arbeiten daran werden noch länger dauern, als ursprünglich angenommen. Aber es wurde auch gezeigt, dass da nicht an Luftschlössern herumgedoktert, sondern sich ehrlich bemüht wird, ein spielbares Produkt zu schaffen. Und ich finde, wir sollten dem Projekt ausreichend Zeit zugestehen, damit es den selbstgestellten Erwartungen gerecht werden kann.



Der Autor

Unser Autor Benjamin Danneberg berichtet regelmäßig für GameStar über neue Entwicklungen rund um das ambitionierte Weltraum-Projekt von Wing-Commander-Veteran Chris Roberts. Er zieht optimistische Spekulationen ewiger Miesmacherei vor und hofft auf eine erfolgreiche Umsetzung von Star Citizen und Squadron 42, weshalb er das Projekt auch privat finanziell unterstützt.

„PACKENDES, VÖLLIG FREIES OLDSCHOOL-ROLLENSPIEL.“



DIVINITY[®]

ORIGINAL SIN

ENHANCED EDITION

Ab 27. Oktober im Handel

GEWINNER VON
150
AWARDS



Koop-Trailer

ERLEBE EINES DER BESTEN
ROLLENSPIELE ALLER ZEITEN



Erkunde & verändere die fantastische Welt von Rivellon! Erschaffe deinen eigenen Helden und genieße Rollenspiel-Freiheit ganz ohne vorgegebene Klassen! Begib dich mit bis zu drei Begleitern auf deine Reise. Die **Divinity: Original Sin - Enhanced Edition** erscheint erstmals für Konsolen und bietet neben dem gefeierten Rollenspiel-Hit zahlreiche Erweiterungen und Optimierungen. Spiele alleine oder zu zweit - online oder auf dem Sofa per Split-Screen.



WWW.DIVINITYORIGINALSIN-ENHANCED.COM

FOCUS
HOME INTERACTIVE

PS4

XBOX ONE



ROLLENSPIEL-ABENTEUER MIT ÜBER 100 STD. SPIELZEIT



ONLINE-KOOP ODER LOKALES KOOP-SPIEL PER SPLIT-SCREEN

*Wertung der PC-Version (Juli 2014). Wertung der Enhanced Edition (Oktober 2015) liegt noch nicht vor.

© 2015 Larian Studios and Focus Home Interactive. DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION is developed by Larian Studios and published by Focus Home Interactive. DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION and its logo are trademarks or registered trademarks of Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive and its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS4", "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Kinect, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All the marks and registered trademarks belong to their respective owner. All rights reserved to their respective owners.

Star Wars: Battlefront

DAS IMPERIUM SCHLÄGT HART ZURÜCK

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **DICE** Termin: **19.11.2015**

Auf DVD: Video-Specials

Tapfere Rebellen gegen drückend überlegenes Imperium: Battlefront liefert in der Beta tatsächlich viel mehr Star-Wars-Feeling, als viele bislang dachten. Im Guten wie im Schlechten. Von Mirco Kämpfer

DICE, das Battlefield-Studio, kennt sich mit epischen Riesenschlachten auf großen Karten aus. Wenn also jemand einen modernen Mehrspieler-Shooter im Star-Wars-Universum macht, dann die Jungs und Mädels aus Schweden. Für ihr nächstes Spiel haben sie sich entsprechend extrem hohe Ziele gesteckt. Star Wars: Battlefront soll keine Kompromisse eingehen und das »beste Star-Wars-Erlebnis aller Zeiten« bieten. Davon wollten wir uns selbst ein Bild machen und haben bei DICE in Stockholm die Beta mit drei der insgesamt neun unterschiedlichen Mehrspielermodi (siehe Kasten) gespielt.

Hetzjagd auf Sullust

Wir beginnen mit dem Abwurfzone-Modus. Der wird in der Beta auf dem bisher nur vage bekannten Planeten Sullust mit zwei Achtmann-Teams gespielt. Während unsere Journalistenkollegen zu Beginn der Partie wie



Zwei AT-ATs stapfen Richtung Rebellenbasis, während wir unserem Kollegen im AT-ST hinterher-eilen. An Atmosphäre mangelt es in Battlefront keinesfalls.

Hornissen ausschwärmen, saugen wir erstmal die Atmosphäre auf. Die Umgebung besteht größtenteils aus schiefergrauem Vulkangestein und kleineren, spitzen Felsen. Am Kartenrand entdecken wir ein kinkelndes X-Wing-Wrack, der Boden ist mit Kratern gesprenkelt, in denen sich giftiges Brackwasser angesammelt hat. Kein schöner Ort zum Sterben, also spurten wir mitten im Lasergewitter los in Richtung des Icons,

das uns signalisiert, dass gerade eine Raumkapsel (Pod) vor uns gelandet ist.

Auf dem Weg stolpern wir über eine Felskante und landen in der ätzenden Brühe eines Kraters, was uns einige Lebenspunkte kostet. In der Zeit hat das gegnerische Team den Pod eingenommen und sich hinter kleinen Frachtcontainern im Zentrum der Karte verschanziert. Die Aufgabe ist simpel: Wer den Pod einnimmt und eine Minute lang hält,

Die Spielmodi im Überblick

Star Wars: Battlefront soll zum Launch neun verschiedene Spielmodi bieten, drei davon sind in der Beta enthalten. Wir stellen die sieben bisher bekannten Modi vor.

Abwurfzone: 16 Spieler, 8 vs 8
In Beta verfügbar: Sullust

In Abwurfzone streiten sich insgesamt 16 Spieler um die sogenannten Pods (Raumkapseln), die nacheinander vom Himmel auf das Schlachtfeld donnern. Ziel ist es, einen Pod zu aktivieren und anschließend eine Minute lang zu verteidigen. Für einen erfolgreich eingenommenen Pod gibt es einen Punkt. Es gewinnt das Team, das nach zehn Minuten am meisten Zähler auf dem Konto verbucht. Vehikel werden nicht unterstützt, da die Maps relativ kompakt sind.

Kampfläufer-Angriff: 40 Spieler, 20 vs 20
In Beta verfügbar: Hoth

Hier kämpfen bis zu 40 Spieler auf den größten Maps von Battlefront. Die Rebellen müssen verhindern, dass zwei AT-ATs des Imperiums ihre Basis erreichen. Dazu müssen sie wiederholt zwei Uplink-Stationen einnehmen, um Y-Wing-Bomber herbeizurufen. Diese greifen automatisch die Läufer an und machen sie kurzzeitig verwundbar. Erst dann nehmen die Ungetüme Schaden. Luftvehikel und Bodenfahrzeuge sowie Helten-Upgrades werden unterstützt.

Überlebensmission: Koop für 1–2 Spieler
In Beta verfügbar: Tatooine

Überlebensmissionen sind unabhängig von den Mehrspielermodi sowohl alleine als auch mit einem Kollegen im Online-Koop sowie offline im Splitscreen-Koop spielbar. Dabei müssen wir als Rebell insgesamt sechs Imperiums-Feindwellen abwehren (im fertigen Spiel 15). In jeder Runde kommen mehr und stärkere Feinde hinzu. Wir starten mit zwei Leben, auf der Karte finden wir jedoch Herzen, die uns jeweils einen weiteren Versuch spendieren.



Intensiv und trotzdem taktisch: Im Abwurfzone-Modus konzentriert sich die Action stets auf einen Punkt der Karte.

gewinnt einen Punkt. Danach rauscht der nächste Pod aus dem Orbit. Nach zehn Minuten endet die Partie.

Wir heizen den imperialen Verteidigern mit unserem Blastergewehr ein und machen uns mit dem Waffengefühl vertraut. Schließlich müssen wir die Laserflinten nicht wie in anderen Shootern gewohnt nachladen, sondern lediglich aufpassen, dass sich der Lauf beim Dauerfeuer nicht überhitzt. Sollte das doch passieren, können wir die Knarre schnell wieder abkühlen, indem wir wie beim Nachladen in Gears of War im richtigen Moment auf die Cooldown-Taste drücken, andernfalls ist für wenige Sekunden Essig mit Weiterschießen. Das Abkühlen geht schon nach wenigen Versuchen in Fleisch und Blut über. Generell fühlen sich die Schussgefechte großartig an. Wir spüren jede Salve, die wir mit einem Star-Wars-typischen »Pew-Soundeffekt« aus der Kanone ballern.

Intensive Gefechte mit Power-ups

Um uns im Kampf um die Pods einen Vorteil zu verschaffen, sammeln wir unterschiedliche Power-ups ein, die übrigens in jedem Spielmodus überall auf der Karte verstreut sind und im vierten von insgesamt drei Karten-Slots unseres Charakters Platz finden – dazu später mehr. So räuchern wir Feindstellungen etwa mit einer Thermalbombe aus, fordern einen Luftschlag an oder nehmen Feinde mit einem mobilen Geschütz aufs Korn. Es gibt genügend dieser Extras, die zudem immer wieder an ähnlichen Stellen auf der Map erscheinen. Man braucht also keine Angst zu haben, leer auszugehen.

Dadurch, dass die Pods stets woanders einschlagen und die mittelgroße Sullust-Map viel Schutz in Form von Schluchten und Felsen bietet, ergeben sich angenehm taktische und enorm intensive Gefechte. Schließlich konzentriert sich die gesamte Action immer auf einen Punkt. Beißen wir

ins Gras, spawnen wir bei Bedarf schnell bei einem zuvor festgelegten Teamkollegen und stürzen uns erneut in die Schlacht – ein herrlicher Flow, der im Zehn-Minuten-Rhythmus genau richtig getimt ist.

Ausrüstung und Kartensystem

Nach den ersten beiden Runden haben wir Stufe 2 erreicht und 1.000 Credits (Spielwährung) gesammelt, um uns neue Ausrüstung zu kaufen. Beim Blick in den virtuellen Waffenschrank sind wir etwas ernüchtert, denn vom angeblich immens umfangreichen Arsenal des fertigen Spiels bietet die Beta gerade mal vier Knarren, die sich Rebellen und Imperium zudem teilen: Das A280- sowie das E-11-Blastergewehr, die DH17-Pistole sowie den DLT19-Heavy-Blaster. Zwar unterscheiden sich die Waffen theoretisch hinsichtlich Reichweite, Feuerrate, Schaden und Cooldown-Dauer, im Kampfeinsatz fühlen sich jedoch alle Flinten recht ähnlich an.

Blast:

20 Spieler, 10 vs 10

Blast ist eine Team-Deathmatch-Variante. Bis zu zehn Spieler pro Team toben sich auf kleineren und für intensive Nahkampfgefechte ausgelegten Karten aus. Das Team, das zuerst 100 Kills verzeichnet oder nach zehn Minuten die Nase vorn hat, gewinnt. Auf der Karte können wir Waffen-Pick-ups einsammeln.

Supremacy:

40 Spieler, 20 vs 20

Im Supremacy-Modus müssen wir fünf auf dem Schlachtfeld verteilte Kontrollpunkte einnehmen. Jeweils zwei Kontrollpunkte befinden sich in den beiden Team-Territorien, die fünfte liegt im Zentrum der Karte. Supremacy unterstützt sowohl Land- als auch Flugvehikel sowie Helden und wird auf großen Maps ausgetragen.

Fighter Squadron:

20 Spieler, 10 vs 10

Team Deathmatch gibt es in Battlefront auch mit Raumschiffen in der Luft – Fighter Squadron genannt. Bis zu zehn Spieler pro Team schwingen sich hinter das Steuer von X-Wing, TIE Fighter und Co. Beide Teams erhalten Unterstützung von jeweils zehn KI-Piloten, so dass insgesamt 40 Flieger über die Karte düsen.

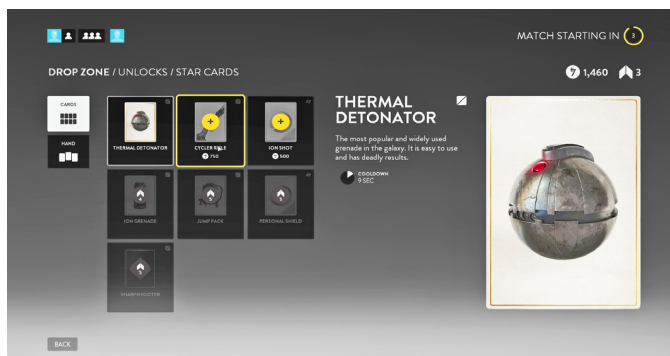
Droid Run:

bisher keine Spielerangabe

Zum Zeitpunkt unseres Entwicklerbesuches wurde Droid Run noch nicht offiziell angekündigt. Wir konnten den Entwicklern aber ein paar Details entlocken. So soll es sich hierbei um eine Variante von Abwurfzone handeln, allerdings mit dem Unterschied, dass sich die einzunehmenden Ziele über die Karte bewegen.



Überall auf der Karte finden wir unterschiedliche Power-ups, die immer wieder an ähnlichen Stellen erscheinen.



Mit erspielten Credits kaufen wir neue Gadgets (Granaten, Scharfschützengewehr) und nützliche Perks für unsere Kämpfer.

Klar, bei Nahkampfgefechten greifen wir zur Pistole, bei größeren Maps zum präziseren Blastergewehr. Davon abgesehen wirken zumindest die in der Beta verfügbaren Waffen zu austauschbar. Da muss Battlefront auf jeden Fall noch nachlegen.

Wesentlich spannender ist das bereits angesprochene Kartensystem. Unser Spielcharakter kann insgesamt vier Karten tragen, die wir im Spiel mit den Zahlentasten aktivieren. Der vierte Slot ist für die auf den Maps verteilten Power-ups reserviert. Darüber hinaus können wir unseren Recken mit drei weiteren Verbesserungen ausstatten: zwei Waffen für beide Hände plus einen Perk. Zur Auswahl für die Hand-Slots stehen unter anderem Granaten, ein Jump Pack, das uns einen ordentlichen Sprung-Boost beschert (vor allem auf vertikalen Maps ein Segen) sowie ein Scharfschützengewehr, das nur bei Kopftreffern mit einem Schuss tötet.

Den Perk-Slot belegen wir entweder mit einem temporären Schutzschild, einem Sniper-Bonus oder Spezialmunition, die gegen Droiden, Schilde und Vehikel besonders effektiv ist. Aus Balancegründen ist der Einsatz der Perks auf 10 Aktivierungen begrenzt. Mit Funken, die wie die Power-ups ebenfalls auf dem Schlachtfeld zu finden sind, laden wir sie wieder auf. Darüber hinaus besitzen alle Karten eine Abklingzeit. Cool: Da viele Extras zwischen 150 und 2.000 Credits kosten, können wir uns nach fast jeder Runde mit neuem Kram ausstatten.



Schroffe Felsen, dunkles Vulkangestein, heiße Quellen und tiefe Krater: Der Planet Sullust macht optisch einiges her. Laval wie auf dem Bild haben wir jedoch nicht gesehen.

Das Imperium siegt immer

Neu ausgerüstet ist es Zeit für eine Schlacht, die dem Namen Star Wars auch gerecht wird. Wir starten den Kampfäufer-Angriff-Modus, den wir bereits auf der E3 2015 spielen konnten, dort allerdings nur mit zwei Dutzend Spielern, was der Schlachtatmosphäre nicht gerade zuträglich war. Jetzt sind wir hingegen mit insgesamt 40 Spielern auf Hoth unterwegs. 20 Kämpfer auf jeder Seite, die mit X-Wings und TIE Fightern durch den Himmel pflügen, in Geschütztürmen campen, um unaufmerksame Angreifer auszurauchern oder sich erbitterte Stellungskriege an beiden

Uplink-Station liefern. Die müssen die Rebellen nämlich einnehmen, um Bomberschwärme herbeizurufen und somit die anrückenden AT-ATs zu schwächen. Denn sind die Stahlungetüme nach ungefähr 15 Minuten über die Grenze zum Rebellenstützpunkt gestapft, hat das Team des Galaktischen Imperiums automatisch gewonnen.

Es mag an uns liegen, doch wir haben den Eindruck, dass der Kampf auf Hoth noch ziemlich unausgewogen ist. Als wäre es nicht schon schwer genug, auf Seiten der Rebellen die Uplinks einzunehmen und zu halten, ist das Zeitfenster, in dem die AT-ATs angreifbar sind, ziemlich klein. Mit unserem popeligen Blastergewehr richten wir nahezu keinen Schaden an. Selbst mit einem X-Wing, der sich zwar intuitiv-arcadig, aber überraschend träge steuert, verursachen wir lediglich ein paar Kratzer an der dicken Panzerung der Kampfäufer. Auch das Fesseln mit dem Snowspeeder wollte noch nicht so recht klappen. Theoretisch müssen alle 20 Rebellen ihre gesamte Feuerkraft auf die Riesenvierbeiner forcieren, um eine Chance zu haben. In der Praxis hat es beim Besuch bei DICE in zwei Stunden jedoch kein einziges Rebellenteam auch nur annähernd geschafft, der Übermacht des Imperiums etwas entgegenzusetzen.

Übermacht deswegen, weil wir als Stormtrooper mit dem richtigen Power-up für eine Minute in einen AT-AT schlüpfen oder einen flotten und trotzdem gut gepanzerten AT-ST



Lieber DH17-Pistole oder doch ein präziseres Blastergewehr? Die Waffenauswahl spielt in der Praxis kaum eine Rolle, wesentliche Unterschiede bemerken wir nicht.

Companion-App

Zum Release wird es den sogenannten Star Wars Battlefront Companion geben. Das ist eine Mischung aus Browserspiel und Statistik-Tool. Hier können Sie Ihre Kampfstatistiken einsehen und Ihre Werte mit anderen Spielern vergleichen. Zudem gibt es ein kleines Basis-Kommando genanntes Strategiekartenspiel, in dem Sie Credits (Spielwährung) zum Kauf von Upgrade-Karten und Waffen für Star Wars: Battlefront verdienen. Sie findet die Companion-App zum Start von Battlefront am 19. November auf der offiziellen Website des Spiels.

steuern dürfen, der selbst mit großen Rebellverbänden kurzen Prozess macht. Dieses Kriegsgerät kann die Allianz eigentlich nur mit viel Feuerkraft, schwerem Geschütz und Ionengranaten kontern. Doch letztere muss man erst freischalten, und den Raketenwerfer gibt's nur, wenn wir das entsprechende Power-up finden. Generell gilt: Ohne Kommunikation per Headset und Teamwork dürfen die Rebellen kaum eine Chance haben. Ganz im Gegensatz zum Imperium-Team, das lediglich die Walker schützen muss.

Zwei Helden im Schnee

Apropos Power-ups: Wir finden es schade, dass Boden- und Luftvehikel lediglich als Symbol auf dem Schlachtfeld liegen, statt wie in anderen Online-Shootern einsatzbereit darauf zu warten, von uns besetzt zu werden – ein kleiner Atmosphäre-Malus. Mit etwas Glück finden wir ein zufällig auftauchendes Helden-Upgrade, das uns kurzzeitig in eine bekannte Filmfigur verwandelt, darunter Luke Skywalker und Darth Vader.

Jeder Held hat drei Spezialfähigkeiten im petto. Während Luke mit seinem grünen Laserschwert herumfuchelt, zum Stoßangriff ausholt oder nahe Feinde mit einer Druckwelle wegpustet, wirft Vader seinen Lichtsäbel wie einen Bumerang nach vorn. Außerdem kann er Gegner aus der Ferne per Telekinese würgen. Trotzdem bleibt der erhoffte Wow-Effekt aus, weil wir unter Beschuss viel zu



Im Spiel wechseln wir per Tastendruck jederzeit zwischen Third-Person- und Ego-Perspektive, sowohl am Boden als auch in der Luft.

schnell den Löffel abgeben und daher nie das Gefühl haben, einen (mächtigen) Helden zu verkörpern. Unser Luke etwa wurde von einem AT-ST mit einem einzigen Schuss auseinandergenommen. Eine große Enttäuschung.

Einfach nur überleben

Zeit, sich in einer Survival-Mission abzureagieren. In der Beta ist für den Überlebenskampf die Map Tatooine fest vorgeschrieben. Die mittelgroße Karte erinnert allerdings nur entfernt an den Wüstenplaneten, wie wir ihn aus den Filmen kennen, weil wir uns nicht in einer Wüste, sondern in einem Canyon ballern. Zwischen Krayskeletten und kleinen Zelten der Sandmenschen gilt es, sechs Feindwellen abzuwehren. Natürlich erscheinen mit jeder Welle mehr und stärkere Feinde, zum Beispiel Elite-Trooper mit Jump Packs, Scharfschützen-Stormtrooper oder AT-STs. Nützlich: Zwischen den Wellen landen Pods, die uns mit Power-ups versorgen. Einsteiger sollten für zusätzliche Leben zudem die Augen nach Herzen auf der Karte offenhalten. Zum Release von Battlefront wird es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sowie fünf Herausforderungen je Mission geben. Für den nötigen Anspruch ist also gesorgt. Zumindest in Zukunft, denn

momentan stellen die sechs Feindwellen selbst für mittelmäßige Schützen keine allzu große Hürde dar. Dennoch: Die Überlebensmission auf Tatooine ist genau richtig für die kurze Action zwischendurch, vor allem mit einem Kumpel im Online-Koopmodus. ★



Mirco Kämpfer

@MirCommander



Die Betaversion von Star Wars: Battlefront zeigt zwei Dinge ganz deutlich. Erstens: An Atmosphäre mangelt es dem Shooter nicht – von den desillusionierenden Fahrzeug- und Raumschiff-Icons auf den Maps mal abgesehen. Wenn im Kampfäufer-Angriff-Modus zwei gigantische Kampfäufer durch den Schnee stapfen, im Laserhagel ein X-Wing zerfetzt wird und die Einzelteile unter Funkenregen neben mir in den Boden krachen, ist das einfach ein cooler Star-Wars-Moment, zumal der Soundtrack eindrucksvoll aus den Boxen dröhnt. Die Beta zeigt aber auch, dass Star Wars: Battlefront nicht zwingend eine haargenaue, originalgetreue Umsetzung der Filme ist. Wer das erwartet, wird wahrscheinlich enttäuscht werden.

Ich hingegen möchte in erster Linie einen spaßigen Mehrspieler-Shooter – und in dieser Hinsicht macht Battlefront vieles richtig. Das Waffengefühl ist super, die Grafik todschick und die Modi sind abwechslungsreich. Dabei hat es mir vor allem der Abwurfzone-Modus angetan, weil ich hier flotte Action und intensive Gefechte bekomme, die Taktik aber trotzdem nicht zu kurz kommt. Auch die Riesenschlacht im Kampfäufer-Angriff-Modus auf Hoth ist cool inszeniert, mich hat aber das ständige Verlieren auf Rebellenseite gewurmt. Das mag an mir oder meinem Team gelegen haben, vielleicht haben wir uns wirklich zwei Stunden lang zu doof angestellt. Trotzdem hatte ich vier Stunden lang viel Spaß und freue mich auf den Start der Beta. Schade nur, dass Endor nicht enthalten ist.



Sämtliche Sternenkarten (unten rechts) besitzen eine Abklingzeit. Unsere Hauptfähigkeit wird gerade wieder aufgeladen. Maximal drei Karten dürfen wir mitnehmen.

Deus Ex: Mankind Divided

Licht aus: Adam Jensens geballte Faust ist das Letzte, was die Feinde bei einem Takedown sehen.

SCHLUSS MIT DER DISKRIMINIERUNG!

Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal Termin: 23.2.2016

Auf DVD: Preview-Video

Deus Ex: Mankind Divided will die Action im Action-Rollenspiel stärker betonen. Wir haben's gespielt und die Ballerprobe aufs Exempel gemacht. Funktioniert die Rambo-Methode jetzt genauso gut wie das Schleichen? Von Ann-Kathrin Kuhls

Deus Ex: Mankind Divided hat zwei große Vorsätze: Es will einerseits den Vorgänger Human Revolution sinnvoll fortführen und andererseits gleichzeitig die spielerische Freiheit spürbar verbessern. Heißt: Anders als im Vorgänger soll das Ballern dem Schleichen nicht mehr unterlegen sein. Wir waren beim Entwickler in Montreal und konnten bei einem ersten Anspielen herausfinden, dass Human Revolution zumindest eine von beiden Aufgaben meistert.

Willkommen in Dubai

Zu Beginn des Tutorials staunen wir erst einmal nicht schlecht: Wir können in der Rolle des Deus-Ex-Helden Adam Jensen aus dem herannahenden Helikopter jedes Detail des halb verfallenen Dubai erkennen, denn die Mission findet als erste Deus-Ex-Mission

überhaupt bei Tag statt. Ebenfalls neu ist die detaillierte Umwelt, die zwar bereits aus den Rendertrailern bekannt ist, sich im tatsächlichen Spiel aber noch einmal ganz anders anfühlt. Die augmentierten Handwerker, die während der Arbeit auf einer Baustelle plötzlich den Verstand verloren haben, dekorieren als verwesene Leichen den ersten Schauplatz und schaffen so von Anfang an eine ebenso mysteriöse wie bedrohliche Stimmung. Manche haben noch ihre Werkzeuge in der Hand, andere haben gar keine Hände mehr. In jeder Ecke liegen Hämmer, Lunchboxen oder Bauteile herum, die wir allesamt aufheben und herumtragen können. Eine Stimme in unserem Ohr beendet unsere Erkundungstour jedoch schlagartig: Der strahlend blaue Himmel über Dubai wird sich nicht lange halten. Ein Sandsturm naht. Jetzt heißt es, möglichst schnell ins Erdgeschoss zu gelangen, wo wir einen illegalen Waffendeal stoppen sollen.

Sand im Mund

Während wir uns durch ein halb fertiges Luxusapartment schleichen, fällt auf einmal mit lautem Krachen die Abdeckung eines Lüftungsschachts auf den Boden. Das wirkt zwar wie ein Hammerschlag auf den kleinen Zeh und lässt uns zusammenzucken, ist

aber trotzdem eine nette Abwechslung zu den langen Tutorials aus Human Revolution. Doch es geht auch dezenter: Gerade, wenn wir genau auf Bewegungen um uns herum achten, kann uns eine herumschwingende Kette oder ein flatterndes Stück Abdeckplane ganz schön aus der Fassung bringen. Per Funk hören wir währenddessen den Fortschritt unseres Teams, dem wir durch die Erfüllung kleiner Nebenaufgaben unter die Arme greifen können, etwa mit der Zerstörung eines Funktransmitters. Das stimmt dann sogar unseren irischen Teamkollegen freundlicher, der uns wegen unserer Augmentierungen eigentlich gar nicht ausstehen kann. Alle Frotzeleien sind jedoch mit dem Eintreffen im Erdgeschoss vergessen. Durch die offenen Aufzugtüren trifft uns der Sandsturm mit voller Wucht, und im Durcheinander aus Schüssen und Menschen erkennen wir kaum, wer Freund und wer Feind ist. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt. Je zügiger wir die Aufgabe erledigen, desto weniger Teamkollegen müssen ihr Leben lassen. Sind wir mit dem gesamten Level früh genug fertig, schaffen wir es sogar noch vor dem Sandsturm ins Erdgeschoss und haben freies Schussfeld.

Nach dem Einsatz in Dubai führt Adam seine Arbeit später im Spiel nach Prag, wo er ein Versteck des Dvali-Verbrecherkartells in

Drei Wege zum Ziel

Serientypisch lässt sich Mankind Divided auf mehrere Arten spielen.

- Stealth: Schleichen, kaum Kämpfe
- Balance: Schleichen und Ballern
- Shooter: volle Konfrontation

einem alten Theater ausheben soll. Je nach Spielweise bieten sich hier die unterschiedlichsten Alternativen.

Wie auch später im Spiel wollen wir Ihnen in diesem Artikel die Möglichkeit lassen, selbst zu entscheiden: Stealth, Shooter oder von beidem ein bisschen? Entsprechend können Sie einfach zum jeweiligen, farblich unterlegten Abschnitt springen.

Stealth: Über Stock und Stein

Wenn wir uns für den Stealth-Modus entscheiden, müssen wir die Lage zunächst genau sondieren. Ein vorsichtiger Blick auf den Platz vor dem Theater zeigt uns einen Scharfschützen auf dem Dach, einen patrouillierenden Wachroboter sowie einen wenig motivierten Wachmann, der sich nur schnell eine Kippe anzündet und dann schlurfend seine Runde weiterführt – mit dem Rücken zu uns. Durch eine Seitengasse gelangen wir auf das Dach des Theaters, wo wir nur den Scharfschützen ausschalten müssen, um durch ein Fenster in das Innere der riesigen Glaskuppel zu gelangen. Für effektives Schleichen eignen sich vor allem zwei der neuen Augmentationen: Die Smart Vision zeigt uns ähnlich wie der Detektiv-Modus in Batman: Arkham Knight die Positionen unserer Feinde sowie benutzbare Ob-



Vom Dach des Hotels im Tutorial haben wir die beste Sicht auf Dubai.

jekte an. Anders als in Batman verbraucht die praktische Augmentation in Deus Ex aber Energie, sodass wir sie nicht pausenlos nutzen können. Sollte uns unterwegs der Saft ausgehen, müssen wir die Energie mit mehr oder weniger gut versteckten Biozellen wieder auffrischen. Es kann also wie schon im Vorgänger nicht schaden, sämtliche Schränke und Kisten zu durchwühlen. Schließlich brauchen wir noch genug Saft, um uns mit unserer Cloaking-Augmentation komplett unsichtbar zu machen, zwischen die patrouillierenden Gegner zu springen und hinter dem nächsten Pfeiler in Deckung zu gehen.

Technikverliebt

Neben diesen beiden überaus praktischen Fähigkeiten kann sich der erfolgreiche Covert-Ops-Agent selbstverständlich auch in die Sicherheitssysteme des Theaters einhacken, um Kameras zu deaktivieren und Passwörter für Sicherheitstüren zu klauen. Derlei ausgestattet machen wir uns auf den Weg in Richtung Bühne. Die Treppe führt uns auf eine der höher gelegenen Tribünen, von der aus wir die Bühne im Blick haben, auf der sich Dvali-Mitglieder von Stripperinnen be-

tanzen lassen. Die sind dann wohl erstmal beschäftigt. So können wir unbemerkt mit dem neuen Ikarus-Sprung von einem Balkon zum nächsten springen und einen Wachmann nach dem anderen ausschalten. Der Ikarus-Sprung erinnert in seiner Ausführung an die Teleportation von Dishonored: Wir visieren einen Landepunkt an und rauschen hinüber, ohne dabei von anderen bemerkt zu werden. Weil wir vorher im Bühnenkontrollraum die Sicherheitskameras ausgeschaltet haben, schleichen wir durch einen Lüftungsschacht an den exotischen Tänzerinnen samt sabbernder Soldaten vorbei, und finden uns im Backstage-Bereich wieder. Mit den Codes stehen uns sämtliche Türen offen, sodass wir nur noch ein paar Schläger aus dem Weg räumen müssen, um zu unserem Ziel zu kommen. Hier bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über die Story verraten.

Geduld ist nicht augmentierbar

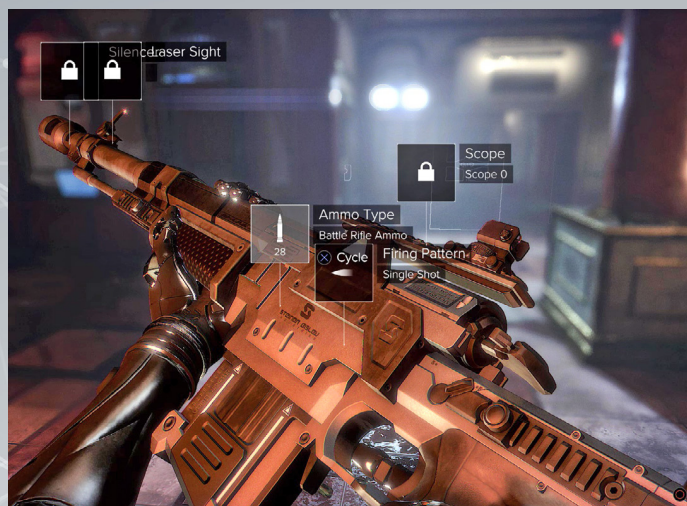
Der Schleichmodus nimmt von allen Möglichkeiten am meisten Zeit in Anspruch, da wir die Bewegungsabläufe der Wachen zu-



Für die Wachroboter brauchen wir Munition mit hoher Durchschlagskraft.



Der kugelsichere Titan-Anzug zeigt sich sogar in unserem Sichtfeld.



Unsere Munition können wir während des Gefechts wechseln – vorausgesetzt, wir sind in sicherer Deckung.



Die Nanoblade pinnt in der normalen Variante Feinde an die Wand...



...die aufgeladene Version lässt alles in ihrer Umgebung explodieren.

nächst studieren müssen, um anschließend ungesehen um sie herumschleichen zu können. Auch die Augmentationen nehmen uns nur einen kleinen Teil der Arbeit ab: Da sie viel Energie verbrauchen, ist es beispielsweise nicht möglich, ein ganzes Level komplett unsichtbar zu durchqueren. Mit etwas Pech geht uns mitten in einer Gegnergruppe die Energie aus. Wie bereits im Vorgänger erhalten wir Extra-Erfahrungspunkte, wenn wir Gegner betäuben, anstatt sie zu töten, oder wenn wir erfolgreich ein Sicherheitsterminal hacken. Außerdem bekommen wir mehr von der Welt um uns herum mit: Entspannte Wachen plaudern gern mal über ihr Privatleben oder Machtkämpfe innerhalb der Organisation. Zusammen mit unseren sozialen Talenten, die es uns wie im Vorgänger ermöglichen, auch mit friedlichen Argumenten unseren Willen zu bekommen, können wir so Konflikten aus dem Weg gehen.

Balance: Deckung, Deckung, Deckung

Als gesunde Mischung aus Schleicher und Rambo können wir zwar von allem ein bisschen, müssen aber auch auf einige Maximalaugmentierungen verzichten. Vielseitig werden wir nur mit gleichmäßig verteilten Punkten. Um zwar unauffällig, aber nicht völlig gewaltlos in das Theater einzusteigen, schleichen wir durch einen Tunnel um die

Wachen herum und aufs Dach, um die Wand eines der hinteren Büros kaputtzuschlagen. Den dahinter sitzenden Söldner haut es direkt mit vom Sockel, sodass wir ohne Aufsehen zu erregen eindringen können. Die nächste Wache erledigen wir mit der Tesla-Augmentation, die einen konzentrierten elektrischen Stoß abfeuert. Die Cloaking-Augmentation lässt uns für einen kurzen Augenblick komplett verschwinden, sodass wir ohne Probleme an den Kameras vorbeischießen können. Wenn wir die Remote-Hacking-Augmentation besitzen, können wir die Kameras auch aus der Ferne ausschalten. Die Bewegungsmelder bemerken wir dabei nicht sofort, sie uns allerdings schon. Das wütende Piepen ruft die anderen Wachen auf den Plan. Zeit für den Ikarus-Sprung. Damit teleportieren wir uns ähnlich wie in Dishonored auf eine höher gelegene Empore und verschancen uns hinter einem roten Plüschsofa. Aus der Deckung heraus strecken wir die Wachen entweder mit der Pistole, einer Splittergranate oder dem Betäubungsgewehr nieder, obwohl sie sich alle Mühe geben, uns einzukreisen oder ebenfalls in Deckung zu gehen.

Aufmerksam wie ein Goldfisch

Zwar sind die Männer in den anderen Räumen des Theaters ebenfalls durch die Kamera alarmiert worden, allerdings suchen sie

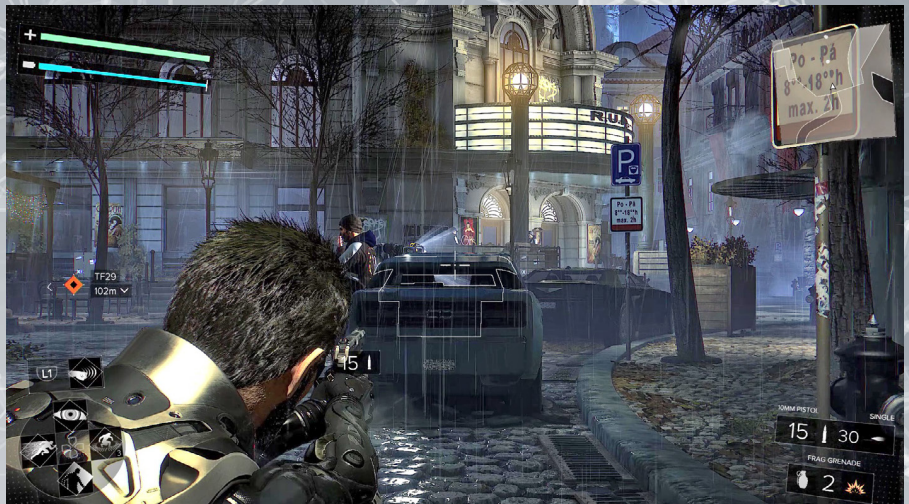
nur eine gewisse Zeit lang, die uns praktischerweise als Timer angezeigt wird. Danach bleiben sie zwar misstrauisch, setzen ihren Wachdienst aber trotz eines Haufens toter Kollegen im Nebenzimmer fort. Noch ein bisschen später ist sogar das Misstrauen verschwunden, sodass die Wachen wieder munter vor sich hin quatschen. Hinter ihnen, auf einer der Emporen im Inneren des Theaters, finden wir ein Steuerungsterminal, mit dem wir die Kameras ausschalten und sogar die Wachroboter kontrollieren können. Dank des Ikarussprungs hüpfen wir von Empore zu Empore, um die Schützen auszuschalten, und nehmen dann in aller Ruhe die Szene unter uns in Augenschein: Auf einer Bühne tanzen leicht bekleidete Damen um ein paar der Mafiosi herum. Praktisch, denn so haben die schweren Jungs ihre Augen ganz woanders und merken nicht, dass ihre Kollegen hinter ihnen mit dem Betäubungsgewehr niedergestreckt werden. Hinter dem Vorhang beseitigen wir zuerst die Lichtschranken, dann hacken wir uns in das Sicherheitssystem der Hintertür. Die restlichen Wachen im Vorzimmer sind unaufmerksam und lassen sich ohne Probleme überrumpeln. Mit Erreichen des Hinterzimmers bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über die Story preisgegeben.

Shooter: Kugelsicher macht müde

In Deus-Ex-Spielen sind Hunderte Geheimwege eingebaut, die uns das Schleichen erleichtern. Allerdings müssen wir das gar nicht. Wir können genauso gut auf Geheimhaltung pfeifen und uns den Weg freiballern. Dazu schalten wir im alten Theater zunächst den Scharfschützen aus, damit er uns nicht in die Quere kommen kann. Eine EMP-Granate versorgt den Wachroboter, und die herannahenden Wachleute halten wir uns mit einer taktischen Shotgun vom Hals. Den neugierigen Kameras verpassen wir ebenfalls eine Schrotkur. Aufrecht und ohne Rücksicht auf eventuelle Deckungsmöglichkeiten schlendern wir daraufhin durch den Haupteingang ins Theater. Die Lichtschranken, die wir dabei auslösen, sind uns nur recht. Im folgenden Alarm samt Kugelhagel der Wachmannschaft können wir nämlich prima die Titan-Augmentation ausprobieren, die Adam Jensen einen schicken schwarzen und vor allem komplett kugelsicheren Panzeranzug verpasst. Das funktioniert zwar nur eine kurze Zeit lang, trotzdem fühlen wir uns schon ein bisschen wie der Terminator. Schick ist, dass unser Sichtfeld ebenfalls von der gleichen schwarzen Struktur eingerahmt ist, so dass wir erkennen, wenn es schwächer wird, und wir in Deckung gehen müssen.

Ein Mafiosi-Spießchen dazu?

Kommt uns dann doch ein Feind zu nah, pinnen wir ihn mit unserer Nanoblade an die Wand. Entsprechend augmentiert ist die nämlich nicht nur ein ausfahrbares Messer, sondern auch ein Wurfgeschoss. Alternativ sogar mit bei Aufprall explodierendem Hitzeelement. Das sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch äußerst effektiv, da es durchaus auch mehrere Feinde auf einmal erwischen kann. Die Nanoblade ist zudem in Sachen Energie viel sparsamer als beispielsweise der Titan-Anzug, und hilft uns vor allem dann weiter, wenn wir ohne Munition dastehen. Wenn uns dann doch eine Kugel erwischt, heilen wir uns mit den in der Welt verteilten Hypotisms, den Medkits von Mankind Divided. Nachdem wir auch im Inneren des The-



Dank der neuen Dawn Engine können wir jede einzelne von Adams Strähnen erkennen.

aters aufgeräumt haben, haben wir für die eifrig Alarm schlagenden Kameras nur noch ein müdes Lächeln übrig. Wen wollen die denn jetzt noch zu Hilfe holen? Einen ziemlich fetten Wachroboter, wie sich herausstellt. Der nimmt uns prompt ins Sperrfeuer, aber der Wucht von drei Granaten gleichzeitig kann auch er nicht widerstehen. Zwischen panisch kauernenden, plötzlich arbeitslosen Stripperinnen spazieren wir hinter die Bühne, deaktivieren das Tastenfeld der Sicherheitstür und entledigen uns mit einer Splittergranate den unachtsam auf dem Sofa rumlummelnden Wachen. Kurz vor dem wirklichen Ende der Mission bricht unser Spieldurchlauf allerdings ab: Die folgende Cutscene hätte laut den Entwicklern zu viel über das Spiel preisgegeben.

Gleichberechtigung

Das Überraschende an der brachialen Methode ist nicht nur, wie gut sie funktioniert und wie viel Spaß die Schießereien machen, sondern vor allem, wie viele Erfahrungspunkte beim Ballern auf Adam Jensens Konto regnen. Die Entwickler haben also Wort gehalten mit ihrem Versprechen, dass sie den actionlastigen Weg genauso belohnen wollen wie die Schleichvariante. Im Dauergeballer bekommen wir natürlich wenig von den

Konversationen der Wachen mit. Aber wer braucht schon Atmosphäre, wenn es Punkteboni für Kunstschüsse oder die clevere Ausnutzung von Deckungsmöglichkeiten gibt? Kann man auch andersrum sehen? Natürlich. Aber dann kann man Deus Ex: Mankind Divided ja auch anders spielen. Spannend wird, wie sich die Entscheidungsfreiheit auf die Story auswirkt. Wird Zeit, dass wir endlich diese verfluchte Cutscene sehen! ★



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls



Jedes Mal, wenn ich Deus Ex spiele, nehme ich mir ganz fest vor zu schleichen. Und jedes Mal verliere ich nach der Hälfte meine Geduld, husche zu früh aus meinem Versteck und starte eine Massenschießerei. Aber ehrlich gesagt passt mir das ganz gut, denn manchmal möchte ich einfach gerne auf alles feuern, was nicht schnell genug in Deckung ist. Wozu supercoole Waffen und elegante Take-Down-Animationen entwerfen, wenn sie keiner spielt, weil alle schleichen? In Mankind Divided kann ich sowohl flüsterleise als auch als Elefant im Porzellanladen jede Menge Erfahrungspunkte holen – wenn ich mich denn geschickt anstelle.

Zwar gab es in der Previewversion noch diverse Kinderkrankheiten wie falsch kalibrierte Ragdoll-Effekte oder Fehler in der Deckungsmechanik, die vor allem im Schleichmodus zu ärgerlichen Zwischenfällen führen können, trotzdem mussten mich die Eidos-Mitarbeiter aber beinahe mit Gewalt von meiner Anspielstation fortschleifen. Selbst nachdem ich die Theater-Mission zum dritten Mal durchgespielt hatte, habe ich immer noch neue Möglichkeiten gefunden, Wachen auszutricksen oder meine Umwelt zu manipulieren. Die gehört dank der Dawn Engine zum Schönsten, was man in den nächsten Monaten spielen kann, und lässt Adam Jensens Haare so flauschig aussehen, dass ich am liebsten die ganze Zeit hindurchwuscheln würde.



Die Mafiosi haben gegen Adams Augmentationen keine Chance.

Far Cry Primal

EIN ECHTES MAMMUT-SPIEL!

Ohne moderne Feuerwaffen ist es gar nicht so einfach, ein monströses Mammut zu erlegen – die Biester wehren sich mit aller Kraft.

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **23.2.2016**

Erste Infos: Mit Far Cry Primal macht Ubisofts Shooter-Serie einen überraschenden Sprung in die Steinzeit. Wir erklären, wie sich der Verzicht auf Feuerwaffen spielerisch auswirkt. Von Kai Schmidt

Far Cry Primal spielt 12.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung und dreht sich um den steinzeitlichen Jäger Takkar, der alleine auf fremdem Gebiet strandet und überleben muss. Das sogenannte Mesolithikum (Mittelsteinzeit) wählte Ubisoft mit Bedacht, da die Menschen in diesem Zeitalter anfangen, ihre Ter-

ritorien abzustechen und gegen Eindringlinge zu verteidigen. Ein einzelner steinzeitlicher Jäger im fremden Hoheitsbereich war also ein ziemlich sicherer Todeskandidat. In Far Cry Primal liegt es am Spieler, Takkar lebendig durch das Oros genannte Gletschertal zu bringen und dabei einen neuen Stamm aufzubauen. Wir gehen davon aus, dass dies ähnlich wie in den modernen Far Crys durch das Einnehmen von feindlichen Camps geschieht, die unsere Verbündeten dann zu Zufluchtsorten ausbauen. In Far Cry Primal wird es entsprechend nicht nur freundlich gesinnte Steinzeitjäger geben, sondern auch ein Volk von Unterdrückern, denen wir zeigen müssen, wo die Steinaxt hängt.

Der Mensch, ein Herdentier

Das Aufbauen einer Gruppe ist wichtig, da das Überleben gemeinsam um einiges einfacher ist. Alleine die Mammutjagd ist für einen einzelnen Mann ein Ding der Unmöglichkeit – und wie der Trailer zum Spiel zeigt, wird es solche vorzeitlichen Großwildjagden im Spiel geben. Far Cry Primal ist also deutlich stärker auf Teamplay ausgelegt als seine Vorgänger – ideal eigentlich für zahlreiche Onlinemodi, mit denen bereits in den letzten Spielen der Reihe experimentiert wurde. Auch abseits der Jagd sind Verbündete für einen Steinzeitjäger wie Takkar, der nur mit einem primitiven Bogen und vielleicht einem Speer ausgerüstet ist, lebens-



Die alte Geschichte vom friedlichen Volk und den bösen Unterdrückern: Den maskierten Burschen müssen wir den Garaus machen.



In den befreundeten Camps werden wir uns Aufträge abholen und unsere Vorräte auffüllen.



Unterirdische Anlagen und Hinkelstein-Befestigungen: So sehen feindliche Außenposten in Far Cry Primal aus.



Nicht nur Steinzeitmenschen gehen auf die Jagd – umherstreifende Säbelzähntiger können uns unsere Beute jederzeit streitig machen.

wichtig, denn die Fauna von Far Cry Primal ist höchst blutrünstig: Säbelzähntiger machen uns nicht nur die Jagdbeute streitig, sondern attackieren uns, sobald wir ihren Weg kreuzen. Nachts streifen Wölfe durch die Wälder, und auch Bären haben gegen einen Menschen-Snack nichts einzuwenden. Feuer ist deshalb in der Mittelsteinzeit eine gute Lebensversicherung und Waffe. Nicht nur zur Abschreckung von Räubern, sondern auch bei der Jagd, um Beutetiere in bestimmte Richtungen zu treiben.

Die Waffen eines Steinzeitjägers

Sicher, Raubtiere gab es in bisherigen Far Crys ebenfalls (man denke nur an menschenfressende Tiger in Far Cry 4), doch durch die Tatsache, dass wir keinerlei moderne Schusswaffen haben und uns auf Messer, Speer oder Pfeil und Bogen verlassen müssen, werden die Biester noch um einiges gefährlicher. Unsere Waffen bauen wir aus Rohstoffen zusammen. So müssen wir etwa Sehnen, Feuerstein und Holz sammeln, um einen Speer herzustellen. Auch bessere Köcher für unsere Pfeile oder größere Taschen für das Inventar werden wir wohl auf diese Weise basteln. Das Rohstoffsystem mit den aufrüstbaren Ausrüstungs-

gegenständen kennen wir ja bereits aus den Vorgängern. Und je nachdem, wo wir uns in Oros befinden, werden wohl andere Waffen und Items nötig sein. Das riesige Tal hat nämlich höchst unterschiedliche Landschaften und Witterungsbedingungen zu bieten, denen wir uns anpassen müssen. Ob die Entwickler von Ubisoft aber tatsächlich so weit gehen, für schneeverwehte Gegenden wärmere Kleidung vorauszusetzen, ist noch nicht klar. Ebenfalls nicht klar ist, wie der Ersatz für die serientypischen Fahrzeuge aussehen wird – werden wir etwa auf gezähmten Mammuts reiten dürfen? Ubisoft ist noch nicht bereit, Aussagen dazu zu machen, spricht jedoch kryptisch von besonderen Möglichkeiten der Fortbewegung, die man sich überlegt habe.

Dinosaurier? Fehlanzeige!

Sicher ist hingegen, dass wir all jenen, die sich bereits auf Flugsaurier als Gyrocopterersatz und gezähmte Tyrannosaurier als Reittiere freuen, einen Strich durch die Rechnung machen müssen. Laut Ubisoft musste man sich zwar viele Einzelheiten zur steinzeitlichen Kultur, der Kleidung und den Lebensbedingungen zurechtfantasieren, da es keinerlei historische Aufzeichnungen über

diese Epoche gibt, doch Dinos gab es damals ganz sicher nicht mehr. Sie starben bereits Millionen von Jahren, bevor der erste Mensch über die Erde stapfte, aus. Traum ausgeträumt? Nein, denn das muss natürlich nicht heißen, dass das Thema bereits vollständig abgehakt ist. Die Möglichkeit eines größeren DLCs wie dem fantastischen Far Cry 3: Blood Dragon besteht immer. Es wäre sicher ein leichtes, Dinos in das Szenario zu packen und Spaß mit den Ungetümen zu haben. Die Fantasy-Literatur griff ja in der Vergangenheit auch immer wieder die Idee von abgeschotteten Tälern oder Plateaus als Refugien für die Urzeitechsen auf. Und ganz ehrlich: Nachdem in Far Cry 3 von einer Insel voller Dinosaurier die Rede war, muss Ubisoft einfach irgendwann liefern! ★



Kai Schmidt
@GameStar_de



Oh, wie ist das cool! Ein steinzeitliches Überlebensabenteuer ist genau nach meinem Geschmack – schon als Kind hatte ich eine Schwäche für alles Barbarische, das die Videothek zu bieten hatte. Filme mit steinzeitlich angehauchten Fantasyhelden wie »Ator« oder »Er, stärker als Feuer und Eisen« waren genau mein Ding. Und deshalb freue ich mich wie ein Mammutschnitzel auf Far Cry Primal, denn das scheint mir die beste Möglichkeit, die Faszination der alten Italo-Steinzeitfilmchen erneut zu erleben. Grunz, grunz! Da nehme ich auch gerne das mittlerweile arg ausgelutschte Konzept der Ubisoft-Open-World-Formel in Kauf, das wohl unweigerlich zum Einsatz kommen wird. Allerdings werden sich die Entwickler einige Alternativen für Dinge wie Funktürme oder Fahrzeuge überlegen müssen – und dadurch frischen Wind in das Spielkonzept bringen. Wer Dinosaurier will (Und wer will das nicht?), muss hingegen zu ARK greifen oder auf das PS4-exklusive Horizon: Zero Dawn warten.



Dieser Herr hat alleine wohl nicht den Hauch einer Chance gegen die Mammutherde. Wir müssen einzelne Tiere separieren, um sie zu erlegen.



Selbst am Stahlseil hängend hält unser Charakter die Waffe im Anschlag. Ein echter Supersoldat kann sowas halt.



Fiktion oder Realität? Black Ops 3 konfrontiert uns mit grausamen Szenen. Aber vielleicht werden die Bilder auch nur in unser Hirn gespielt?

Call of Duty: Black Ops 3

USB-STICK IM HIRN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Treyarch** Termin: **6.11.2015**

Wir waren auf dem letzten Preview-Event zu Call of Duty: Black Ops 3 und haben uns vollgesogen mit Infos zu Story, Schauplätzen und dem Zombiemodus »Shadows of Evil«.

Von Johannes Rohe

In Call of Duty: Black Ops 3 könnte uns jeder betrügen – sogar unsere eigenen Augen. Als Supersoldat der Zukunft bekommen wir Informationen direkt in unser Gehirn gespielt. Auf dem Schlachtfeld ist das praktisch, doch was passiert, wenn jemand unsere Gedan-

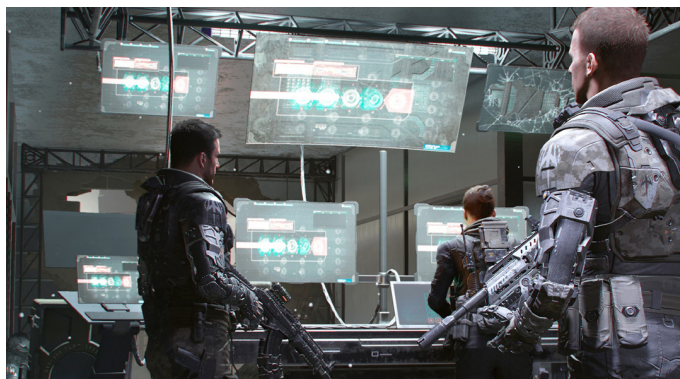
ken manipuliert? Uns falsche Realitäten erleben lässt? Nach allem, was wir auf einem ausführlichen Preview-Event über das neue Call of Duty herausgefunden haben, könnte uns der neue Shooter von Treyarch genau mit dieser Situation konfrontieren.

Jason Blundell, der Senior Executive Producer, der die Entwicklung der Kampagne und des Zombiemodus leitet, hatte aber noch weit mehr zu erzählen. Er gab neue Details zu den Schauplätzen preis, erklärte die Zombie-Karte »Shadows of Evil« und hatte eine traurige Nachricht für alle Fans der Familie Mason: Die militante Sippe, deren schießwütige Sprösslinge uns seit Call of Duty: World at War durch sämtliche Serienableger von Treyarch begleitet ha-

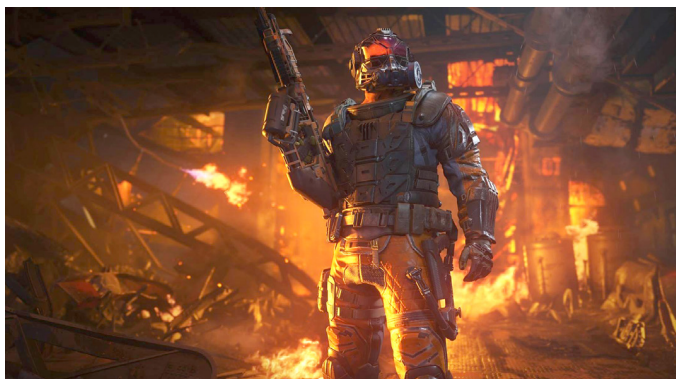
ben, wird in Call of Duty: Black Ops 3 keine Rolle spielen – schade eigentlich.

Ein Haus fliegt um die Welt

Die Kampagne von Call of Duty: Black Ops 3 ist in drei Akte unterteilt. Zunächst verschlägt es unseren namenlosen Helden und seine Kommandoeinheit nach Singapur, anschließend nach Kairo in Ägypten und schließlich in die Schweiz, nach Zürich. Unsere Missionen starten wir stets aus einem Safehouse, wo wir uns ausrüsten, Waffen ausprobieren und uns mit Mitspielern treffen können – schließlich ist die gesamte Kampagne des neuen CoD auf ein gemeinsames Erlebnis von bis zu vier Spielern ausgelegt. Damit die Black-Ops-Soldaten ihr Haupt-



Unser Team durchforstet die verwüstete CIA-Anlage in Singapur. Die Kampagne soll etwa 15 Stunden Spielzeit bieten.



Im Multiplayermodus steht uns ein Flammenwerfer zur Verfügung. Ob die Waffe auch in der Kampagne zum Einsatz kommt, ist unklar.



Moderne Kampfanzüge lassen unsere Krieger nicht nur wie Kampfbomber aussehen, sie verleihen ihnen auch übermenschliche Kräfte.



Eine Grafikbombe wird Black Ops 3 nicht – schließlich läuft der Shooter auch auf den Last-Gen-Konsolen. Hübsch sind die Figuren trotzdem.

quartier nicht ständig in Umzugskartons verpacken und um den Globus schleppen müssen, fliegt es einfach gleich mit ihnen. Eins der Safehäuser (insgesamt soll es drei verschiedene geben) ist in einem Flugzeug untergebracht. Die Airforce One lässt grüßen.

Singapur im Glaskasten

Auf dem Anspiel-Event erleben wir die Mission »Provocation« in Singapur. Im ersten Akt des Spiels untersuchen wir den plötzlichen Kontaktabbruch zu einer geheimen CIA-Anlage. Der Stadtstaat ist durch den Klimawandel arg gebeutelt. Stürme, Flutwellen und andere Naturkatastrophen haben Teile der Metropole zerstört. Leben ist nur innerhalb der Bio-Domes möglich. Diese riesigen Glaskuppeln dienen als Schutzzonen für die Bevölkerung. Aber in diesen Quarantänazonen regiert fast ungehindert eine organisierte Verbrecherbande, die 54 Immortals.

Als sich unsere Spezialeinheit in einer Kneipe mit einem verdeckten Informanten trifft, betreten Mitglieder der Bande die Bar. Schnell gibt ein Wort das andere, Waffen werden gezogen, und schon jagen uns die Verbrecher quer durch die überglaste Stadt. Unser Charakter ballert sich mit seinen Kameraden über einen recht weitläufigen Markt und nutzt seine Spezialfähigkeiten um Feinde zu Hunderten ins Jenseits zu schicken. All das sehen wir nur als Video, selber spielen dürfen wir erst später.

Der Feind in deinem Kopf

Unser Ziel ist die verlassene CIA-Anlage. Dort angekommen vernetzt sich unser Teamkollege mit dem Computersystem, um die hinterlassenen Daten herunterzuladen – in sein eigenes Gehirn. Diese Sequenz und auch ein Story-Trailer, den uns Jason Blundell später zeigt, macht deutlich, in welche Richtung sich die Handlung von Black Ops 3 entwickelt. Wir sehen voll vernetzte Soldaten, die Informationen direkt in ihren Kopf gespielt bekommen. Viele Andeutungen machen klar, dass die Grenzen zwischen Realität

und Fiktion für unsere Spielfigur und ihre Kameraden verschwimmen. Jemand scheint ihre Gedanken zu manipulieren. Einen ähnlichen Story-Twist gab es schon im ersten Call of Duty: Black Ops.

So abgedreht die Geschichte werden könnte, so bodenständig bleibt die Ballerei selbst. Während unser Kamerad sich zum USB-Stick macht, beschützen wir ihn vor Feinden, die aus allen Richtungen heranstürmen. Eine Shooter-Sequenz, wie wir sie schon hundertfach gesehen haben. In der anschließenden Fluchtsequenz dürfen wir endlich selbst ans Gamepad (gespielt wird bei dem Event auf der PlayStation 4).

Auf Bäumen ballern

Gemeinsam mit einem Koop-Kameraden fliehen wir durch einen Wald riesiger Mammutbäume. An den Stämmen der Giganten sind Plattformen aufgehängt, zwischen denen wir mit Seilrutschen hin und her schwingen. Dabei erleben wir etwas, was wir so aus Call of Duty noch nicht kennen: Für einen kurzen Moment verlieren wir die Orientierung. Statt uns am Kragen durch die Baumwipfel zu schleifen, lässt uns Black Ops 3 nämlich einige Bewegungsfreiheit. Abseits dieses ungewohnten Gefühls ist aber alles Shooter-Alltag. Wir ballern Gegner weg, holen mit einem Raketenwerfer ein feindliches Fluggerät vom Himmel – und müssen den Controller schon wieder abgeben. Warum uns Treyarch nicht weiterspielen lässt, ist unverständlich, denn das Level geht offensichtlich noch weiter. So bleibt ein eher durchschnittlicher Eindruck der Ballerei, die aber durch eine clevere Story aufgepeppt werden könnte.

Angriff der Retro-Zombies

Immerhin verrät uns Jason Blundell noch einige Details zur neuen Zombie-Karte. »Shadows of Evil« bietet den typischen Film-Noir-Look der 30er-Jahre. Die Karte soll sehr groß sein und mit mehreren Höhenstufen arbeiten. Das Team der Zombiemeuchler besteht

aus dem Magier-Scharlatan Nero (gesprochen von Jeff Goldblum), der Tänzerin Jessica (Heather Graham), dem korrupten Cop Vincent (Neal McDonough) und dem betrügerischen Boxer Campbell (Ron Perlman). Alle vier haben einen Mord auf dem Gewissen und werden dafür vom unbekannten Shadow Man (Robert Picardo) in eine verzerrte Version ihrer Heimatstadt Morg City gesperrt, wo ihnen haufenweise Untote auflauern. Um zu entkommen, muss das Team die Tatorte der Morde abklappern, etwa Neros Zauberkunstwerkstatt und Campbells Boxhalle, und dort bestimmte Aufgaben erfüllen. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Rein spielerisch hat mich Black Ops 3 nicht vom Hocker gehauen. Was ich bislang vom Spiel gesehen und geockt habe, ist ganz klassisches Shooter-Gameplay: geskriptete Fluchtsequenzen, »Beschütze den Kameraden«-Sequenzen, »Wehre die Gegnerwellen ab«-Sequenzen. Nur dass ich im Vergleich zu älteren Serienteilen nun eben alles mit ein paar Mitspielern erlebe, Feinden auch mal in die Flanke fallen kann und der Einsatz der Spezialfähigkeiten vielleicht etwas weniger beschränkt funktioniert. Ein echter Wow-Faktor fehlte mir noch.

Deshalb lege ich meine Hoffnungen in die Story. Die hat nämlich durchaus Potenzial. Ich hoffe nur, dass Treyarch sich weder selbst in den versprochenen Story-Twists verheddert noch eine zu platte Verschwörungsgeschichte präsentiert. Freunde des Zombiemodus dürfen sich, soweit ich das aktuell beurteilen kann, dagegen uneingeschränkt auf Black Ops 3 freuen. Die Charaktere versprühen coolen Film-Noir-Charme und die Map macht einen herrlich vielfältigen Eindruck. Daumen hoch.



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt
(abermals) von unserem Leser
Mike Mikey.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEGEHEN Der Marsianer. Sehr unterhaltsam, aber nicht ganz so gut wie das Buch. Dafür mit besseren 3D-Effekten.
ZULETZT GEHÖRT Trivium: Silence in the Snow. Und wie jetzt alle Ausverkauf schreien, nur weil der Sänger nicht mehr growlt.
ZULETZT GEDACHT Wohin mit dem verdammten Stadion? Wer hätte auch vorausahnen können, dass das Teil in Anno 2205 so riesig ist.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Die Tischtennisball-Kanone. Wenn die Kollegen erstmal erkennen, wie viel Schmerzen auf 150 Sachen beschleunigte Plastikugeln verursachen, muss ich mir vielleicht weniger dumme Sprüche über mein Lieblingshobby anhören.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GEGEHEN Alles steht Kopf – intelligent, aber nicht wirklich brüllend witzig.
ZULETZT GEHÖRT Grölende Engländer auf der Wiesn. Muss ich nicht jeden Tag haben.
ZULETZT GEDACHT Steam hat momentan fast 6.500 Spiele im Angebot. Sechseinhalbtausend! Ich erinnere mich noch an die Aufregung, als gerade mal ein einziges Spiel an Steam gebunden war. Irgendwas mit einem Brecheisen.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Eine Vergangenheitskanone, mit der ich Gegner in harmlose Babys und ausgebrannte Wracks in fabrikneue Sportwagen verwandle. Panzer greifen an? Peng, nur noch ein Haufen Bauxit und Eisenerz!

Micha



M. Schwerdtel

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEGEHEN Rick & Morty – irre Zeichentrick-Serie von Adult Swim, quasi Futurama vs. Southpark vs. Simpsons.
ZULETZT GEHÖRT Das Beste der 60er, 70er, 80er, 90er und von heute.
ZULETZT GEDACHT Ob ich das Witcher-3-Addon noch schnell durchkriege, bevor dann Assassin's Creed: Syndicate aufschlägt? Oder hebe ich mir das für die Frühlings-Flaute auf? Geht nicht, da kommt ja Far Cry: Primal!

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Ich warte auf die Hirnkanone. Die schießt nicht etwa mit grauem Glibber, sondern macht die Gegner schlauer. Dann erkennen die meine Überlegenheit und geben auf. Hoffentlich.

Andre Peschke,
Chefredaktion

@GameStar_de

ZULETZT GEGEHEN Peaky Blinders. Nette Krimi-Serie mit Cillian Murphy. Wirft die Frage auf: Wie viele Zeitlupenshots mit Funkenflug kriegt man in einer Serie unter?
ZULETZT GEHÖRT Wir von K.I.Z., das neue Album ist sonst größtenteils nicht so meins, aber der Song ist gelungen.
ZULETZT GEDACHT Ich hasse Umzüge!

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Die Beard-Gun mit der man Gegnern ein beliebiges Gesichtshaar-Styling in die Visage schießen kann.

Andre





Jan

Jan Purucker,
Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN How to get away with Murder. Spannende Anwalt-Serie. Suits gefällt mir aber besser.

ZULETZT GEROCHEN Erst zwei Wochen afrikanische, dann eine Woche amerikanische Luft.

ZULETZT GEDACHT Von den Bonusmeilen geht's nächstes Jahr nach Kuba.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Ehrlich gesagt fällt mir keine neue ein. Daher hier meine drei Favoriten: Schrumpfstrahler, Katzen-Schalldämpfer und Dildo-Schläger.

Johannes Rohe,
Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Alles steht Kopf: witzig, emotional voller toller Ideen.

ZULETZT GELESEN Die Starbuck Chronicles von Bernard Cornwell. Und fast jeden Wikipedia-Eintrag über den Amerikanischen Bürgerkrieg. Geschichte ist toll.

ZULETZT GEDACHT Wir ziehen in ein Großraumbüro, das kann für mich nur eins heißen: Ich muss mir endlich ein schlagkräftiges Arsenal an Nerf-Knarren zulegen.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Die Paper-Gun. Die verschießt Hochglanzpapier, das Gegner mit seinen scharfen Kanten zerschnibbelt. Etwas Schlimmeres kann man seinen Feinden nicht antun.

Johannes



Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Der Marsianer – überraschend fantastisch. Hab nicht mal das ganze Popcorn gefuttert, weil ich so gebannt war.

ZULETZT GEHÖRT Erste Folge von Terminal 3 von Ivar Leon Menger und John Beckmann. Gefällt mir jetzt schon ähnlich gut wie Porterville.

ZULETZT GEDACHT Drei Wochen Urlaub sind ja auch immer irgendwie vier Wochen zu wenig.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Die Rechtschreibkanone. Damit halte ich einfach auf Texte, die ich redigieren muss und – zack – alles richtig und fehlerfrei.

Christian Fritz Schneider,
Leiter Content Management

@GrummelFritz

ZULETZT GESEHEN Attack on Titan – vielgelobte Anime-Serie, in der sich irgendwann nur noch alle anschreien.

ZULETZT GEHÖRT Hardcore History – Podcast über die Vorgeschichte des Ersten Weltkriegs. Sehr spannend.

ZULETZT GEDACHT Wie schaffe ich es, vor dem Release von Fallout 4 nochmal alle anderen Fallout-Teile zu spielen. Und Wasteland 2. Und Divinity: Original Sin. Ach, kein Problem, seit dem 21. Oktober haben wir ja eine Zeitmaschine.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Nachdem es schon Waffen gab, die Tiere verschossen, wie wäre es mit einer, die noch nicht erfundene Shooter-Waffen verschießt?

Fritz



Stange

Sebastian Stange,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Ghengis Blues – Doku über die Reise eines blinden Blues-Musikers nach Tuwa.

ZULETZT GEHÖRT Huun-Huur-Tu – Halsgesang aus Tuwa. Krass!

ZULETZT GEDACHT Was tun am 10. November? Sofort Fallout 4 spielen, um Spoiler zu vermeiden? Oder lieber einige Wochen später, wenn Patches das Spiel besser gemacht haben?

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Ich habe mal ne Sci-Fi-Kurzgeschichte gelesen, in der es um ein Gewehr ging, das einfach nur einen flachen Vektor des Raums löscht. Lautlos, farblos, ohne Rückstoß. Könnte im richtigen Spiel spannend sein.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Boardwalk Empire.

Sehr cool, sehr Buscemi.

ZULETZT GEHÖRT Den Score von GTA 5. Wenn man beim Schreiben ein bisschen Gas geben muss, ist Bankräubermusik der perfekte Push.

ZULETZT GEDACHT Da zerschieß ich Johannes bei GTA 5 heimlich die Reifen und prompt krieg ich eine Erkältung. Karma. War's trotzdem wert.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Nach der Dubstep-Kanone aus Saints Row 4 muss keine neue Waffe mehr erfunden werden. Sie muss es nur rüber in alle anderen Spiele schaffen.

Dimitry



Nils

Nils Raettig,
Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Nächster Serien-Testlauf, diesmal Fargo. Absolut sehenswert!

ZULETZT GEROCHEN Wunderbar frische Nordseeluft. Fürs nächste Mal darf man München aber gerne nach NRW verlegen, damit wir schneller dahin kommen.

ZULETZT GEDACHT So ein Paar gute, alte Gummistiefel ist schon was Feines.

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Ich will mit Torten um mich schießen! Bei einem frontal »Kopfschuss« ist der Gegner für ein paar Sekunden lang blind, alle anderen Trefferzonen sind irrelevant. Garantiert jugendfrei und obendrein lecker!

Michael Obermeier,
Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Der Marsianer: heiteres Weltraum-Abenteuer ohne viel Drama. Hatte meinen Spaß.

ZULETZT GEHÖRT Metric: Pagans in Vegas. Noch mehr Pop als die letzte, finde ich aber ziemlich gut.

ZULETZT GEDACHT Unmögliche Entscheidungen des Lebens: Welche Action-Figuren kommen mit ins neue Büro?

WELCHE SHOOTER-WAFFE MUSS NOCH ERFUNDEN WERDEN?

Der Level-Launcher. Feuert endlos neue Spielwelt in allzu schlauchige Levels und ist damit der Alptraum der Finanzvorstände großer Publisher.

Michael



GENRE-CHARTS

Action-Charts

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

EMPFEHLUNG DER REDAKTION WORLD OF WARSHIPS

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



79

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Wild Hunt	92	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox / Obsidian
3	Goodbye Deponia	91	Adventure	Daedalic Entertainment
4	Path of Exile: The Awakening	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	Diablo 3	89	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard / Blizzard

EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE

Umfangreich, voller Abwechslung und erstklassig geschrieben – eine gelungene Erweiterung zum kleinen Preis.



87

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
NEU 4	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
NEU 5	Prison Architect	87	Aufbau-Strategie	Introversion / Introversion

EMPFEHLUNG DER REDAKTION MIGHT & MAGIC: HEROES 7

Kämpfen, leveln, erkunden, erobern, ausbauen: Das unkaputtbare Heroes-Spielprinzip fesselt auch nach 20 Jahren noch unglaublich.



88

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
NEU 1	FIFA 16	89	Sportspiel	EA / EA Sports
2	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
3	Pro Evolution Soccer 2016	88	Sportspiel	Konami / Konami Dig. Entertainment
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA / Ghost Games
NEU 5	NBA 2k16	85	Sportspiel	2K Games / 2K Sports

EMPFEHLUNG DER REDAKTION FIFA 16

Sieht aus wie der Vorgänger, kickt aber besser: **FIFA 16** konzentriert sich auf Gameplay-Neuerungen und ist wieder auf Augenhöhe mit Pro Evo.



89

TEST SO WERTEN WIR



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



GameStar
Platin-Award

Genre: **Sportspiel** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Visual Concepts**
Termin: **29.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Details & Fakten

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

Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel 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 herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

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

Atmosphäre/Story:

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

NBA 2K16

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce GT 340 / Radeon HD 3600 2 GB RAM, 50 GB Festplatte	Core i5-670 / AMD FX-4100 Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X 4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + fantastische Animationen + detaillierte Arenen
- + läuft jederzeit flüssig + hochkarätiger Soundtrack
- + enorm präsente Zuschauerkulisse und kompetenter Kommentar

SPIELDESIGN

- + unglaublich realistische Spielzüge + punktgenaue Steuerung
- + authentische Ballphysik + clevere Mitspieler-KI
- + kaum Entscheidungsmöglichkeiten in MyCareer

BALANCE

- + Team- und Spielstärken orientieren sich an der Realität + selbst Profis lernen immer noch neue Kniffe dazu
- + Online-Ligen berücksichtigen die Stärken der Spieler + Defensive schwer zu erlernen

ATMOSPHÄRE/STORY

- + Basketball wie im TV + stimmungsvolle Showsequenzen
- + teils dramatische Partien + aktuelle Kader + MyCareer-Modus mit klischeehafter Geschichte und stereotypen Figuren

UMFANG

- + etliche verschiedene, teils neue Spielmodi + alle Team- und Spielerdaten der NBA + ausgebaute Euroleague + umfangreiche Taktikmöglichkeiten und tonnenweise Statistiken + zehn Onlineligen

ABWERTUNG

- + Technische Probleme wie Tearing, Slowdowns, Ruckler und Abstürze stören das Spielerlebnis.

FAZIT

- + Es gibt weit und breit keine bessere und realistischere Basketball-Simulation. Sportspiel-Pflichtkauf!

90

-5

85

5

Might & Magic: Heroes 7

IM SIEBTEN HIMMEL



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **29.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **80+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Das kommt davon, wenn Fans auf Fans hören: Heroes 7 kombiniert die beiden besten Serienteile mit durchdesignten Herzinfarktmissionen und modernem Retro-Look. Herausgekommen ist rundum runde Rundenstrategie mit klassischer Suchtgefahr! Von Martin Deppe

Treffen sich sechs Helden in der Taverne, am Might&Magic-Stammtisch. Sagt der erste: »Ha, mit mir hat vor 20 Jahren alles angefangen! Ich bin der größte Held!« »Papperlapapp«, meint der zweite Recke, »du mit deinen winzigen Karten und Schlachtfeldern! Bei mir wurden die erst richtig groß!« »Klappe halten!«, ruft Held Nummer drei, »dafür bin ich der beliebteste!« Andere Tavernengäste murmeln zustimmend, ein paar junge Damen schmachten ihn innig an. Heroe vier ignoriert die Schwärmerei: »Ihr Luschen! Ich habe wenigstens auf dem Schlachtfeld mitgekämpft, während ihr euch dahinter fein rausgehalten habt!« »Pah! ICH war der erste Held in 3D!«, setzt Nummer fünf entgegen. »Auch er wird von den übrigen Gästen bewundernd gemustert, das hübsche Schankmädchen streift wie zu-

fällig seine breiten Schultern. Held Nummer sechs im Bunde, der jüngste in der Runde, plustert sich auf: »Dafür gab's bei mir die ersten Stadtsektoren! Okay, dafür sahen die Städte irgendwie scheiße aus. Aber die Sektoren waren toll!«

Da fliegt die Tür auf. Stille. Ein neuer Held stapft polternd herein, die gesamte Taverne beobachtet jeden Schritt. »Ich bin der Neue. Might & Magic: Heroes 7! Und ich mach euch alle platt!« Selbstbewusst ist er ja, dieser Neuling. Aber schafft er es wirklich, die anderen auszustechen?

Von Fans für Fans

Wenn wir für den PR-Spruch »Wir haben bei unserem neuen Spiel natürlich die Wünsche der Community berücksichtigt!« jedes Mal 100 Euro bekommen hätten, würde uns mittlerweile die halbe Karibik gehören. Doch beim Rundenstrategiespiel Might & Magic: Heroes 7 trifft er tatsächlich zu, er orientiert sich an den beiden beliebtesten Serienteilen 3 und 5, und das merkt man dem Epos gleich an. Die ersten Schritte sind wie Nach-Hause-kommen. In eine Fantasywelt, in der seit 20 Jahren Monster und Feindhelden lauern, in der wir Runde um Runde durch die Welt ziehen, Schlachten schlagen,

Städte erobern, ausbauen und verteidigen, Truppen rekrutieren, Zauber wirken, Ressourcen horten, Artefakte aufklauben, unsere Helden immer weiter verbessern. Es ist eine Welt, die süchtig macht – wenn wir für jeden guten Vorsatz »nur noch diese Runde, dann gehe ich schlafen« ebenfalls 100 Euro bekommen würden, hätten wir die zweite Karibikhälfte auch bald gekauft.

Der deutsche Entwickler Limbic Entertainment war so klug, dieses Zusammenspiel der verschiedenen Spielelemente nicht zu verschlimmbessern, sondern insgesamt



Online-Aktivierung

Might & Magic: Heroes 7 muss mit einem Uplay-Account verknüpft und einmalig aktiviert werden. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Im Offlinemodus sind alle Spielfunktionen verfügbar, außer natürlich der Online-Multiplayermodus (LAN und Hotseat gehen aber).

runder zu machen. Die Liste der großen Änderungen ist daher gar nicht so lang. Böse Zungen könnten Heroes 7 durchaus vorwerfen, eigentlich nur ein Heroes 6,5 zu sein. Doch sie könnten falscher nicht liegen. Denn das Team hat sich ganz genau angeschaut, was die Vorgänger so angestellt haben. Und warum vor allem Heroes 3 (1999), aber auch Heroes 5 (2006) als die besten Serienteile gelten – wobei allerdings alle sechs auf sehr hohem Niveau lagen. Aber auch die Community durfte ihren Lieblingssenf dazu geben, und zwar nicht nur auf dem Papier, sondern durch Abstimmungen. Zum Beispiel bei zwei der sechs Fraktionen in Might & Magic: Heroes 7 – gewonnen haben Dungeon und die Sylvaner-Naturburschen. Die übrigen vier standen vorher fest, und sie sind ebenfalls keine Unbekannten, sondern



Endlich wieder Stadtbildschirme! Diese Zufluchtstadt ist fast komplett, dank des Artefakts Ashras Träne sogar mit »Gral« (der güldene Drache links oben).

schon lange in der traditionsreichen Serie dabei: Zuflucht, Akademie, Bastion (Stronghold) und Nekropolis.

We built this City!

Ganz oben auf der Fan-Wunschliste standen die Stadtbildschirme. Wir erinnern uns: Die waren beim Release von Teil 6 verschwunden und durch zweckmäßige, aber optisch

deprimierende Organigramme ersetzt worden. Ein Patch reichte die Stadtansichten zwar später verschämt nach, doch so richtig tolle waren auch die nicht. In Heroes 7 gibt es jetzt beides: wunderschöne, handgemalte Stadtbildschirme und per Mausklick das übersichtlichere Baumenü.

Was auch dringend nötig ist: Heroes 7 stellt uns beim Bauen öfter vor wichtige Ent-



Blaue Stunde: In dieser Akademie-Nachtmission sollen wir aufständische Ork-Truppen niederschlagen. Jede der sechs Fraktionen hat eine Kampagne, dazu kommt eine siebte, die wir erst freischalten müssen.



Die Schlachtfelder sind seit Heroes 5 der besseren Übersicht wegen arg abwechslungsarm, die toll animierten Truppen und Zauber hingegen echte Hingucker.

scheidungen, denn manche Bauwerke schließen sich gegenseitig aus. In der Zuflucht-Fraktion (Englisch »Haven«, das sind die menschenähnlichsten Kämpfer, mit Rittern, Armbrustschützen und so weiter) gibt es etwa gleich eine Handvoll alternierender Bauwerke, zum Beispiel Rohstoffsilo oder Burggraben und Offiziersunterkünfte oder Kloster. Diese Entscheidungen sind nicht nur einfach ein Klick, sondern wollen wohlüberlegt sein: Will ich täglich einen Extra-Rohstoff bekommen, mehr Sicherheit durch einen Burggraben, mehr Beschützer und Justikare als Nahkämpfer oder fernkampfstarke Kaplane und Äbte?

Helden im Hintergrund

Für jede Stadt dürfen wir zudem einen Statthalter-Helden bestimmen. Der bringt der

Stadt und ihrem Sektor handfeste Vorteile – je nachdem, wie wir ihn skillen. Viele der über 120 Skills sind jetzt nämlich speziell auf diese Statthalter zugeschnitten. So erhöhen wir etwa den Goldertrag, senken Baukosten oder steigern die Wahrscheinlichkeit, dass neutrale Truppen im Sektor gegen eine Gage zu uns überlaufen. Dadurch ist es jetzt sinnvoll, nicht nur Frontschwein-Helden hochzuleben, sondern auch Aushilfsrecken, die wir früher höchstens zum Truppenverschieben oder Einsacken herrenloser Ressourcenhäufchen eingesetzt haben. Apropos Truppenverschieben: Das geht jetzt ganz fluffig über Karawanen (genau wie in Heroes 4), die wir zwischen unseren Städten und eroberten Festungsgebäuden verschicken können. Die Verstärkungen galoppieren dann heldenlos und automatisch über die Landkarte. Sie sind



Zum Vergleich: So sahen Belagerungen im allerersten Heroes aus!

zwar schneller als reguläre Armeen, brauchen bei einer mittleren Karte aber trotzdem bis zu drei, vier Runden, je nach Entfernung. Deswegen ist etwas Vorausplanung nötig!

Was Might & Magic: Heroes 7 richtig, richtig gut hinbekommen hat, ist die Mischung aus skriptbasierten Ereignissen und spielerischer Freiheit, eingepackt in sauspennende Missionen. Das können wir gar nicht oft genug betonen, denn diese Gratwanderung zu schaffen, ist schon hohe Leveldesign-Kunst: Ist der rote Faden zu dick, würde sich Heroes 7 wie auf Schienen spielen. Ist er zu dünn oder gar nicht vorhanden, würden wir stumpf die Landkarten abgrasen. Stattdessen ist er goldrichtig, wir erleben überraschende Storywendungen, schalten bisher verborgene Kartenbereiche frei, sind endlich stark genug, um ein Fort zu durchbrechen, sodass neue Feindstädte angreifbar werden. Dazu kommen Nebenmissionen, die wir natürlich alle mitnehmen wollen – schließlich sind wir Helden, keine Drückeberger!

Die besten Missionen der Seriengeschichte

Allein schon die dritte Mission der Zufluchts-Kampagne ist ein Husarenstück an Missionsdesign. Achtung: Wir verraten jetzt einiges aus diesem tollen Einsatz – falls Sie darü-



Immer wieder gibt es überraschende Wendungen oder neue Gebiete zu erkunden. Solche Ereignisse werden immer direkt auf der Karte inszeniert. Toll!

Dickes Paket

Might & Magic: Heroes 7 hat nicht nur sieben Kampagnen mit zusammen 27 Missionen, sondern auch 13 Einzelmisionen sowie einen Duellmodus, in dem Sie sich direkt in Schlachten werfen: Fraktion und Held aussuchen, Skills und Truppen festlegen, los geht's gegen KI oder Kumpel.

Vorbildlich ist der Multiplayermodus, den Sie über den internen Onlineserver spielen, über LAN oder, ganz Oldschool, abwechselnd am selben PC. In allen Modi können zwei bis acht Spieler teilnehmen; fehlende Mitspieler lassen sich durch KI-Strategen ersetzen.

ber lieber nichts wissen wollen, lesen Sie bitte einfach ab der übernächsten Zwischenüberschrift weiter, denn wir können Sie anschließend leider nicht blitzdingen und alle Spoiler vergessen lassen! Sie sind noch da? Sicher? Okay: In dieser Mission müssen wir uns gegen eine absolute Übermacht verteidigen, mit drei Helden und drei Städten. Letztere sind in eine wilde Berglandschaft gebaut, ein Labyrinth aus Straßen und Brücken überspannt Schluchten, es regnet in Strömen, alles ist duster. Um den Feind aufzuhalten, müssen wir a) mit einem Helden eine Brücke gegen immer stärkere Gegnerwellen halten, und b) möglichst viele Brücken zerstören, um den anrückenden Feind zu verlangsamen.

Doch das ist nur die Ausgangslage, denn im Missionsverlauf kommen neue Situationen dazu. Runde um Runde ziehen wir uns zurück, bauen die Städte aus, reißen Brücken ab, die der Feind aber wieder hochzieht. Genial: Mit fest stationierten Katapulten auf der Abenteuerkarte können wir Lawinen auslösen, um Wege kurzzeitig zu blockieren – der Feind kann das aber auch! Noch genialer: Das passiert nicht einfach per Textfenster, nein, die Geschosse sausen wirklich über die Abenteuerkarte. Am genialsten: Als wir eine unserer Städte gerade ausbauen, wackelt immer ganz kurz der Bildschirm. Wir schauen nochmal hin – und tatsächlich, im Rhythmus der



Glückstreffer werden mit dynamischen Kamerafahrten dargestellt, deren Häufigkeit wir aber dankenswerterweise im Optionsmenü einstellen können.

Katapultbrockeneinschläge zittert auch die Stadtansicht mit. Was für ein schönes Detail!

Vom Gejagten zum Jäger

Das Fiese an dieser Mission: Wir haben wirklich das Gefühl, auf der Flucht und den Angreifern rettungslos unterlegen zu sein. Immer weiter rücken sie uns auf die Pelle, ständig schieben wir Panik, die falsche Brücke abzureißen und uns selber den Fluchtweg abzuschneiden – und wir dürfen doch unsere beiden Haupthelden nicht verlieren! Dabei sind uns die Angreifer »tödlich« überlegen, wie uns ein Mouse-Over verrät. Irgendwann, die erste Stadt ist schon verloren, erfahren wir von »Ashas Träne« – ein Artefakt, das wir schon seit Heroes 5 kennen. Blöderweise ist es verbuddelt, und nur wenn wir drei Obelisken finden, wird eine Schatzkarte komplett aufgedeckt. Also müssen wir die drei Dinger suchen, mit Feindarmeen im Nacken, das Artefakt bergen und zu einer Blutschmiede bringen. Und endlich, endlich wendet sich das Blatt: Unsere Hauptstadt bekommt einen schicken Schutzschirm, wir platzieren Ashas Träne und bekommen dicke Boni – mehr Gold pro Tag, mehr Truppennachschub, also wie beim Gral in Heroes 3 und Heroes 4.

Und wir bekommen noch etwas: 500 Shantiri-Titanen schließen sich uns gratis an. Wir schieben die Maus leicht zitternd über die Feindarmee – und die ist nicht mehr »tödlich«, sondern »trivial«. Hasta la vista, Baby! Wir werden vom Gejagten zum Jäger, stellen zwei Runden später den Helden, greifen an und – kriegen tierisch auf die Nase. Warum? Weil wir vor Aufregung übersehen haben, dass die Titanen auch schießen können, und zwar mit grünen Strahlen, die jeden Feindtrupp vaporisieren. Beim zweiten Versuch zerlegen wir den Feind, dass es eine Art ist! Mission gewonnen, Nerven blank. Aber verdammte Axt, was für ein Abenteuer! Und das in einem Rundenstrategiespiel.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich habe seit Teil 3 jedes Heroes gespielt, aber zu meiner eigenen Schande noch nie bis zur Endsequenz durchgehalten. Denn so sehr mich das unverwüsthliche Spielprinzip auch fasziniert, irgendwann ging bei mir immer die Motivation flöten. Als jemand, der auch von einem Strategiespiel eine gute Geschichte erwartet, fehlte mir in den Kampagnenmissionen bislang immer eine erzählerische Struktur. Letzten Endes lief's halt immer darauf hinaus, mit meinem Haupthelden alle Feinde zu plätten.

Und genau deshalb ist das fantastische Missionsdesign für mich die eigentliche Leistung von Heroes 7! Abwechslungsreiche Ziele, Zwischensequenzen, überraschende Wendungen und ideenreiche Nebenquests liefern mir genau den roten Faden, den ich in den Vorgängern immer vermisst hatte. Wohl gemerkt ohne dass dies auf Kosten der spielerischen Freiheit geht. Und deshalb stört es mich auch nicht die Bohne, dass Heroes 7 mehr Best-of als Neubeginn ist. Endsequenz, ich komme!



Helden können bis Level 30 aufsteigen. Je nach Klasse gibt es zehn verschiedene Skillbäume, nur in einem Teil bringen wir es bis zum Meister. Das Helden-Basteln ist eine Wissenschaft für sich!



Martin Deppe
@GameStar_de

Wenn ich die Zeit, die ich mit der Heroes-Serie verbracht habe, stattdessen ins Bäumepflanzen, Häuserbauen und Kinderzeugen gesteckt hätte, würde ich heute mit meinem Familienclan in einer Urwaldstadt leben. Mit Heroes 7 dürften noch locker 100 Stunden dazukommen: Denn das unkaputtbare Spielprinzip ist hier nahezu perfektioniert, die tollen Kampagnenmissionen geben mir genau die richtige Mischung aus roter Faden und Entscheidungsfreiheit.

Ich mag den Grafikstil der 3D-Landschaften und der endlich zurückgekommenen, gemalten 2D-Stadtbildschirme – die bei einer Belagerungsmission sogar leicht wackeln, wie cool ist das denn bitte? Dazu kommen Einzelszenarios, Multiplayer (mit Hotseat!) und ein Editor, der bestimmt für tonnenweise Kartennachschub aus der Community sorgt. Genau so muss ein runderneuerter Klassiker aussehen: behutsam anpassen, Bewährtes behalten, auf die Fans hören!

Schlachten mit Unreal-Power

Bei den toll animierten Kämpfen selbst hat sich hingegen am wenigsten getan. Von der moderneren Optik der Unreal Engine 3 mal abgesehen, spielen die sich nahezu wie im Vorgänger. Was aber mehr als okay ist, denn wegen der 114 verschiedenen Truppentypen, zum Teil mit Spezialfähigkeiten, dazu rund 100 Zauber plus über 120 Heldenskillungen, gibt es eine gefühlte Fantastillarde Kombinationen, sodass wir genug Abwechslung kriegen. Schade: Die Schlachtfelder selbst werden oft recycelt, standardmäßig bestehen sie aus x mal zehn Quadraten. Nur gelegentlich ist mal ein Hindernis oder eine Engstelle drin, bei einer Belagerung halt Mauer plus Türme, wie seit dem allersten Heroes of Might and Magic. Das kriegt sogar der Free2-



Mitten auf der Abenteuerkarte, in einer verregneten, düsteren Mission, spannt sich plötzlich ein wabernder Schutzschild über unserer Hauptstadt.

Play-Ableger Heroes Online besser hin oder die Verwandten im Geiste King's Bounty und Disciples, denn die haben Fallen, Geschütze und andere taktische Elemente auf ihren Rundenschlachtfeldern.

Auch die Kampfgeräusche könnten in Might & Magic: Heroes 7 abwechslungsreicher sein, vor allem wenn mehrere Stapel des gleichen Truppentyps ächzen und brüllen, wird's akustisch zu schnell eintopfig. Was man vom tollen Soundtrack hingegen nicht behaupten kann: Der punktet ganz Heroes-mäßig mit stimmungsvoll-flauschigen Klangteppichen, mit Chören und getragenen Abschnitten, die prima zu den Fraktionen passen. Kann man auch ohne zu spielen einfach mal laufen lassen.

Veteranen bevorzugt

Falls Sie noch kein Heroes gespielt haben, sollten Sie sich nicht nur ein bisschen schämen, sondern auch viel Einarbeitungszeit mitbringen. Es gibt nämlich kein Tutorial, Heroes 7 schmeißt Sie einfach ins kalte Wasser. Fangen Sie deshalb am besten mit der Zuflucht-Kampagne an (das ist im »Kriegsrat-Menü« die Engelsdame ganz rechts). Fünf der anderen sechs Feldzüge sind zwar auch

direkt spielbar, setzen aber mehr Vorwissen voraus. Vor allem bei den über 120 Heldenskills baut man sich schnell mal einen suboptimalen Recken zusammen. Aber dafür gibt's ja die vier Schwierigkeitsstufen, die Sie zu Beginn jeder Mission ändern und feintunen können, um sich zum Beispiel mehr Ressourcen zu gönnen. Und: Reinknien lohnt sich wirklich – versprochen!

Das sehen unsere sechs Helden in der Ta-
verne übrigens genauso: »Nummer sieben – du bist einfach der Beste von uns. Prost!« ★

MIGHT & MAGIC HEROES 7

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 660 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2400 / AMD FX-6100
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr schöne Abenteuerkarten
- sehr vielfältige Animationen
- toller, atmosphärischer Soundtrack
- handgemalte 2D-Städte
- schwache Kampf Sounds

SPIELDESIGN



- bestens verzahnte Spielelemente
- sehr guter Mix aus Freiheit und rotem Faden
- kombiert Rollenspiel, Strategie und Taktik
- »nur noch eine Rundel«

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- fast überall Tooltips
- ausgewogene Fraktionen
- einstellbare Startvoraussetzungen
- kein richtiges Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY



- echtes Heroes-Feeling
- packende Missionen
- überraschende Wendungen
- gesprochene Dialoge
- optisch und akustisch wie aus einem Guss

UMFANG

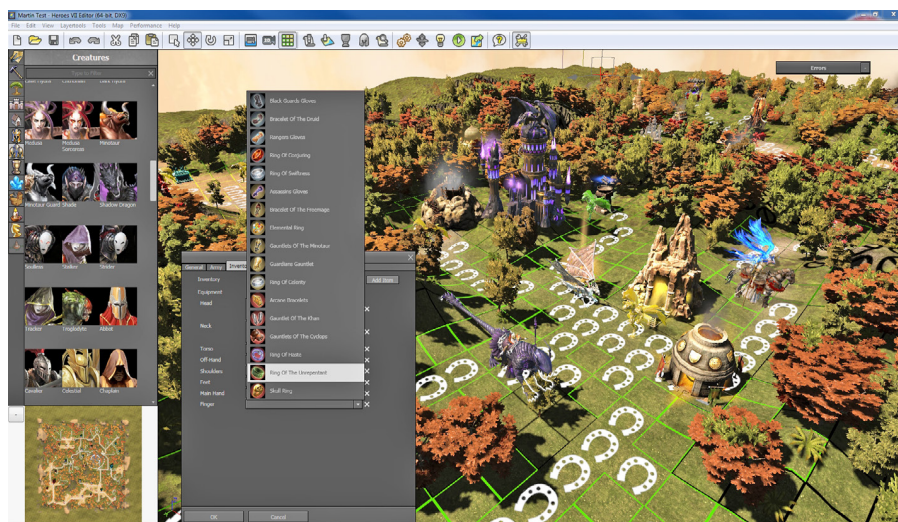


- 27 lange Kampagnenmissionen
- 13 Einzelszenarios
- Multiplayer (inklusive Hotseat!)
- 114 Truppentypen
- endlich wieder sieben Rohstoffe

FAZIT

Kämpfen, leveln, erkunden, erobern, ausbauen: Das unkaputtbare Heroes-Spielprinzip fesselt auch nach 20 Jahren noch unglaublich.

88



Mächtiger Editor: Selbstgebaute Karten dürften den ohnehin dicken Umfang noch einmal erhöhen – siehe Heroes 3, das heute noch von Fan-Nachschub profitiert.



VG5-W

ATX PC CASE



3x
LED-Lüfter

2x
USB 3.0

3x 3,5"
HDDs

4x 2,5"
SSD/HDDs

IN CASE YOU NEED THE BEST!

Stylischer Auftritt zum attraktiven Preis: Das Sharkoon VG5-W überzeugt in der auffälligen Window-Variante nicht nur durch ein großes Acryl-Seitenfenster. Dank der bullig gestalteten Gehäusefront und der vier unterschiedlichen Farbvarianten in Rot, Blau, Grün und Schwarz mit farblich passenden 120-mm-LED-Lüftern ist das ATX-Gehäuse garantiert ein Hingucker.

Die ausgestellten Seitenteile des VG5-W bieten ausreichend Platz für den problemlosen Einbau von Tower-Kühlern mit einer Höhe von bis zu 16 cm. Grafikkarten können mit einer maximalen Länge von bis zu 31 cm montiert werden, bei entferntem mittleren Festplattenkäfig sogar bis zu 38,5 cm.

Zwei USB 3.0 sowie zwei Audio-Schnittstellen in der Gehäusefront bieten einen schnellen Zugang für den Anschluss von Peripheriegeräten.



Erhältlich in Blau, Grün, Rot und Schwarz



Mit der richtigen Verzauberung des Runenschmieds springt die Igni-Verbrennung von einem Feind zum nächsten.

The Witcher 3: Hearts of Stone

SO GEHT DLC



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **CD Projekt RED** Termin: **13.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Hearts of Stone, der erste DLC zu The Witcher 3, muss sich im Test nicht vor dem Hauptspiel verstecken – und ist jeden Cent wert.

Von Maurice Weber

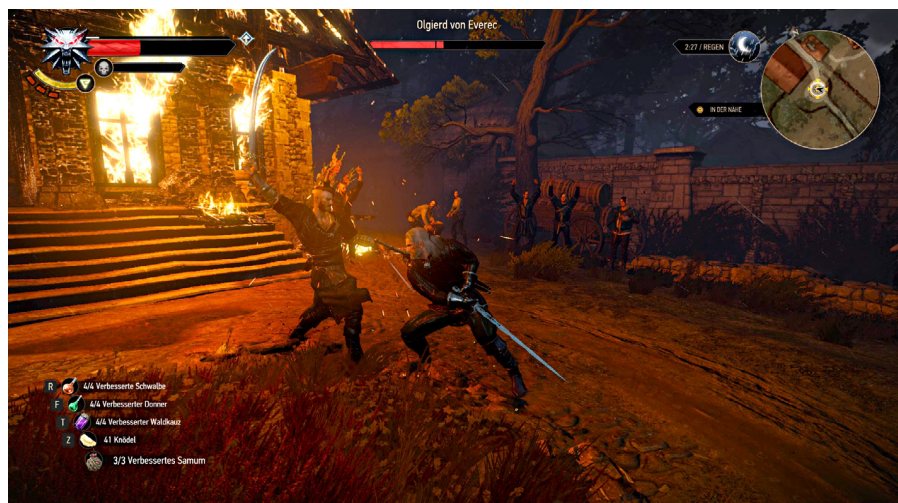
The Witcher 3: Hearts of Stone ist eine Zeitreise zurück zu Geralts Wurzeln. Bevor sich der Hexer durch drei riesige Spiele und fünf Romane kämpfte, feierte er sein Debüt in einer Sammlung höchst unterhaltsamer Kurzgeschichten. Und genau das ist Hearts of Stone: eine Witcher-Kurzgeschichte, ein in sich geschlossenes Abenteuer ohne ausschweifende Welttrettung. Wir erleben Geralt einfach mal wieder als wandernden Hexer und Monsterproblemlöser, der in einen Konflikt übernatürlicher Mächte hineintrifft. Eine schöne Abwechslung einerseits, andererseits einer der besten DLCs, die wir bislang gespielt haben.

Geralt aus der Dose

Los geht's einfach, indem wir irgendeinen Spielstand laden. Haben wir darin schon

das Prologkaff Weißgarten hinter uns, erscheint ein neuer Auftrag namens »Der zarte Hauch des Bösen« in unserem Questlog. Der Adelsmann Olgierd von Everec will ein Monster in der Kanalisation von Oxenfurt tot sehen, und wer wäre dafür besser geeignet

als Geralt? Ein Geralt der Stufe 32, um genau zu sein, denn die Erweiterung verlangt einen erfahrenen Hexer. Aber keine Sorge: Wer noch nicht so weit ist, kann auch direkt ein neues Addonspiel starten. Dann werden wir mit einem vorgefertigten und adäquat aus-



Die Bosskämpfe von Hearts of Stone sind zahlreich, in der Regel stimmungsvoll inszeniert und spielen sich abwechslungsreicher als im Hauptspiel.



Eine Maid angebaggert, jetzt muss sich Geralt mit ihren Brüdern kloppen.



Geralt und Shani verstehen sich nach all der Zeit immer noch blendend.

Bugs

Unsere Testversion lief größtenteils rund, wir stolperten aber doch gelegentlich über Bugs. Manchmal zeigte das Spiel völlig unsinnige Wege zum Ziel für unser Pferdchen Plötze an, und einmal jonglierte Geralt mit unsichtbaren Bällen. Bei einem Versuch ließ sich zudem eine Spitzhacke nicht aufnehmen, die wir brauchten, um den Runenschmied freizuschalten. Auf einem anderen Rechner ging's dann aber. Insgesamt ziehen wir für die Probleme einen Punkt von der Wertung ab.

gerüsteten Hexer der richtigen Stufe gleich in der Nähe des neuen Auftrags abgesetzt. Wir könnten also direkt mit Hearts of Stone loslegen, genauso steht uns aber die komplette Spielwelt des Hauptspiels mit all ihren Nebenquests offen – nur dessen Kernhandlung um Ciri und die Wilde Jagd gilt dann bereits als abgeschlossen. Auch als Witcher-Veteranen finden wir es löblich, dass CD Projekt jedem Spieler die Möglich-

keit gibt, Hearts of Stone direkt anzusteuern. Freilich haben die frischen Aufgaben auch ein New-Game-Plus-Pendant, dort erfordern sie eine noch höhere Stufe.

In der Kürze liegt die Würze

Der Monsterjagd steht also nichts im Wege, was soll schon schiefgehen? Kurz gesagt: Alles – ist ja immer noch The Witcher! Bei dem scheinbar so simplen Auftrag gerät Geralt zwischen die Fronten einer tödlichen Fehde. Auf der einen Seite der Räuberbaron Olgierd von Everec, der ein – sagen wir mal – brisantes Geheimnis hat. Und auf der anderen Seite der nicht minder geheimnisvolle Gaunter O'Dim, der möglicherweise noch gefährlicher ist. Er taucht immer wieder aus dem Nichts auf, kann scheinbar Gedanken lesen und verfolgt seinen ganz eigenen undurchschaubaren Plan. Diese zwei Figuren tragen die Story: Beide machen uns mit starken Auftritten neugierig, und an beiden ist mehr dran, als es scheint – umso motivierender also, ihre Vergangenheit aufzudröseln und dabei so manche Überraschung zu entdecken. Wie schon das Hauptspiel weiß Hearts of Stone, wie man interessante Figuren zeichnet. Auch wenn Geralt selbst diesmal nicht auf ganz so persönlicher Ebene drinsteckt wie bei der Suche nach Ciri, zieht uns das neue Abenteuer schnell in seinen Bann. Zumal wir mit Geralts alter Flamme Shani eine lang vermisste alte Bekannte wiedersehen. Ist ja auch lange überfällig, nachdem The Witcher 2 sie damals fallenließ wie eine heiße Kartoffel! Weil die Handlung der Erweiterung aber in sich geschlossen bleibt, ist Shani keine dritte große Romanze wie Triss oder Yennefer – ein etwaiger Seitensprung mit ihr hat auf Geralts andere Liebschaften keine Auswirkungen. Eine verpasste Chance, aber für sich genommen erzählt die Erweiterung ihre Story auf gewohnt hohem Witcher-Niveau. Als Kurzgeschichte hat sie zudem ihre eigenen Vorzüge: Sie ist flotter erzählt, Olgierd und O'Dim bleiben viel greifbarere Gegenspieler als der gesichtslose König der Wilden Jagd, und Geralt wird zwischendurch ja auch nicht durch Dutzende Nebenquests abgelenkt. So erleben wir eine angenehm konzentrierte Haupt-

handlung. Die aber trotzdem noch gut zehn Stunden beschäftigt – für schlappe zehn Euro geradezu lächerlich großzügig, verglichen mit sonstigen DLC-Angeboten.

Die Witcher-Welt: Jetzt noch riesiger

Als Hearts of Stone ursprünglich angekündigt wurde, klang es so, als würde diese Handlung weitgehend in bekannten Gebie-



Michael Graf
@Greu_Lich



Wenn wir Umfang und Preis mal kurz ausklammern, macht einen guten DLC für mich aus, dass ich darin etwas erlebe, das ich im Hauptspiel so nicht erlebt habe. In spielmechanischer Hinsicht bleibt in Hearts of Stone jedoch alles beim Alten. Die (Boss-) Kämpfe mögen zwar kniffliger geworden sein, letztlich mache ich aber auch nichts anderes als ausweichen, ausweichen, draufhauen, ausweichen. Und der Runenschmied hat zwar interessante Verzauberungen drauf, für mich ist The Witcher 3 aber eben kein Diablo 3, kein Spiel, in dem ich wochenlang an meiner Ausrüstung feilen will. The Witcher 3 lebt vielmehr von seinen Geschichten. Und genau hier trumpft Hearts of Stone auf. Der Raubzug, das Spukhaus, die großartige Hochzeit – all das sind Geschichten, die ich so im Hauptspiel nicht erlebt habe. Und hey, Shani ist wieder da! Was war ich damals sauer, dass The Witcher 2 meine Liebschaft aus dem ersten Teil eiskalt abservierte. Nun gibt's wenigstens ein (kurzes) Wiedersehen. Unterm Strich erinnert mich Hearts of Stone an den Mass Effect-2-DLC Versteck des Shadow Broker: Ich treffe eine alte Liebe wieder (Shani / Liara), erlebe coole Quest-Ideen (Hochzeit / Verfolgungsjagd auf Ilum) und kämpfe an interessanten Schauplätzen (Spukhaus / Außenhülle eines Raumschiffs). Nur: Hearts of Stone ist größer. Und damit Klammer zu, Umfang und Preis spielen eben doch eine Rolle: Für zehn Euro kann man hier überhaupt nichts falsch machen.

Box mit Gwintkarten

Digital kostet Hearts of Stone zehn Euro. Bei Media Markt und Saturn gibt es aber auch eine Boxversion zum doppelten Preis – allerdings nur für PC und PS4, nicht für die Xbox. Die Packung enthält das Spiel zwar nur als Download, nicht als Disk, dafür aber noch zwei Gwint-Kartendecks mit insgesamt 154 Karten: Die Monster und die Scoia'tael. Dazu gibt es zwei Gwint-Kurzanleitung, eine Kartenschachtel und Punktzähler. Wer Hearts of Stone schon digital besitzt und trotzdem die Karten will, kann sie unter <http://redeemgwint.com> separat dazukaufen.



Neue Gebiete



Im Dörfchen Brunwich besucht Geralt eine Hochzeit, in der Nähe finden wir den neuen Runenschmied.



Manche Orte sortiert das Spiel in die alte Welt ein, zum Beispiel klettern wir diesen Brunnen in Oxenfurt hinab.



Das Spukhaus der von Everecs hält so manches dunkle Geheimnis bereit.



Auch westlich von Novigrad wurde die Welt um diesen Strand erweitert.

ten wie Oxenfurt spielen – aber weit gefehlt! Die Erweiterung dockt einen komplett neuen Landstrich nordöstlich von Novigrad an die bestehende Spielwelt an, inklusive eigener Nebenquests, Schatzsuchen, Monsternestern und dergleichen. Gut, die Landschaften scheinen erstmal nur mehr vom Gleichen zu sein: Felder und Bauerndörfer, wie wir sie schon zuhauf aus dem Hauptspiel kennen. Im Laufe der Geschichte bekommen wir aber doch so einige eindrucksvolle Örtlichkeiten zu sehen, von der imposanten Ruine des Everec-Anwesens bis hin zu einigen überraschenden Abstechern, die wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen wollen. Außerdem führt uns die Haupthandlung in neue Ecken der alten Spielwelt, beispielsweise steigen

wir durch den Brunnen auf dem Marktplatz von Oxenfurt in die Kanalisation hinab. So nimmt uns Hearts of Stone doch auf eine angenehm abwechslungsreiche Reise mit und bietet – vor allem für nur zehn Euro! – viel zu entdecken. Besonders schön: Einige Gebiete wie die Familiengruft der von Everecs orientieren sich optisch gezielt am ersten The Witcher, und wir entdecken so manche Anspielung auf die Ursprünge der Serie – Shani ist längst nicht das einzige »Erinnerungsstück«. Überhaupt steckt die neue Spielwelt voller kleiner und großer Überraschungen. Auf einer Auktion ersteigern wir etwa eine Statue, die eine Schatzkarte enthält und uns schließlich zu fetter Beute in den Ruinen eines alten Adelssitzes führt –

solche Entdeckungen machten schon das Hauptspiel so großartig.

Keine Quest wie die andere

Noch vielfältiger als die Gebiete fallen die Quests aus, die allesamt erstklassig gestaltet sind. Ob wir nun mit Shani eine Hochzeitsfeier aufmischen, Mitstreiter für einen Einbruch anheuern oder ein Spukhaus erkunden, Hearts of Stone lässt nie Langeweile aufkommen. Und gibt uns wieder einigen Raum, die Aufgaben auf unsere Art zu Ende zu führen. Zum Beispiel dürfen wir wählen, welche Komplizen wir für besagten Einbruch anheuern – und müssen im Laufe der Mission noch einige deutlich kniffligere Entscheidungen treffen, die wir hier nicht verraten wollen. So viel sei gesagt: Wie wir es von The Witcher kennen, ist längst nicht immer klar, ob es eine »gute« Wahl gibt und welche das ist. Auch diesmal kriegen wir es mit so einigen zwiespältigen Figuren zu tun. Allerdings haben diese Entscheidungen selten richtig langfristige Folgen. Sie bestimmen zwar den Ausgang der aktuellen Quest, das Finale wird letztlich aber durch zwei Entscheidungen in der letzten Spielstunde entschieden – es setzt sich nicht aus unserem Treiben im Lauf der gesamten Story zusammen. Schon klar, bei einem DLC darf man nicht dieselbe Story-Komplexität erwarten wie zum Vollpreis, aber es gab doch die ein oder andere Entscheidung, bei der wir fest mit einer Konsequenz im Finale gerechnet hätten. Dafür tischt uns Hearts of Stone auch einige absolut großartige Momente



Den Laden des Runenschmieds bauen wir durch Geldspenden in drei Stufen aus.



Maurice Weber
@Fr0ody42



Hearts of Stone zeigt eindrucksvoll, dass selbst ein zehn Euro billiger DLC ein spannendes Abenteuer liefern kann. Klar, spielmechanisch ist es keine Revolution, aber die kniffligeren Bosse und vor allem den Runenschmied heiße ich trotzdem mit offenen Armen willkommen. Vor allem lebt Hearts of Stone aber von seinen Geschichten, seinen Quests, und der enormen Abwechslung, mit der es beides füllt. Im Lauf der zehnstündigen Story erlebe ich Abenteuer, die unterschiedlicher kaum sein könnten, von der brillant komischen Hochzeitsfeier bis zum bedrückenden Trip durch ein Spukhaus. Gemeinsam haben sie allein, dass sie erstklassig gemacht sind. Wirklich gestört hat mich nur, dass sich einige Entscheidungen gar nicht so gravierend auswirken, wie es zunächst den Anschein hat, besonders im Finale verpuffte ein wichtiger Story-Aspekt, von dem ich mir sicher war, er müsste nochmal angesprochen werden. Abgesehen davon erzählt Hearts of Stone aber eine enorm spannende Geschichte in einer liebevoll gezeichneten Welt – genau wie das großartige Hauptspiel.

auf, darunter die wohl witzigste Quest der gesamten Witcher-Serie: Auf der Hochzeitsfeier macht der sonst oft stocksteife Geralt mal ordentlich einen drauf – wenn auch nicht ganz freiwillig. Ein herrliches Erlebnis!

Eine Kröte zeigt's der Wilden Jagd

Ein absolut ekelhafter Anblick ist dafür das riesige Krötenmonster, das uns in The Witcher 3 als erster DLC-Bossgegner entgegentritt. Aber längst nicht als letzter, Hearts of Stone wirft uns in deutlich kürzeren Abschnitten Bosse entgegen als das Hauptspiel – allein in der ersten Stunde können wir drei solcher Kämpfe schlagen, zwei davon optional. Und alle liebevoller gestaltet als viele (wenn auch nicht alle!) Bosse des Originalspiels, sie haben vielfältigere und fiesere Angriffsmuster drauf als die meisten Mitglieder der Wilden Jagd. Was sie auch richtig knifflig macht, die Kröte dient quasi als Weckruf: Sie haut uns erstmal gnadenlos um, um klarzumachen, dass Hearts of Stone mit harten Bandagen spielt. Und wir genießen unsere Tracht Prügel, denn im Originalspiel waren uns einige Bosse deutlich zu leicht. Zwar schwankt die Qualität der Obermotzduelle auch diesmal ein wenig, insgesamt fanden wir sie aber spannender und stimmungsvoller inszeniert. Wobei die Balance etwas bröckelt: Wenn wir ein neues Standalone-Spiel mit dem vorgefertigten Geralt starten, haben wir es deutlich schwerer, als wenn wir einen Spielstand mit einem Supergeralt und bestmöglicher Wolfsrüstung laden. Schaffbar ist es aber immer.



Der Runenschmied belegt Schwerter und Brustpanzer mit Verzauberungen, aber nur eine pro Item.



In einer der besten Quests hat Geralt den Geist eines adeligen Schürzenjägers am Hals.

Extraportion Charakterentwicklung

Wie steht's denn aber mit spielerischen Neuerungen? Nun, davon gibt's lediglich eine richtig große: den Runenschmied. Der macht Hexer, die jetzt schon problemlos durch die stärksten Monster fetzen, nochmal mächtiger, und ist damit für die Balance etwas ungesund – aber gleichzeitig eine der spannendsten Neuerungen, weil er uns hufenweise neue Optionen bei der Charaktergestaltung gibt. Er belegt unsere Schwerter und den Brustpanzer mit Runenwörtern, die ihnen einzigartige Effekte einhauchen. Jedes belegt aber alle drei Runenslots auf dem verzauberten Item, insgesamt können wir also immer nur drei Wörter gleichzeitig aktiv haben. Und da sind jede Menge verlockender Angebote dabei! Soll unsere Rüstung Pfeile ablenken? Unser Igni-Zeichen getötete Feinde in die Luft jagen? Oder laden wir lieber mit jeder Zeichenwirkung auf Kosten eines Adrenalinpunkts unseren nächsten Hieb mit der Kraft des Zeichens auf, um dann einen brennenden Igni-Schlag oder einen heilenden Quen-Stoß anzubringen? Mehr solcher spannenden Entscheidungen tun der im Originalspiel etwas dürrigen Charakterentwicklung richtig gut. Der Runenschmied ist vielleicht keine Revolution, aber eine sinnvolle Verbesserung. Dazu gesellen sich eine Handvoll neuer Talente und Items, sogar

eine kleine neue Schatzsuche für eine orientalische Rüstung. Über mangelnden Inhalt kann man sich bei Hearts of Stone jedenfalls nicht beklagen: Für einen DLC für zehn Euro steckt geradezu lächerlich viel drin, und zwar an durchweg hochwertigen Inhalten – eine würdige Erweiterung. ★

THE WITCHER 3 HEARTS OF STONE

- über zehn Stunden Spielzeit
- spannende Story mit interessanten Figuren
- abwechslungsreiche Quests
- zahlreiche Bosskämpfe
- Runenschmied bereichert Charakterentwicklung
- nur wenige neue Spielmechaniken
- begrenzte Auswirkungen von Entscheidungen
- Runenschmied bringt Balance leicht ins Wanken

ABWERTUNG

Größtenteils lief Hearts of Stone, gelegentlich stolperten wir aber doch über Fehler wie falsch angezeigte Wege oder ein wichtiges fehlendes Item.

FAZIT

Umfangreich, voller Abwechslung und erstklassig geschrieben – eine gelungene Erweiterung zum kleinen Preis.

88

-1

87

FIFA 16

SPITZENFUSSBALL MIT WEIBLICHER NOTE

Genre: **Sport** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Sports Canada** Termin: **24.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video



Im Test von FIFA 16 wird sich zeigen, ob es im Duell der Fußballsimulationen dieses Jahr einen eindeutigen Sieger gibt. Wir haben das Spielgeschehen analysiert, alle Neuerungen durchleuchtet – und sind nicht nur vom frischen Frauenfußball angetan.

Von Benjamin Blum

Es ist nur eine Vermutung, aber am 5. Juli 2015 dürften bei EA Sports die Sehtkorken geknallt haben – denn seit diesem Tag sind die USA Fußball-Weltmeister. Dieser Titel ist eine große Chance für Publisher EA, FIFA 16 im Heimatland des allmächtigen American Football besser zu vermarkten. Moment, die USA sind Weltmeister? Die Rede ist natürlich vom Frauenfußball. Und Electronic Arts hat in diesem Jahr erstmals weibliche Mannschaften in sein FIFA-Update integriert.

Doch ein Marketing-Gag ist das Ganze keineswegs, die Entwickler haben den Frauen-

fußball nämlich detailliert abgebildet: Das Spieltempo ist gemächlicher, die Räume auf dem Feld größer – eine angenehme Abwechslung zum Männerfußball, bei dem jeder Quadratzentimeter des Platzes durch »Matchpläne« kartografiert ist. Dank Motion Capturing mit US-Nationalspielerinnen sind die Animationen obendrein sehr geschmeidig. Und auch mit den Schwächen des Frauenfußballs gehen die Entwickler ganz selbstverständlich um: So unterlaufen die Torhüterinnen häufiger Flankenbälle oder lassen mehr Schüsse passieren als ihre männlichen Kollegen – das gehört zum Frauenfußball dazu. Merkwürdig ist allein, dass nicht das besagte WM-Turnier nachgespielt wird, sondern ein »Länderpokal« mit zwölf Teams, bei dem auch noch Spitzennationen wie Japan und Norwegen fehlen. Trotzdem ist der Frauenfußball unserer Meinung nach eine äußerst gelungene Ergänzung – doch auch die anderen Neuerungen wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Training für die Traumkarriere

Sinnvoll ergänzt wurde bei FIFA 16 der Karriere-Modus, in dem wir entweder komplette Mannschaften oder einzelne Spieler über Jahre zu Spitzenkräften formen. Dort rollt nämlich auch zwischen den Matches der Ball: In jeder Woche können wir die Eigenschaften von bis zu fünf Kickern in kurzen Trainingsspielchen verbessern. Es werden zum Beispiel Hüften und Stangen



Aus der »Pro«-Perspektive, einer Art Verfolgerkamera, ist das Spielgeschehen sehr dynamisch – selbst wenn man mit einem Altstar wie Claudio Pizarro über den Platz stieft.



Nettes Detail: Pfeift der Schiedsrichter einen Freistoß, zückt er anschließend sein Spray, um die Mauer im Zaum zu halten.



Bei Freistößen können diesmal drei potenzielle Schützen am Ball stehen – so ist die eine oder andere Schussvariante möglich.

umdribbelt, Volleyschüsse versenkt und Freistöße gezirkelt. Pflicht ist das Ganze nicht, die Übungen lassen sich auch simulieren. Doch nach jeder Einheit gibt es eine Bewertung, die sich auf die Verbesserung auswirkt. Selbst trainieren lohnt sich entsprechend und hilft nebenbei auch beim Erlernen aller Steuerungsfinessen.

Das Feature ist also eine Bereicherung, in Sachen Inszenierung tritt EA dagegen auf der Stelle. Die Karriere kommt uns schlichtweg zu trocken daher wie zum Beispiel die Pres-

sekonferenzen, die auf öden Texttafeln abgehandelt werden. Solche Schwächen macht das dicke Lizenzpaket aber fast im Alleingang wieder wett: Für uns ist es immer noch der größte Anreiz, unsere Lieblingsmannschaft über Jahre zu begleiten. Und die ist bei FIFA 16 mit seinen mehr als 30 Ligen und über 650 Teams ziemlich sicher mit an Bord.

Neben der authentisch inszenierten Karriere hat sich bei der FIFA-Reihe aber auch ein gegensätzlicher Modus namens Ultimate Team etabliert. Darin werden Spieler aus

verschiedenen Vereinsmannschaften zu einer Wunscheinheit zusammengestellt – doch das kann jede Menge Zeit beziehungsweise Geld kosten, weil wir für neue Spieler die Ingame-Währung »Münzen« verdienen oder alternativ echte Knete für »FIFA Points« zahlen müssen. Die neue Draft-Variante führt dagegen schneller zur Spitzenmannschaft: Bei einer Auslosung wählen wir für jede Position im Kader aus fünf meist sehr guten Spielern aus. Diese Supertruppe bleibt aber nur für vier Partien bestehen – dann brauchen wir 15.000 Münzen oder 300 FIFA Points (Kostenpunkt: drei Euro) für jeden weiteren Versuch. Eine ebenso sinnvolle wie unterhaltsame Ergänzung für Ultimate Team, die jedoch nichts



Der Frauenfußball wurde realistisch umgesetzt: Das Spiel wirkt geschmeidiger, dafür gibt es häufiger Fehler – zum Beispiel Torhüterinnen, die bei Flanken daneben fausten.



Edeltechniker Zlatan Ibrahimovic hat sich durch Marseilles Abwehr gedribbelt und versenkt zum 3:0 – Starspieler wie der Schwede können bei FIFA 16 den Unterschied ausmachen.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Eigentlich müsste ich FIFA 16 für die durchweg gelungenen spielerischen Neuerungen feiern, trotzdem ist der Bundesligafan in mir vom neuen Jahrgang enttäuscht. Denn nach wie vor bekommt unsere heimische Liga von den Entwicklern nicht die Liebe, die sie verdient. In der Premier League sind sämtliche Stadien originalgetreu, in der Bundesliga gerademal sechs – einziger Neuzugang ist der Gladbacher Borussia-Park. Und auch bei den Bundesliga-Spielen rennen nach wie vor entschieden zu viele hässliche Editorgesichter über den Rasen.

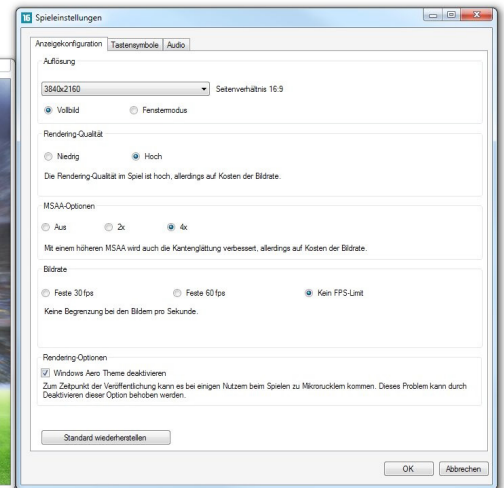
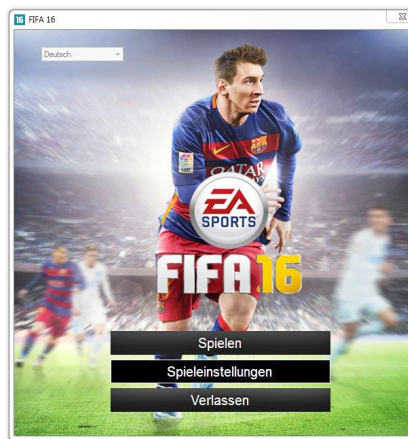
Ja, das ist immer noch mehr Bundesliga-Atmosphäre als bei Pro Evo, aber der Einäugige unter den Blinden ist trotzdem immer noch einäugig. Hier besteht spätestens jetzt dringender Handlungsbedarf, sonst zieht für mich das Lizenz-Argument nicht mehr. Spielerisch gefällt mir Pro Evolution Soccer in diesem Jahr nämlich wieder einen Tick besser. Ändert alles natürlich nichts daran, dass auch in diesem Jahr diejenigen nicht an FIFA vorbeikommen, die bei einem Fußballspiel vor allem Wert auf Lizenzen und Atmosphäre legen. Trotzdem werde ich das Gefühl nicht los, dass die Bundesliga für EA Sports nur zweitklassig ist. Und das muss endlich besser werden!

daran ändert, dass sich am meistgespielten Modus von FIFA weiterhin die Geister scheiden werden. Für die einen ist das Sammelkarten-Feilen an der eigenen Traummannschaft eine süchtig machende Spaßgranate, für die anderen süchtig machende Abzocke. Fairerweise muss aber auch gesagt werden, dass FIFA 16 abseits von Ultimate Team mehr als genug mikrotransaktions-losen Fußball liefert und somit auch einen fairen Gegenwert für den Kaufpreis.

Die o muss stehen!

Jetzt ist Schluss mit Lizenzen und Mikrotransaktionen – wir wollen wissen, wie sich FIFA 16 nun auf dem Platz anfühlt. Und als Freunde des gepflegten Spielaufbaus arbeiten wir uns bei der Analyse der Spielmechanik von hinten nach vorne: Die Torhüter spielen konstanter als in den Vorjahren und machen weniger Fehler. Schade ist nur, dass der Trend der offensiv ausgerichteten Torhüter noch nicht bei EA angekommen ist. Selbst Manuel Neuer, im echten Leben bekanntlich Teilzeit-Libero, traut sich ohne expliziten Gamepad-Befehl nie aus dem virtuellen Strafraum. Immerhin müssen die Keeper weniger Angst vor »Eins gegen Eins«-Situationen haben, da die Abwehrreihen in FIFA 16 deutlich besser stehen und nicht so häufig von Steilpässen filetiert werden.

Richtig gut funktioniert das »Tactical Defending«: Dabei laufen unsere Spieler die Gegner auf Knopfdruck zwar an, halten aber ein bis zwei Meter Abstand – so können wir selbst entscheiden, wann und wie wir den Ball vom Fuß spitzeln wollen. Haben wir uns die Kugel schließlich geschnappt, spielt das Mittelfeld eine größere Rolle als früher, weil es sich nicht mehr so leicht mit Sprints oder Passstaffetten überbrücken lässt. Auch hier macht sich die bessere Raumaufteilung des verteidigenden Teams bemerkbar. Kluges Passspiel, gerne auch über die Flügel, ist also Pflicht. Rollt der Ball durchs Mittelfeld, zeigt sich, dass das Spieltempo sehr gut ausbalanciert, aber stellenweise noch etwas zu hoch ist – vor allem, wenn wir die verstärkten



Über den Launcher (links) kommen wir zu den Grafikeinstellungen. PC-Spieler profitieren vor allem von höherer Auflösung und einer unbegrenzten Bildrate. Praktisch: Direkt über das Optionsmenü deaktivieren wir das Windows Aero Theme für eine bessere Performance.

Flachpässe spielen, die wir mit der vorderen rechten Schultertaste aktivieren. Plötzlich knallen die Profis den Ball fast in Schussstärke zum Mitspieler, was zwar die Ballannahme erschwert, vor allem bei Spitzenteams aber einen Tick zu gut funktioniert.

Torschuss mit Gefühl

Das Mittelfeld ist zwar wichtig, zur Sache geht es aber natürlich im Strafraum: Stürmen wir nach einem Steilpass auf das Tor zu oder segelt eine Flanke an den Elfmeterpunkt, ist mehr Gefühl gefragt als früher – die Schusstaste reagiert nämlich etwas empfindlicher. In der »Box« zeigt sich dann auch endgültig, dass die Ballphysik bei FIFA 16 auf einem richtig guten Niveau angekommen ist: Ob abgefälschter Schuss oder Pfostentreffer, es entstehen durchaus haarsträubende Situationen. Ganz so wahnwitzig wie bei den Physikexperten von Pro Evolution Soccer sind die Strafraumszenen jedoch nicht. Hinzu kommt, dass die KI bei FIFA 16 vor dem Tor seltene, aber spürbare Aussetzer hat. So kam es im Test mehrfach vor, dass ein Computer-Kicker auf der Stelle herumzappelte, statt Abprallern nachzusetzen.

Aber keine Bange, Tore lassen sich trotzdem genug erzielen – auf den meisten Schwierigkeitsgraden geht es sogar etwas zu leicht. Erst auf den Stufen »Weltklasse« und »Legende« wird FIFA 16 zur echten Herausforderung. Dort braucht es dann in allen Mannschaftsteilen gute Leistungen – am besten auch auf der Trainerbank. Das Festlegen der Taktik ist dank der übersichtlichen Menüs jedoch angenehm simpel: Erst wird eine Grundaufstellung gewählt, dann die Marschroute bestimmt – zum Beispiel »Ballbesitz« Marke FC Bayern oder »Hoher Druck«, also Pressing samt schnellem Umschalten, wie es der BVB unter Jürgen Klopp praktizierte. Spürbar wirken sich auch die Anweisungen an einzelne Spieler aus. So können die Stürmer zum Beispiel ganz vorne in der Spitze



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Was für eine geniale Fußball-Schlacht sich Pro Evolution Soccer und FIFA sich in diesem Jahr wieder liefern! FIFA 16 punktet mit riesigem Lizenzpaket, vielfältigen Spielmodi und nochmal verbessertem Spielgefühl im Vergleich zum Vorjahr. Während die Fußballreihe von EA sich in sinnvollen, aber kleinen Schritten weiterentwickelt, gelingt PES allerdings ein großer Satz hin zur perfekten Simulation. Deshalb hat Pro Evolution Soccer 2016 trotz fehlender Lizenzen für mich knapp die Nase vorn – aber nur auf den Next-Gen-Konsolen.

Auf dem PC enttäuscht der Konami-Kick mit einer halbgaren Konsolenportierung. FIFA 2016 bietet dagegen das volle Programm: kompletter Umfang, tolle Präsentation sowie PC-spezifische Einstellungen wie eine unbegrenzte Bildrate und hohe Auflösungen bis zu 4K. Wer also am Rechner kickt, greift besser zu FIFA.



Besonders aus der Nähe sehen die Wettereffekte schick aus. Und so eine wuchtige Wassergrätsche von Kölns Hector im rheinischen Derby kommt bei den Fans gut an.



Benjamin Blum
@GameStar_de

Um FIFA 16 angemessen loben zu können, muss ich erstmal meckern: Ich mag das klassische FIFA-Gefühl nicht. Dieses Gefühl in allen FIFA-Spielen einschließlich des Vorgängers, dass manche Spielzüge wie auf Schienen ablaufen. Dass ich beim Dribbeln in ellenlangen Animationsphasen gefangen bin. Dass zu oft die gleichen Tore fallen. Genau dieses FIFA-Gefühl verspüre ich beim 16er Jahrgang fast gar nicht mehr. Der Ball rollt schnell, aber durchaus realistisch durchs Mittelfeld, auch »verschmilzt« er beim Dribbling nicht mehr mit den Spielern, was vor allem die Abwehrarbeit einfacher macht. Die Matches sind schlichtweg so realistisch wie bei keinem FIFA-Spiel zuvor.

Addiert man noch das dicke Lizenzpaket, die gute Präsentation und die diversen Neuerungen hinzu, allen voran den längst überfälligen Frauenfußball, kommt ein Spitzenspiel dabei heraus. Dieses starke Gesamtpaket kompensiert dann auch den spielerischen Vorsprung, den Pro Evolution Soccer 2016 dank seiner Ballphysik und griffigen Steuerung hat. Insgesamt sehe ich also ein Unentschieden, würde mich persönlich aber wegen der Lizenzen für FIFA entscheiden – als Fan will ich einfach meinen SV Werder zurück an die Spitze führen.

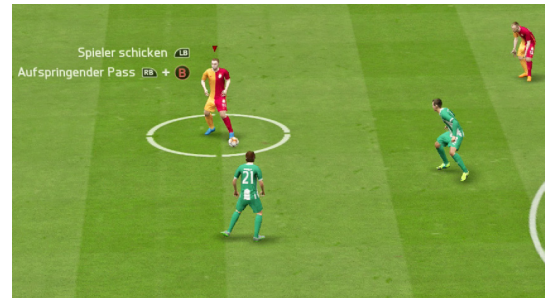
lauern oder sich mit dem Rücken zum Tor am Passspiel beteiligen – »echte« und »falsche« Neun lassen grüßen.

Nicht immer Champions League

In Sachen Technik und Präsentation hält FIFA 16 das von EA gewohnt hohe Niveau – auch wenn es ein paar Aussetzer gibt. Die 50 Stadien (davon allerdings nur sechs Original-Bundesliga-Arenen) sind zum Beispiel sehr detailliert gestaltet, genau wie die Modelle der Spieler. Die virtuellen Profis sehen

Danke, Coach!

Ein gelungenes Feature für Einsteiger ist der FIFA-Trainer. Ist er aktiviert, werden neben unserer ballführenden Spieler situationsabhängig die gerade sinnvollsten Aktionen samt entsprechender Tasten eingeblendet. Der Clou: Der Trainer hat verschiedene Stufen, lehrt nach den »Basics« also auch fortgeschrittene Techniken.



Die Einblendungen sind zwar nicht besonders atmosphärisch, bringen aber einige wertvolle Erkenntnisse.

einfach einen Tick authentischer aus als bei Pro Evolution Soccer – allerdings haben immer noch zu viele prominente Kicker kein individuelles Gesicht spendiert bekommen. Fans von Werder Bremen müssen zum Beispiel ohne einen einzigen »echten« Spieler antreten – selbst Claudio Pizarro trägt ein nur leidlich identifizierbares Editor-Gesicht.

Sehr authentisch ist dagegen die TV-reife Inszenierung der Matches, zumal es bei Bundesliga-Begegnungen erstmals die Original-Bildschirmanzeigen zu sehen gibt. Selbst ans Freistoßspray haben die Entwickler gedacht. In Sachen Sound sind wir allerdings weniger überzeugt. Die Fangesänge schallen zwar authentisch durchs Stadion, passen aber oft nicht zum Spielgeschehen. Noch offensichtlicher ist die Diskrepanz von Bild und Ton beim Kommentatoren-Duo Wolff Fuss (ersetzt Manni Breuckmann) und Frank Buschmann. Beispiele gibt es jede Menge, aus Platzgründen nennen wir nur das kurioseste, das wir erlebt haben: Elfmeter, der Schuss donnert gegen die Latte. Fuss brüllt: »Er scheitert aus der Distanz!« Achja? Logisch! Aus elf Metern Distanz ... So bleibt der Kommentar auch in diesem Jahr der größte Qualitätsausreißer.

Hohe Auflösung, hoher Ping

Die PC-Version von FIFA 16 ist inhaltlich deckungsgleich mit der Next-Gen-Konsolenfassung. Grafisch profitieren wir am Rechner vor allem von einer deutlich höheren Auflösung

bis zu 4K. Außerdem aktivieren wir Kanten-glättung und entfernen auf Wunsch die Bildratenbegrenzung. Nervig: Die Grafikeinstellungen nehmen wir nur über einen Launcher vor dem Spielstart vor.

Während offline alles flutscht, sind wir mit der Performance von FIFA 16 in Onlinematches nicht ganz zufrieden. Trotz dicker Leitung bemerken wir in unseren Probepartien minimale Verzögerungen – ganz ideal ist der Netzcode nicht. Die leichten Probleme beeinträchtigen die Spielbarkeit aber kaum. Lediglich ein einziges Match entwickelte sich durch heftige Lags zum Glücksspiel.

Online wie Offline ist FIFA 16 also auch in diesem Jahr wieder ein grandioses Sportspiel, das Fußballfans für Monate vor den Bildschirm fesseln dürfte. ★

FIFA 16

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2100 / AMD Phenom 9750
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2550K / AMD FX-6300
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6870
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Animationen
- bildhübsche Stadien
- authentische Spielergesichter
- vielfältige Wettereffekte
- ausbaufähige Soundkulisse

SPIELDESIGN



- sehr gute Ballphysik
- clevere Laufwege der KI-Mitspieler
- gute Raumaufteilung der verteidigenden Teams
- Frauenfußball realistisch gestaltet
- Spieltempo teils etwas hoch

BALANCE



- größtenteils authentische Team- und Spielerstärken
- Torhüter halten besser
- Steilpässe wurden entschärft
- diverse Trainingsmodi und Tipps
- verstärkte Flachpässe etwas überdreht

ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmungsvolle Sequenzen vor dem Anpfiff
- spannende Matches
- authentische TV-Anzeigen aus der Bundesliga
- stimmungsvolle Replays
- belangloser und fehlerhafter Kommentar

UMFANG



- gewaltiges Lizenzpaket mit über 30 Ligen und 650 Teams
- 50 Stadien
- aufgebohrter Karriere-Modus
- verbesselter Ultimate-Team-Modus
- erstes FIFA inklusive Frauenfußball

FAZIT

Sieht aus wie 2015, kickt aber besser: FIFA 16 konzentriert sich auf spielerische Neuerungen und ist wieder auf Augenhöhe mit Pro Evo.



Im Karriere-Modus lassen sich einzelne Profis durch Trainingsspielchen verbessern. Hier übt Werders Zlatko Junuzovic den gelupften Elfmeter – eine risikoreiche Variante.

Pro: FIFA 16 Ultimate Team

ULTIMATIVER SPASS

Electronic Arts steht wegen der Mikrotransaktionen bei FIFA 16 in der Kritik. Zu Unrecht, sagt Benjamin Blum. Für ihn ist Ultimate Team zwanglos und spannend.



Der Autor

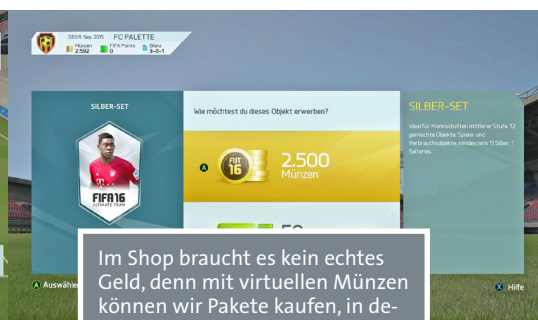
Benjamin ist bei Sportspielen Realismus-Fanatiker, doch der fantasievolle Ultimate-Team-Modus begeistert unseren freien Autor trotzdem. Kommt ein Free2Play-Modell ohne Abzocke daher, spielt er mit Geduld und zunächst ohne echte Geld-Investitionen. Da hält er es mit seinem Lieblingsverein, dem SV Werder. Denn auch die Bremer agieren auf dem Transfermarkt betont sparsam. Manchmal belohnt er sich dann doch für seine Enthaltsamkeit mit einer Mikrotransaktionen – so wie Werder seine Fans mit der Pizarro-Rückkehr überraschte.



Angel Di Maria ist eine Art argentinischer Appetithappen: Zu Beginn steht ein Superstar in unserem Team – leihweise.



Die Manager-Komponente ist anspruchsvoll. Um die Chemie im Team zu verbessern, kann man lange an der Aufstellung feilen.



Im Shop braucht es kein echtes Geld, denn mit virtuellen Münzen können wir Pakete kaufen, in denen sich neue Spieler verbergen.

Vollpreis-Updates mit überschaubaren Neuerungen, der übliche Vergleich mit Pro Evolution Soccer – eigentlich bietet FIFA genügend Diskussionsstoff. Doch mittlerweile spaltet auch der Ultimate-Team-Modus die Fußballfans. Die einen lieben die Manager-Variante, in der mit virtuellem oder echtem Geld ein Kader zusammengestellt wird. »Abzocke!« brüllen ihre Kontrahenten. Sie finden es unmöglich, dass Electronic Arts aus einem Vollprestitel noch mehr Geld presst und die Spieler, die dabei mitmachen, auch noch im Vorteil sind. Obwohl ich selbst keine Kohle für virtuelle Fußballer übrig habe – ich gebe durch Pay-TV und Merchandising genug für »echten« Fußball aus – gehöre ich zur Gruppe, die fleißig am eigenen Fantasieteam bastelt.

In Sachen Mikrotransaktionen ist die Aussage an der Grenze zum Totschlagargument: Niemand wird gezwungen, im Ultimate-Team-Modus Geld auszugeben. Das gilt sogar im zweifachen Sinne. Punkt eins: Das Feature ist nur eine Dreingabe, die ich gestrost ignorieren kann. FIFA 16 bleibt dann immer noch ein Umfangsmonster, das mit seinen Karriere- und Online-Modi monatelang motiviert. Da mich das Ganze aber interessiert, gilt Punkt zwei: Auch ohne echtes Geld kann ich neue Spieler kaufen, indem ich virtuelle Münzen erspiele. Bin ich trotzdem gegen zahlende Zocker im Nachteil? Natürlich – aber hier wird es spannend.

Gegensätze ziehen mich an

Die Markt-Mechanismen in Ultimate Team kommen dem realen Fußballgeschehen sehr nahe. Ich zeichne es mal in schwarz und weiß: Auf der einen Seite werfen Manager mit Geld um sich, Real Madrid ist das beste Beispiel: Die Startelf der Spanier hätte sich kein Fantasy-Manager besser ausdenken können. Auf der anderen Seite wird geackert und getüftelt, jeder Transfer eines passablen Spielers mit geballter Faust gefeiert. Dieses Prinzip greift auch bei Ultimate Team und motiviert ungemein: Mir

macht es einfach mehr Spaß, einen handfesten Torhüter wie Timo Horn vom 1. FC Köln für ein paar hundert Münzen zu ergattern, statt riesige Geldbündel auf den Tisch zu knallen.

Aus diesen finanziellen Gegensätzen entstehen die ungleichen Duelle zwischen Favoriten und Außenseitern, die wir Fußballfans lieben. Deshalb freue ich mich auf zusammengekaufte Truppen als Gegner – da habe ich nichts zu verlieren und kann kräftig vor die teuren Schienbeine treten. Notfalls auch im wörtlichen Sinne. Zumal mich die Spielmechanik von FIFA 16 unterstützt. Allein die kompakteren Abwehrreihen machen es mir leichter, Angriffswellen eines besser besetzten Teams zu überstehen. Dass wir uns aber nicht falsch verstehen: An kostspieligen Stars habe ich ebenfalls meinen Spaß. Denn natürlich will ich irgendwann mal die Gegner an die Wand spielen – allerdings machen solche Siege auch weniger Freude.

Keine Stolperfallen

Es ist berechtigt, dass Mikrotransaktionen in EA-Titeln kritisch hinterfragt werden. Dafür waren Spiele wie die Neuauflage von Dungeon Keeper einfach zu dreist auf Abzocke programmiert. Bei Ultimate Team sehe ich aber keine vergleichbaren Stolperfallen. Zwar sind die Kartensets mit neuen Spielern, die ich wie Paninibildchen für virtuelles oder echtes Geld kaufen kann, oft gefühlt etwas zu schwach bestückt. Aber auch hier gilt, dass mich niemand zum Kauf zwingt – da tingle ich lieber über den Transfermarkt. Natürlich haben die Echtgeld-Zahler dort ebenfalls einen Vorteil, hundertprozentig fair ist das Ganze nicht – aber das ist auch die reale Fußballwelt schon lange nicht mehr. Trotzdem mag ich sie genauso gerne wie in den 80ern, weil Geld immer noch keine Tore schießt. Der Darmstädter 1:0-Sieg bei der gesponserten Leverkusener »Werkself« am 4. Spieltag der laufenden Bundesliga-Saison ist da nur ein Beispiel von vielen.

ROTE KARTE WEGEN FREE2PLAY-IRRSINNS

Ultimate Team ist wieder der beliebteste Spielmodus von FIFA 16. Heiko Klinge fragt sich deshalb, ob die halbe Fußballwelt verrückt geworden ist – und fürchtet sogar um die Zukunft seines Lieblingssportspiels.



Der Autor

Heiko ist mit Sensible Soccer groß geworden, spielt aber seit 1997 jedes Jahr das neue FIFA. Der für ihn schönste Nebeneffekt der jüngsten Erfolge des VfL Wolfsburg ist deshalb auch, dass immer mehr Spieler seines Lieblingsvereins originalgetreu nachgebildet werden. In FIFA 17 schafft's dann hoffentlich endlich auch die Volkswagen Arena in Spiel. Bei Ultimate Team ist er bis heute nur einmal schwach geworden: Für ein »Sonderangebot« gab er in FIFA 14 seinerzeit 13 Euro aus, was ihn noch heute wurmt.

Ich bin leidenschaftlicher-Fußballfan, spiele wegen des dickeren Lizenzpakets tendenziell lieber FIFA als Pro Evolution Soccer, habe als Wolfsburger naturgemäß wenig Argumente gegen die Kommerzialisierung des Fußballs und stehe darüber hinaus auf Sammelkartenspielen. Eigentlich also die perfekte Zielgruppe für FIFA 16 Ultimate Team. Und trotzdem frage ich mich, ob nicht nur die reale, sondern auch die virtuelle Fußballwelt komplett verrückt geworden ist. Laut Insidern wurde bereits jetzt mit Ultimate Team mehr Umsatz gemacht als mit den Verkäufen von FIFA 16. Das heißt im Klartext, dass im Schnitt jeder, der 60 bis 70 Euro für FIFA 16 hingelatscht hat, mindestens nochmal so viel Kohle in Ultimate-Team-Sammelkartenpäckchen steckt. Bei solchen Statistiken muss man kein Prophet sein, um zu befürchten, dass Ultimate Team wieder der meistgespielte Modus in FIFA sein wird. Ja, ich schreibe mit Absicht »befürchten«. Denn für mich steht Ultimate Team sinnbildlich für vieles, was in der Gamesbranche schief läuft – von der Online-Pflicht über Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen bis hin zu überbezahlten DLCs.

Der Unterschied zu Hearthstone

Misst da ein bekennender Hearthstone-Fan mit zweierlei Maß? Nein, denn zum einen ist Hearthstone ein Free2Play-Titel, und da haben Mikrotransaktionen eine ganz andere Berechtigung als bei einem Spiel, bei dem ich bereits 60 Euro zahlen muss, um überhaupt loslegen zu dürfen. Hinzu kommt, dass ich das Free2Play-System von Hearthstone fairer und nachvollziehbarer finde als das von Ultimate Team. So gibt's im Blizzard-Kartenspiel keine Zwischenwährung. Ich zahle in Euro, jedes Päckchen bietet die gleichen Chancen auf seltene, epische oder legendäre Karten. Und wenn ich Glück habe und meine Traumkarte finde, darf ich sie auch ohne Einschränkungen einsetzen. Ganz anders Ultimate Team: Hier muss ich erst mal FIFA Coins erwerben, für die ich wiederum sechs Päckchenvarianten von »Bronze Standard« bis »Gold Premium« kaufen kann. Je besser und teurer die Päckchen, desto mehr gute Karten sind garantiert. Wenn ich einen Weltklasse-Kicker ziehe, heißt das aber nicht, dass ich ihn uneingeschränkt einsetzen darf. Denn natürlich haben Fußballer begrenzte Vertragslaufzeiten und verlieren pro Einsatz auch Fitness, was sich wiederum mit Karten ändern lässt.

Die Ehrlichen sind die Dummen

Logisch: Theoretisch lässt sich Ultimate Team auch ohne Echgeldeinsatz spielen. Es gibt Päckchenbelohnungen für erledigte Quests, und meinen Traumkicker kann ich auch auf dem Transfermarkt ersteigern. Aber allein, dass es zu diesen Thema un-

zählige Internet-Guides und sogar verbotene Autobuy-Programme gibt, spricht Bände für Transparenz und Fairness. EA Sports hat bei Ultimate Team mit viel Unternehmenssinn ein komplexes, auf Profit ausgerichtetes Ökosystem geschaffen, was auch die Probleme solcher Systeme mit sich bringt. Sei es die Schere zwischen Arm und Reich, sei es die Anfälligkeit für Gier und Betrug. In FIFA 15 haben Coinseller und Autobuyer-Programme eine massive Inflation verursacht, wodurch Karten auf dem Transfermarkt um ein Vielfaches teurer wurden. Die Dummen waren die ehrlichen Spieler. Und mich ärgert es, dass ich über so etwas diskutieren muss. Ich will doch einfach nur 60 Euro zahlen und Fußball spielen! Kann ich ja, sagen die Ultimate-Team-Befürworter, in FIFA 16 stecken doch noch jede Menge andere Modi.

Das stimmt. Aber mir kann trotzdem niemand erzählen, dass sich der Erfolg von Ultimate Team nicht auf die Entwicklungsprioritäten von EA auswirkt. Und wenn ich sehe, wie viel mehr Aufwand zum Beispiel ein NBA 2K16 in die Lizenzverwertung und vor allem in die Inszenierung seiner Karrieremodi steckt, dann frage ich mich, ob da nicht auch beim ungleich erfolgreicherem FIFA deutlich mehr möglich sein müsste. Ich persönlich würde den neuen Draft-Modus von Ultimate Team jedenfalls sofort gegen zusätzliche Bundesligastadien und mehr originalgetreue Spielergesichter eintauschen. Aber so lange die halbe FIFA-Welt nur Ultimate Team spielt und EA Sports bereitwillig das Geld in den Mikrotransaktions-Rachen wirft, so lange wird sich auch an den Prioritäten der Entwickler nichts ändern. Um zu sehen, wohin dieser Irrsinn führen kann, muss jeder von uns nur auf sein Handy schauen. Dort hat das traditionelle FIFA ausgedient, Fußball von EA Sports gibt's mobil nur noch in der Free2Play-Variante FIFA Ultimate Team. Wenn das die Zukunft meines Lieblingssportspiels sein sollte, dann wird sie ohne mich stattfinden.



Die Allianz Arena ist eins von nur sechs Bundesligastadien in FIFA 16. EA setzt die falschen Prioritäten.

NBA 2K16

BASKETBALLHIT MIT KLISCHEEKARRIERE



Genre: **Sportspiel** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Visual Concepts** Termin: **29.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

NBA 2K16 will im Test mit Hilfe eines Oscar-Preisträgers beweisen, dass auch Sportspiele gute Geschichten erzählen können.

Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Johannes Rohe

Theoretisch war NBA 2K15 das mit Abstand beste Sportspiel des vergangenen Jahres. Praktisch litt die PC-Version zum Release aber unter Bugs und Performance-Problemen, die viel Spielspaß kosteten. Und theoretisch soll NBA 2K16 jetzt alles besser machen. Ob das auch praktisch gelingt, verraten wir aber erst im Technik-Teil am Ende dieses Artikels. Erst widmen wir uns der größten Neuerung in NBA 2K16, der Story-Karriere. Die hat nämlich das Zeug, echte Maßstäbe im Sportspiel-Genre zu setzen – zumindest theoretisch.

Neennt mich Freak

Der typische NBA-Nachwuchsstar ist farbig, kommt aus ärmlichen Verhältnissen, liebt Moms Burger und würde für eine Korbjäger-Karriere sein letztes Basecap geben. Mit bürgerlichem Namen heißt er Frequency Vibrations (!), Spitzname »Freq« (»Freak« ausgesprochen), und er hat eine total nette

Zwillingsschwester, die ihm die Basketball-Basics beigebracht hat. So zumindest stellt sich offenbar Oscar-Preisträger Spike Lee (u.a. bekannt durch das Drama »Malcolm X«) einen aufstrebenden Basketball-Rookie vor.

Der US-Regisseur hat den neuen Karrieremodus von NBA 2K16 kreiert, sein Story-Film heißt »Livin' Da Dream«. In über 100 Minuten Zwischensequenzen lässt uns Lee miterleben, wie unser per Editor erstellter Newcomer vom Highschool-Talent aus Harlem zum NBA-Profi aufsteigt. Wir dürfen diesem zwar neben einem individuellen Look auch einen eigenen Namen verpassen, doch in den Cutscenes heißt er stets »Freq«.

Die Idee, den Karrieremodus in eine Art Dokumentarfilm zu verpacken, in dem Spike Lee die beteiligten Charaktere selbst immer wieder interviewt, finden wir klasse. Doch leider waren wir nach dem Durchspielen der Story ziemlich ernüchtert. Zwar sind die teilweise 15 bis 20 Minuten langen Cutscenes handwerklich gut gemacht und professionell vertont, allerdings krankt der Plot an Klischees und stereotypen Charakteren. Da gibt es zum Beispiel den schmierigen Italo-Agenten Dom Pagnotti, der von Geld nicht genug bekommen kann.

Freq selbst entpuppt sich mit zunehmendem Erfolg als eindimensionaler Charakter,

Der Soundtrack

Der Soundtrack von NBA 2K16 wurde von den drei bekannten Produzenten DJ Mustard, DJ Khaled und DJ Premier zusammengestellt. Er enthält mehr als 50 Songs in verschiedenen Playlists. Auf Spotify kann man kostenlos Reinhören.

der in einer hübschen Braut, schnellen Autos und Videospielen die Erfüllung aller Träume sieht. Den weiblichen Figuren wie Freqs Zwillingschwester Cee-Cee mangelt es ebenso an Ecken und Kanten. Schade, hier hätten wir uns von Spike Lee mehr Tiefgang erwartet.

Obendrein mutet es merkwürdig an, dass unser erstellter Spieler zwar ein Weißer ist, er aber aus einer afro-amerikanischen Familie stammt. Hier will Lee, wie in vielen seiner vorherigen Arbeiten, offensichtlich rassistischen Ressentiments entgegenzutreten. Das ist loblich, wirkt in unserem Fall aber aufgesetzt.

Ebenfalls schade: Man hat in der Story – abgesehen von der Wahl des College-Teams – keine Entscheidungsmöglichkeiten. Warum dürfen wir unseren Agenten nicht selbst aussuchen? Hier wird Potenzial verschenkt.

Mehr Atmosphäre geht nicht!

Schauen wir uns im Karrieremodus nicht gerade Zwischensequenzen an oder trainieren in unserer Privathalle, beweisen wir uns auf dem Court. Insgesamt 15 Matches – drei auf der Highschool, vier auf dem College und acht in der Rookie-Saison – gilt es, im Laufe des ersten MyCareer-Jahres zu absolvieren. Wie wir dort abschneiden, wirkt sich jedoch nicht auf die Handlung aus – wir kommen in jedem Fall bei einem NBA-Club unter.

Haben wir die Story schließlich beendet, funktioniert der Karrieremodus ab dem zweiten Jahr wie im Vorgänger. Wir erleben Höhen und Tiefen des Lebens als NBA-Profi und spielen auf Wunsch alle 82 Partien einer kompletten Saison. Außerdem suchen wir Sponsoren, knüpfen wichtige Kontakte und nutzen die sozialen Medien, um bei den Fans an Beliebtheit zu gewinnen.

Neben MyCareer bietet NBA 2K16 etliche weitere Spielmodi: MyPark (wir spielen on-



Die Defensive hat in NBA 2K16 kräftig dazugelernt, solch einen freien Weg zum Korb müssen wir uns mit klugen Pässen hart verdienen.

Die wichtigsten Neuerungen

- Karrieremodus mit Story von Spike Lee
- neue Physik-Engine
- Onlinemodus mit zehn Ligen
- Kader sind auf dem aktuellen Stand
- 2K-Pro-Am-Modus für 5-gegen-5-Turniere
- zwölf neue Legendenteams
- acht neue Euro-Mannschaften
- drei neue Parks im MyPark-Modus
- Off-Season jetzt mit Draft-Lotterie
- 3-gegen-3 Streetball-Online-Modus
- neue Meisterschaften
- Jumbotrons, Arena, Trikots anpassbar
- Erstellung eigener Logos und Teams

line in einem Streetball-Park und treten mit Kumpels gegen andere Squads an), MyGM (wir managen ein NBA-Team) und MyLeague (das Kartensammelspiel-Äquivalent zu Ultimate Team aus FIFA 16) wurden aus NBA 2K15 übernommen und dezent feingetunt.

Neu hingegen ist der Online-only-Modus 2K-Pro-Am, der 5-gegen-5-Turniere erlaubt, die auf 2KTV (zum zweiten Mal am Start) gestreamt werden. Mit NBA 2K16 kehren auch die Onlineligen zurück: Wir spielen uns in zehn Spielklassen durch Siege gegen andere menschliche Teilnehmer von der »Anfänger«- bis zur »Bester aller Zeiten«-Liga hoch. Für Zocker, die den kompetitiven Wettstreit schätzen, ist das ein enorm motivierender Modus. Positiv hierbei: Die Stärken unserer Gegner passen sich automatisch an unsere aktuelle Bilanz an.



Benedikt Plass-Fleßenkämper
@GameStar_de



Nein, wegen der Spike-Lee-Story werde ich NBA 2K16 in den kommenden Wochen und Monaten sicherlich nicht spielen. Das »Underdog aus der Hood startet in der NBA durch«-Märchen wirkt auf mich wie ein einziges Klischee. Auch wenn ich die Storykarriere grundsätzlich für eine gute Idee halte, hatte ich mir mehr erzählerischen Tiefgang und auch spielerische Entscheidungsfreiheit erhofft.

Dafür wird mich aber der Rest des Spiels noch für lange Zeit bestens unterhalten, denn in Sachen Spielbarkeit, Präsentation und Umfang ist die Basketball-Simulation schlichtweg ein Monster-Slamdunk. Man spürt einfach zu jeder Sekunde, wie sehr die Entwickler diesen Sport lieben und ihr Produkt immer weiter verbessern wollen. Mir persönlich gefallen die neuen Onlineligen am besten: Nach Feierabend mal eben zwei, drei Matches spielen und am nächsten Rangaufstieg arbeiten, das ist genau nach meinem Geschmack!



Unser Youngster beim Freiwurf. Dank der durchdachten Steuerung geht das sehr gefühlvoll.

Das schönste Sportspiel aller Zeiten

Auf dem Platz ist NBA 2K16 eine Wucht: Entwickler Visual Concepts hat das Gameplay-Grundgerüst des Vorgängers übernommen und um etliche Feinheiten, Spielerbewegungen und Signature Moves ergänzt. Dank der neuen Physik-Engine fühlt sich das Geschehen noch glaubwürdiger an.

Bis wir die herrlich intuitive, aber dennoch ungeheuer komplexe Steuerung intus haben, sind aber – auch in Ermangelung eines echten Tutorials – zahlreiche Trainingsspiele fällig. Umso mehr, da die Kontrollen um einige Feinheiten erweitert wurden. So haben beispielsweise Bogen- und Bodenpässe eigene Tasten bekommen, und das Aufposten aktivieren wir nun mittels L2- beziehungsweise LT-Button auf unserem Gamepad ... ja, auf dem Gamepad. NBA 2K16 ist einfach zu komplex, um es vernünftig mit der Tastatur oder gar Maus zu spielen.

Macken im Court

Jetzt aber mal Butter bei die Fische, wie läuft NBA 2K16 denn nun auf dem PC? Wir sagen es mal so: Seien Sie auf der Hut. Auf unserem Haupt-Testrechner lief das Sportspiel trotz Mittelklasse-Hardware (Core i5-3570K, GeForce GTX 780, 8GB RAM) in hohen Details mit aktivierten Bildverbessern wie Antialiasing butterweich. Einziger Wermutstropfen war ein teilweise heftiges Tearing trotz aktiviertem VSync. Auch Onlinematches liefen ohne Lags und Verbindungsprobleme.

Bei unserem Test mit anderen Mittelklasse-Grafikkarten gab es allerdings Probleme. Nach einiger Spielzeit sank die Framerate von 60 auf 20 Bilder pro Sekunde. Beim Wechsel auf den Desktop mit ALT + TAB stürzt NBA 2K16 regelmäßig ab. Ein ähnliches Bild zeichnen viele negative Rezensionen auf Steam und Beiträge in den Steam-Foren. Deshalb werten wir NBA 2K16 wegen technischer Mängel ab. Interessierten Käufern raten wir dazu, entweder auf einen Patch zu warten oder bei Bedarf das Steam Rückgaberecht zu nutzen.

Läuft das Basketballspiel rund, protzt es nur so mit detaillierten Arenen und Zuschauern sowie noch besseren Gesichts- und Spie-

leranimationen, wobei Letztere ja auch schon bei NBA 2K15 nahe an der Perfektion waren. Das Show-Drumherum (Cheerleader, Zeitlupe-Wiederholungen etc.) vor, während und nach den Spielen, das von Promis wie Ernie Johnson, Shaquille O'Neal und Neuzugang Kenny Smith dargeboten wird, trägt ebenfalls viel zur tollen Atmosphäre bei. ★

NBA 2K16

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4000+	Core i5-670 / AMD FX-4100
GeForce GT 340 / Radeon HD 3600	GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X
2 GB RAM, 50 GB Festplatte	4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- fantastische Animationen
- detaillierte Arenen
- läuft jederzeit flüssig
- hochkarätiger Soundtrack
- enorm prägnante Zuschauerkulisse und kompetenter Kommentar

SPIELDESIGN



- unglaublich realistische Spielzüge
- punktgenaue Steuerung
- authentische Ballphysik
- clevere Mitspieler-KI
- kaum Entscheidungsmöglichkeiten in MyCareer

BALANCE



- Team- und Spielerstärken orientieren sich an der Realität
- selbst Profis lernen immer noch neue Kniffe dazu
- Online-Ligen berücksichtigen die Stärken der Spieler
- Defensive schwer zu erlernen

ATMOSPHÄRE/STORY



- Basketball wie im TV
- stimmungsvolle Showsequenzen
- teils dramatische Partien
- aktuelle Kader
- MyCareer-Modus mit klischeehafter Geschichte und stereotypen Figuren

UMFANG



- etliche verschiedene, teils neue Spielmodi
- alle Team- und Spielerdaten der NBA
- ausgebaute Euroleague
- umfangreiche Taktikmöglichkeiten und tonnenweise Statistiken
- zehn Onlineligen

ABWERTUNG

Technische Probleme wie Tearing, Slowdowns, Ruckler und Abstürze stören das Spielerlebnis.

FAZIT

Es gibt weit und breit keine bessere und realistischere Basketball-Simulation. Sportspiel-Pflichtkauf!

90

-5

85

BITTE NICHT LESEN!



Genre: **Adventure** Publisher: **Everything Unlimited Ltd.** Entwickler: **Everything Unlimited Ltd.** Termin: **1.10.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **9 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Über The Beginner's Guide wollen wir eigentlich nichts verraten. Deshalb gibt's unseren Test nur mit ausdrücklichen Warnhinweisen.

Von Patrick Mittler

Sie wollen trotzdem vorab etwas über The Beginner's Guide wissen? Nun gut: Es ist das neue Spiel von Davey Wreden, dem Entwickler des ebenfalls sehr experimentellen The Stanley Parable. Es ist ein Adventure, das sich in etwa zwei Stunden durchspielen lässt. Es hat keine klassischen spielerischen Ziele und folgt auch nur wenigen Genrekonventionen. Stattdessen erzählt es die Geschichte einer Person, die mit etwas fertig werden muss, das sie nicht versteht. Und das macht The Beginner's Guide auf eine grandiose Art und Weise.

So und wenn Sie nun bereits Lust darauf haben, dann hören Sie vielleicht jetzt auf zu lesen und spielen Sie das Ding. Am besten gleich in einem Rutsch. So funktioniert The Beginner's Guide am besten.

Wir haben Sie gewarnt!

The Beginner's Guide ist nämlich jene Art von Spiel, das man mit möglichst wenig Vorwissen genießen sollte. Also packen wir das folgendermaßen an: Sie, lieber Leser, entscheiden selbst, wie viel Sie vorab vom Spiel wissen wollen – wir werden bis zum



Dieses mysteriöse Labyrinth ist bei weitem nicht das einzig Verwirrende am Spiel.

Ende dieses Textes immer mehr verraten und auch einige Überraschungen von The Beginner's Guide ansprechen. Der erste Absatz auf der nächsten Seite verrät sogar richtig viel, wir haben ihn deshalb gespiegelt, damit Sie nicht aus Versehen zu viel lesen.

Spoilerfrei können wir zumindest loswerden, wem The Beginner's Guide wahrscheinlich weniger gut gefallen wird – nämlich jenen Spielern, die das Quasi-Subgenre der Walking-Simulatoren (wie The Vanishing of Ethan Carter oder Dear Esther) für Geld- und Zeitverschwendung halten. The Beginner's Guide ist weniger echtes »Spielen«, stattdessen setzt es auf das »Erleben« eines

ausgesprochen clever gewobenen Storytelling-Experimentes.

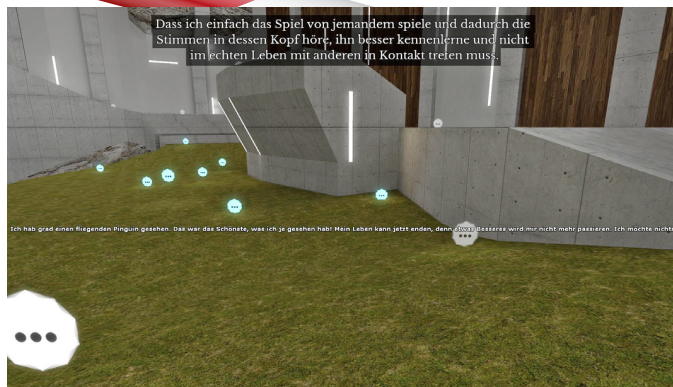
Achtung, jetzt geht's um die Story

Zu Beginn meldet sich Entwickler Davey Wreden persönlich zu Wort und reißt damit gleich mal die vierte Wand, also die Grenze der Spielrealität, nieder. Wreden präsentiert uns eine Reihe von Spielen und Spielefragmenten, die ein Bekannter von ihm entwickelt hat. Der hört auf den Namen Coda und hat, so die Prämisse, zwischen 2008 und 2011 eine Reihe seltsamer Game-Experimente auf Basis der Source-Engine programmiert. Wreden stellt die nun chronologisch vor und kommentiert permanent, während wir als Spieler die kleinen Fragmente absolvieren.

Mal stapfen wir ein paar Minuten durch eine halbfertige Karte aus Counter-Strike, dann wieder mit der Knarre in der Hand durch eine Raumstation, auf der es jedoch keine Gegner gibt. Wreden erzählt, wann das entsprechende Spiel entstanden ist, plaudert aus dem Entwicklernästkästchen (etwa über Stärken und Schwächen der Source-Engine), und greift auch aktiv ein, etwa wenn er uns ans Ende eines Labyrinths teleportiert, um einen seiner Meinungen nach drögen Part des Spiels abzukürzen. Vor allem aber interpretiert Wreden die Werke von Coda – er teilt seine Gedanken mit uns und spekuliert, was Coda mit seinen Spielen sagen will. Das ist überraschend faszinierend und kurzweilig, bis uns ein ungutes Gefühl beschleicht.



Was Sie erwartet, ist eine Sammlung von Spieleideen und Fragmenten in der Source-Engine.



Wreden stellt die zwischen 2008 und 2011 entstandenen Spielchen vor und erzählt im Plauderton, um was es geht.

Es geht aber auch um Gefühle, Philosophie, Obsession und auch um Sie selbst und Ihre Rolle als Spieler.



Patrick Mittler
@thegobetween

Am Ende bleibt noch die Wertung. Wie viel Spaß hat mir The Beginner's Guide gemacht? Allerdings ist das die falsche Frage. Denn während der kurzen Spielzeit habe ich mich sogar teilweise unwohl gefühlt und wurde mit Themen konfrontiert, über die ich gar nicht nachdenken will. Spaß ist in diesem Kontext relativ, und deshalb möchte ich mit der Wertung etwas anderes ausdrücken, nämlich das Potenzial von The Beginner's Guide.

Das Potenzial etwas im Spieler auszulösen: Kontemplation, Emotion oder was auch immer. Ich habe das Adventure an einem Freitagabend durchgespielt und dann das ganze Wochenende darüber nachgedacht. Nicht weil ich diesen Test schreiben musste, sondern weil es auf unvergleichlich clevere Art und Weise zahlreiche interessante Themen behandelt. Ich freu mich jetzt schon auf zahlreiche Onlinediskussionen mit vielen, vielen Spoiler-Warnungen.

Und darum geht's wirklich! (SPOILER!)

Die Aussage ist vermutlich dieselbe, nämlich dass man meistens gar nicht weiß, was man verpasst.

Dass ich einfach das Spiel von jemandem spiele und dadurch die Stimmen in dessen Kopf höre, ihn besser kennenlernen und nicht im echten Leben mit anderen in Kontakt treten muss.

Ich hab grad einen fliegenden Pinguin gesehen. Das war das Schöne, was ich je gesehen hab! Mein Leben kann jetzt enden, denn... Bessere wird mir nicht mehr passieren. Ich möchte nichts...

Ob die Erzählung und die Charaktere fiktiv oder autobiografisch sind, bleibt offen.

Oder geht's doch um was ganz anderes? Egal wann und wie es passiert – sobald man zu zweifeln und hinterfragen beginnt, hat einen The Beginner's Guide gepackt. Man vertraut weder dem Sprecher, noch seinen eigenen vorgefertigten Meinungen. Darf man einfach so am Werk eines anderen herumbasteln? Darf man als Fan von The Stanley Parable etwas anderes erwarten als das hier? Selbst als Journalist hinterfragt man den eigenen Test immer und immer wieder.

Oder anders gesagt: Worum es in The Beginner's Guide wirklich geht, ist für jeden Spieler ein bisschen anders – trotz des erklärenden Plot-Twists gegen Ende des Spiels. Es ist das, was man selbst daraus macht. Man kann ignorieren, wenn einen das Spiel fragt, ob man mit seinem Job glücklich ist. Ob man anderen Menschen gefallen will.

Oder geht's doch um was ganz anderes?

Oder geht's doch um was ganz anderes?

Ob man überhaupt will, dass ein Spiel diese Dinge anspricht. Und genau das möchte The Beginner's Guide erreichen.

Vielleicht ist das für manche nur präntöse Pseudo-Philosophie, die sich etwas zu selbstverliebt in der intellektuellen Metaebene eingenistet hat. Für andere, und da zählen wir uns dazu, ist es ungemein bereichernde Videospielkunst, die ganz bewusst mit allen Merkmalen des Mediums spielt: das Leveldesign, die Funktion des Erzählers, die Rolle des Spielers, die Grafik, ja sogar Bugs – all das dient dem Erlebnis in einer Art und Weise, die in keiner anderen Form und in keinem anderen Medium möglich gewesen wäre. ★

THE BEGINNER'S GUIDE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
3 GHz P4 Dual C2 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce 7600, ATI Radeon X800 2 GB RAM, 4 GB Festplatte	Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+ Geforce GTX 460, AMD Radeon HD 6850 3 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolle englische Sprachausgabe
- stimmige Source-Optik
- clevere grafische Spielereien
- Sounduntermalung mit wenigen, aber stimmigen Songs
- generell eher funktional als hübsch

SPIELDESIGN

- ungewöhnliches, experimentelles Konzept
- bricht mit Konventionen und Erwartungen
- Stilelemente von Spielen im Allgemeinen clever genutzt
- überraschende Spielideen

BALANCE

- guter Spielfluss dank kurzweiliger Abschnitte
- Kapitel lassen sich überspringen oder im Anschluss frei anwählen
- dank starker Story keine Längen
- keine Herausforderung
- keine Rätsel

ATMOSPHERE / STORY

- greifbare Charaktere zwischen Fiktion und Realität
- überraschende Twists
- spannende Themen
- regt zum Nachdenken an
- neue Zusammenhänge beim zweiten Durchspielen

UMFANG

- Wiederspielwert dank komplexem Inhalt
- fairer Preis
- sehr kurz
- keine Extras

FAZIT

Erzähl-Experiment? Philosophie-stunde? Selbsttherapie des Entwicklers? Egal, was The Beginner's Guide sein soll, es ist gelungen!

85

Cities: Skylines – After Dark

KÖNIG DER NACHT



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **24.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Im Addon-Test zu Cities: Skylines – After Dark stürzen wir uns ins wilde Nachtleben und klären, warum Partys, Drogen und Rotlichtviertel ab sofort in jeden Citybuilder gehören.

Von Benjamin Danneberg

Hippe Jungspunde tanzen in Cities: Skylines – After Dark zu wummernden Beats in mit Neonreklame geschmückten Tanzcafés. Auf durchgestylten Dachterrassen hängen Twens ab, einer davon sogar mit ... Hund? Was hat der Hund da zu suchen? Egal, die ändern scheint das nicht zu stören. Fehlt nur noch, dass aus Lizzy's Karaokebar nebenan »Who let the Dogs out« gebellt wird. Zwei Straßen weiter ziehen Polizisten ein paar glücklose Diebe aus Simons Souvenirs und schaffen sie ins nagelneue Staatsgefängnis. Viel Spaß bei der Rehabilitation, ihr Knastis!

Klingt wie das Nachtleben einer amerikanischen Großstadt? Abzüglich Hund auf Club-Terrasse ist das durchaus möglich. Es handelt sich aber um genauso erlebte Ereignisse in Cities: Skylines, genauer gesagt aus dem



Das Rotlichtviertel ist durch die neue Gewerbespezialisierung entstanden. Sogar die Rentner freut's.

Addon After Dark. Ab sofort geht die Sonne über unseren Städtchen unter – und die Lichter der Stadt geben den Blick auf beeindruckende, nachtaktive Straßenschluchten frei.

Hell und Dunkel

Das eigentliche Spielprinzip hat sich nicht verändert: Wir bauen eine Stadt auf und

managen den Verkehr. Das neue Aushängeschild ist aber ein gelungener Tag- und Nachtwechsel, bei dem Straßenlaternen, Reklameschilder und Häuser nach und nach ihre Lichter einschalten und echte Nachtatmosphäre verbreiten. Besonders atmosphärisch: Draußen auf dem freien Feld ist es zappenduster, und damit wirken die Lichter



Nachts ist die Stadt gleich nochmal so schön: Die Lichter der Gebäude lassen selbst Kleinstädte wie Metropolen aussehen.

der Stadt sehr realistisch. Aus der Nähe ist der Eindruck nicht immer völlig überzeugend, an manchen Häusern wurde es mit den Leuchtbalken etwas übertrieben. Aber: Was hier vielleicht zu viel ist, ist an Autos, Brücken, Straßen, Fabriken und an den neuen Vergnügungsvierteln perfekt gelungen. Cims schalten die Scheinwerfer ihrer Autos ein und aus. Und wenn Polizei oder Feuerwehr an den Wolkenkratzern vorbeirauschen, dann werfen die Wände Scheinwerfer- und Blaulicht gleichermaßen zurück.

Auch der Tag ist deutlich schöner geworden, die Lichtstimmung eines Sonnenaufgangs über dem smogverhangenen Industrieviertel, während die Lichter der Stadt ausgehen – das sieht schon verdammt gut aus. Nur eines stört: Warum zum Teufel haben die Tunnel keine Lichter?

Urbaner Vergnügungspark

Tourismus und Freizeit sind die beiden neuen Möglichkeiten, um Handelsgebiete zu spezialisieren. Die entsprechenden Gebäude passen perfekt: Unsere bahnhofsnahe Freizeitmeile blinkt und leuchtet, aus der Nähe wummern leise die Bässe der Disco und auch das Gläserklirren passt vorzüglich zu unserem auf bewusstseinsweiternde Substanzen geeichten Rotlichtviertel. Kein Witz: Eine Richtlinie für Drogen gibt es wirklich! Allerdings brauchen wir dann auch deutlich mehr Polizei.

Eins, zwei, Polizei

Die Gesetzeshüter wurden auf die neue Kriminalität in Skylines gut vorbereitet. Ab sofort bauen Cims schneller Mist, wenn ihnen



An unserem etwas rauen Strand kann man immerhin Beachvolleyball spielen und angeln.

das Leben in der City nicht behagt. Allerdings kommen sie dafür in den Knast – die Cops nehmen Cims nämlich fest und transportieren sie in die Behelfszellen ihrer Wache. Ein Gefängnisbus verfrachtet die Übeltäter danach hinter schwedische Gardinen.

Wer sich beim Feiern ordentlich benimmt und weiß, dass man gefälligst nur stocknüchtern hinters Lenkrad steigt, der ruft sich ein Taxi. Dafür dürfen wir dank Addon nun Depots sowie Taxisstände bauen. Die gelben Kisten werden auch sehr gut genutzt – in unserer Stadt fanden wir nur selten mal einen Taxisstand mit freizeitbelasteten und vor sich hin philosophierenden Fahrern.

Keine Rush-Hour, aber besserer Verkehr

Eine echte Rush-Hour gibt es trotz verminderten Verkehrs in der Nacht (abgesehen von den Vergnügungsvierteln) nicht. Dazu ist der Übergang im Verkehrsaufkommen viel zu. Trotzdem können wir uns nachts auf ruhigere Straßenverhältnisse freuen und manchen fetten Stau tagsüber aussitzen, weil er sich spätestens im Dunkeln wieder auflöst. Allerdings hatten wir den Eindruck, dass sich am Verkehr trotzdem etwas getan hat. Zwar bleibt das Problem, dass Cims eindeutig zu gern einspurig fahren, aber wir haben sichtbare Verbesserungen beim Abbiegen und Einordnen bemerkt, was zu flüssigerem Verkehr führt. Ob die neuen Busspuren etwas damit zu tun haben?

Busse, Taxis, Polizei, Feuerwehr und Krankenwagen nutzen die Busspuren, und das merkt man an den Reaktionszeiten der Servicekräfte. Eine schnellere Reaktion heißt aber nicht unbedingt eine bessere, denn bei der Dienstfahrzeug-KI gibt es auch im Addon noch ärgerliche Aussetzer. Da brennt ein Haus direkt neben der großen Feuerwehr ab, weil der Hauptfeuerwehrmann in einer 20 Kilometer entfernten Feuerwache grad Bock auf Feuerlöschen hat – und natürlich viel zu spät kommt. Das nervt, hier muss Colossal Order endlich was dagegen unternehmen!

Inkonsequenzen

Bei allen unbestreitbaren Qualitäten: Das Addon hätte sogar noch besser werden kön-

nen. Während die neuen dualen Gebäude (beispielsweise Frachthafen mit integrierter Zugsanbindung) perfekt funktionieren, machen die Strandgebäude zwar optisch ordentlich was her, aber es fahren keine Jet-Skis oder Jachten übers Wasser. Sehr schade! Außerdem fehlt eine Möglichkeit, Küsten zu Stränden umzufunktionieren – fürs Terraforming müssen wir weiterhin auf Mods zurückgreifen.

Bei den Straßen haben wir ebenfalls Grund zum Jammern auf hohem Niveau: Es gibt nach wie vor keine Einbahnstraßen mit Busspuren und keine Straßen, die Busspuren und Fahrradwege gleichzeitig bieten. Außerdem fehlen Alleen mit Busspuren oder einspurige Busstraßen, die man abseits der normalen Verkehrswege bauen könnte. Hier ruht sich Colossal Order unnötigerweise auf der Modding-Community aus.

Das die Budgetverwaltung sich jetzt für Tag und Nacht separat regeln lässt, ist ein hervorragender Ansatz, wirkt sich aber noch nicht ausreichend aus. Beispiel Müll: In größeren Städten können wir tagsüber nur noch wenig Kapazitäten drosseln, da die Cims schneller zu meckern beginnen, als es Nacht werden kann. Hier muss noch etwas Patch-Feintuning betrieben werden. ★

CITIES: SKYLINES AFTER DARK

- großartiger Tag- und Nachtwechsel
- zwei zusätzliche Gewerbespezialisierungen
- verbesserter Tourismus
- Busspuren und Busbahnhof
- neue Kriminalitätsmechanik
- Taxis und Fahrräder
- viele neue Gebäude
- leicht verbesserter Verkehr
- Budgettrennung etwas unausgegoren
- Service-KI immer noch nicht verbessert

FAZIT

Das hervorragende After-Dark-Addon hat es in sich und verfeinert Cities: Skylines sowohl spielerisch als auch atmosphärisch.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Alter Schwede, haben die Finnen von Colossal hier mal geliefert! Ich bekomme das kindliche Grinsen bei der Betrachtung der nächtlichen Lichtspiele kaum noch aus dem Gesicht. Und dann noch das nerdige Kopfnicken beim Discobeat auf meiner eigenen (fast jugendfreien) Reeperbahn! Den Verkehr hatte ich sofort im Griff – vielleicht lag's an meiner Erfahrung mit dem Hauptspiel, aber ich habe den Eindruck, dass der von Haus aus nun etwas besser läuft.

Zur Perfektion meines Cities-Erlebnisses fehlen zwar noch mehr Straßen mit Buslinien, neue Straßenvarianten und besseres Spurverhalten der Fahrzeuge. Auch die Strandgebiete sind nett, aber noch nicht zu Ende gedacht. Außerdem fehlt eine Möglichkeit, Küsten anzupassen – da muss wieder die Terraform-Mod her. Unter dem Strich ist Cities: Skylines mit After Dark aber nochmal spürbar besser geworden und zementiert so seine Alleinherrschaft im Citybuilder-Genre.

Minecraft: Story Mode – A Telltale Games Series

KINDGERECHTE BLÖCKE

Unsere Versagertruppe: links Jesse in der weiblichen Version, daneben ihr Hausschwein Reuben, dann Olivia und zu guter Letzt Axel.

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **13.10.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit Minecraft: Story Mode wagt sich Telltale an den Baukasten-Koloss und liefert ein Adventure, das sich wenig, aber irgendwie doch deutlich vom Rest der Telltale-Spiele unterscheidet. Wie genau erklärt unser Test. Von Benjamin Schäfer

Minecraft macht seit Anbeginn keinen Hehl daraus, dass es keine Geschichte erzählen will. Telltale hingegen steht seit Jahren für mitreißende, interessante Storys. Bringt man beide Seiten zusammen, entsteht Minecraft: Story Mode – ein spannendes Abenteuer in der Welt von Minecraft mit allem Klimbim, den man von Minecraft und von Telltale erwartet. Es gibt Crafting, Dialogoptionen, die das Spielgeschehen beeinflussen, Blöckeabbau, Creeper, eine gelungene und – wenn auch nur englische – Sprachausgabe mit Starbesetzung sowie Blut und Morde. Blut und Morde? Natürlich nicht. Wo die Telltale-Adventures zu The Walking Dead oder Game of Thrones das rote USK-Siegel tragen, prangt bei Minecraft: Story Mode nur die gelbe Plakette.

Denkt doch mal an die Kinder

Dabei ist die Freigabe ab sechs Jahren nichts Schlechtes: Minecraft begeistert nun mal hauptsächlich Jung und nicht so sehr Alt. Wer erwartet hat, dass wir im Story Mode reihenweise blockige Widersacher meu-

cheln und es in überraschenden Plot-Twists wortwörtlich unsere Freunde zerreißt, der kennt die Vorlage nicht gut. Minecraft: Story Mode ist ein Telltale-Adventure für die jüngere Generation von Spielern: Wir treffen weitreichende Entscheidungen, drücken die entsprechende Taste zur rechten Zeit, bewegen unseren Charakter Jesse in kleinen Arealen umher und sammeln Dinge auf. Spielerisch sind die Telltale-Adventures ohnehin durchweg eher simpel und kindgerecht, das gilt bei Minecraft: Story Mode nun auch für Handlung und Szenario.

Heldenhafte Loser

Jesse – Teil einer Gang von liebenswürdigen Versagern – ist je nach Spieler-Vorliebe der Hauptcharakter bzw. die Hauptcharakterin. Zwar ändert unsere Wahl nichts an den Dialogoptionen, die uns vorgegeben werden, doch fühlen sich manche Situationen anders an, je nachdem, ob wir sie mit der weiblichen oder männlichen Version von Jesse spielen. So oder so wollen wir auch erst mal den Bauwettkampf des Endercon-Events gewinnen, um unser Idol Gabriel kennen zu lernen. Gabriel ist Teil einer sagenumwobenen Heldengruppe, die einst den Enderdrachen niederstreckten und noch heute von ihrem Ruhm zehren.

Ob wir den Wettkampf gewinnen, hängt von unseren Entscheidungen ab, Auswirkung auf den Handlungsablauf haben Sieg oder Niederlage aber nicht. Der miesepetrig-e Ivor – unser Gegenspieler – stürzt unsere Heimat in Angst und Schrecken, indem er ei-

nen Wither beschwört. Unsere Aufgabe besteht in den folgenden Episoden darin, das Ungetüm mit Hilfe von Gabriels Freunden wieder zu vernichten. Doch dafür müssen wir sie erst einmal finden.

Ene, mene, miste

Treffen wir eine Entscheidung, die bei NPCs Eindruck hinterlässt, wird das in einer kleinen Einblendung angezeigt. Welche Konsequenzen unser Handeln genau hat, erfahren wir nicht. Unsön ist dabei, dass einige unserer Entscheidungen erst mal nur optische Auswirkungen haben. Beispielsweise ist es egal, ob wir beim Wettkampf einen Creeper oder einen Enderman bauen, es ist immer »cool«. Unsere Freunde Axel und Olivia sind hier nicht nachtragend. Auch ob wir gewinnen oder nicht, scheint auch hier keine direkten Vorteile oder Nachteile mit sich zu bringen. Generell beschäftigt sich die erste Episode fast ausschließlich mit der Darstellung der Beziehungen und dem Anlernen der einzelnen Mechaniken. Und gerade als es interessant wird, läuft der Abspann über

Warum keine Wertung?

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



Für jede Dialogentscheidung haben wir nur begrenzt Zeit. Als vierte Option können wir auch immer schweigen.



Quick-Time-Events sind Telltale-typisch ein Hauptbestandteil der Spielerfahrung, der häufig verwendet wird,



Die Einblendung oben links verrät uns, wann eine unserer Aussagen Auswirkungen auf einen Charakter oder die Handlung hat.



Kämpfe laufen statisch ab. Hier entscheiden wir, ob wir, welchen Zombie wir angreifen und drücken im richtigen Moment die Maustaste.

den Bildschirm – schade! Die Entwickler hätten uns ruhig gleich im Debüt-Teil mit den ersten Konsequenzen unserer Entscheidungen konfrontieren können.

Kinderkram

Telltale vereint in ihrem Adventure alles, was Minecraft ausmacht: Wir craften auf Werkbänken, wir kämpfen gegen Zombies, Creeper und Co., und die Spielwelt sieht aus, wie sie auszusehen hat: pixelige Texturen auf Blöcken. Lediglich die Spielfiguren hat Telltale im Detailgrad angepasst, damit wir deren Emotionen besser erkennen können und die Animationen feiner aussehen. Das klappt wunderbar und wirkt weder aufgesetzt noch fehl am Platze.

Allerdings existiert alles nur in einer abgespeckten Variante. Das Inventar ist klein, wir haben deshalb nur Ressourcen für ein spezielles Rezept. Die starren Kämpfe spielen sich hakelig, und das Bauen verkommt zu einem wilden Quick-Time-Knopfgedrücke. Spielerisch bleibt alles simpel und anspruchslos. Das Erzählerische passt sich dieser Einfachheit in Minecraft: Story Mode an. Nichts überrascht uns, es gibt keine Wendungen, jeder Schritt der Charaktere ist vorhersehbar. Dem Spiel daraus einen Strick zu drehen, wäre jedoch ungerecht.

Denn anders als bei Game of Thrones oder The Walking Dead konnte sich Telltale bei Minecraft nicht auf eine fein ausgearbeitete Welt und Charaktere stützen. Zudem ist

das Spiel für eine Zielgruppe gemacht, die nicht auf einen jahrzehntelangen Medienkonsum zurückgreifen kann und viele erzählerische Muster noch nicht kennt. Minecraft: Story Mode ist ein Telltale-Adventure für heranwachsende Zocker und eher weniger für Fans der anderen Episoden-Reihen. ★



Die Spielfiguren sehen zwar immer noch sehr blockig aus, besitzen aber elastischere Körper und bessere Gesichtsanimationen, damit man ihre Gefühlsausdrücke besser erkennen kann.



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Minecraft: Story Mode ist für mich zu simpel, die Charaktere zu einfach gestrickt, der Humor zu flach, und auch sonst bietet es nicht viel. Für mich, wohlgemerkt. Für Kinder, die von Minecraft nicht genug kriegen können, ist es eine willkommene Abwechslung auch mal in andere Genres reinzuschnuppern. Telltale schafft es, ihre bewährte Spieleformel in die Welt von Minecraft und auf eine andere Zielgruppe zu übertragen. Klar, insgesamt wirkt das Adventure jetzt zu anspruchslos, aber die Geschichten von Pixar-Filmen überraschen Erwachsene auch nicht mit unerwarteten Wendungen, machen Kindern aber unendlich viel Spaß. Als einen ersten Vorstoß in Richtung Spiele für jüngere Zocker hat Telltale ein gutes Adventure abgeliefert. Vielleicht schaffen sie es, das Pixar für Videospiele zu werden und im nächsten Anlauf ein Spiel zu entwickeln, das Jung und Alt gleichermaßen unterhält und anspricht.



Wir können die neuen Wasserstädte auf angrenzende Hexfelder schicken, um ihr Territorium zu vergrößern. Unten hat schon ein KI-Herrscher gesiedelt, daher dürfen wir nicht näher ran.

Qual der Wahl: Abkommen kosten jetzt kostbares Diplomatie-Kapital.

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide

FEATURE-FLUT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **9.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide fährt im Addon-Test viele wohlklingende Neuerungen für Strategen auf: Städte auf dem Meer, neues Diplomatesystem, Artefakte, Hybrid-Truppen und vieles mehr. Aber taucht das auch? Von Martin Deppe

Typisches Civ-Problem: Da kann die Spielwelt noch so groß sein – irgendwann ist sie dermaßen vollgesiedelt, dass sich unsere Städte in Ruhrpottlichte aneinander quetschen. Nur auf dem Meer, da ist immer noch viel Platz: hier ein paar Ressourcen, da eine zweihexfeldgroße Insel, dazwischen Kreuzer und Flugzeugträger. Civilization: Beyond Earth – Rising Tide macht jetzt Schluss mit der Platznot. Denn die Erweiterung, die zwingend das Hauptspiel Beyond Earth benötigt, bringt nicht nur typische Addon-Kost wie frische Truppen und Fraktionen, sondern erweitert in bester Firaxis-Tradition auch die Spielmechanik um umfangreiche Elemente. Das auffälligste davon sind die Wasserstädte: Die können wir mit einer Einheit Kolonisten, die bei Wasserkontakt vom Radfahrzeug zum Schiff mutiert, auf jedem Meeres-Hexfeld gründen. Lediglich zwei Felder Abstand zur nächsten Stadt müssen wir einhalten.

Der Clou dabei: Wasserstädte sind sogar beweglich! Dazu wählen wir in ihrem Baumenü »Stadt bewegen« und picken ein angrenzendes Hexfeld heraus. Das Verschieben ist nicht einfach nur ein Schwimmausflug: Wasserstädte können ihr Territorium nur ausdehnen, indem wir sie bewegen – dann bleibt der bisherige Bereich erhalten, und das Gebiet rund um den neuen Zielort kommt hinzu. Nachteil: Schwimmende Städte dehnen ihre Grenze nicht durch ihren Kulturwert aus. Wer also ein Areal mit vielen Meeresressourcen besetzen will, muss (!) seine Stadt ein paarmal umherhubsen und verzichtet währenddessen auf den Bau neuer Gebäude und Einheiten. Einige der bisherigen Bauwerke gibt's allerdings nur für Landstädte, zum Beispiel Alien-Reservat und Reparaturanlage. Dafür kontern die Wasserstädte mit dem neuen Trockendock oder dem Thermohalinen Ruder, das die Verschiebungskosten senkt.

Respekt!

Einer der größten Knackpunkte von Beyond Earth waren die recht austauschbaren Fraktionen und deren Anführer. Das ist in Rising Tide besser gelöst, denn die Anführer und wir selber können uns charakterlich weiterentwickeln. Dazu brauchen wir das neue Diplomatie-Kapital, das wir ründlich aus Wundern, speziellen Gebäuden und durch Abkommen mit anderen Anführern kassieren.



Martin Deppe
@GameStar_de

Beyond Earth hatte bisher zwei Probleme: Civ 5 und Alpha Centauri. Ersteres ist seit seinen beiden Addons nahezu perfekt, und Alpha Centauri punktet mit seinen lebendigeren Fraktionsführern, dem Truppenbaukasten – und dem Nimbus des ewigen Klassikers, denn früher war ja sowieso alles besser! Doch gerade der Vorsprung von Alpha Centauri schmilzt langsam, weil Rising Tide an seinen bisherigen Knackpunkten feilt, allen voran an den Fraktionen.

Klar, die Karrieretante Lena Ebner der halbdutschen Umwelt-Fraktion INTEGR klingt nicht so polternd wie der Klischee-Bismarck in Civilization, trotzdem bekommen die anderen Parteien immer mehr Gesicht, werden weniger austauschbar. Ganz ehrlich: Ob jede Neuerung oder jeder frische Bonus perfekt ausbalanciert ist, kann ich echt nicht sagen, das wird sich erst mit Tausenden Spielern und Stunden herauskristalisieren. Aber eins weiß ich jetzt schon: Firaxis liegt mit der Politik seiner hochwertigen Addons bei mir goldrichtig – da können sich andere Anbieter mit ihrem DLC-Nepp einige dicke Batzen von abschneiden.

Dieses Diplomatie-Kapital packen wir entweder in unser Alter Ego und stärken unsere Fähigkeiten in den Kategorien Politik, Militär und Inland. Zum Beispiel können wir als Anführer der neuen Fraktion Nordsee-Allianz die Abwehrwaffen unserer Wasserstädte stärken oder die Schiffs-Produktion.

Oder aber wir setzen das Diplomatie-Kapital in Verhandlungen ein: Um einen von Dutzenden Boni diplomatisch auszuschachern, zahlen wir einen einmaligen Betrag plus einen Obolus pro Runde. Dafür genießen wir dann Vorteile wie Forschungsboni für alle

Prison Architect

STRAFE MUSS SEIN!



Genre: **Strategie** Publisher: **Introversion Software** Entwickler: **Introversion Software** Termin: **6.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **26 Euro** DRM: **nein (GOG.com, Humble Store)**

Auf DVD: Test-Video

Wenn der Knast zum Paradies wird, zumindest für Aufbauspieler. Wir prüfen im Test von Prison Architect, was die Version 1.0 der Gefängnissimulation alles auf dem Kerbholz hat. Von Benjamin Schäfer

Diebstahl, Körperverletzung, Mord – wer das Gesetz bricht, der wird verurteilt und kommt in den Knast – in unseren Knast. Denn in Prison Architect, der Gefängnissimulation des britischen Indie-Entwicklers Introversion Software, bauen wir unsere eigenen schwedischen Gardinen. Das Spiel verlässt nun nach drei vorbildlichen Jahren die Early-Access-Phase als Version 1.0. »Reine Formsache«, könnte man jetzt denken, doch weit gefehlt: Prison Architect bekommt einige neue Features, mehr Storymissionen und einen brandneuen Ausbruch-Modus spendiert. Grund genug, nach unseren beiden Alpha-Stippvisiten (zu besichtigen auf GameStar.de) ein weiteres Mal in die zwiespältige Welt der Knast-Sim zu treten.

Die Sims: Schwedische Gardinen

Zwiespältig, weil sich nicht nur der Comic-Look zu Beginn etwas mit dem eigentlichen Setting beißt, sondern auch weil wir uns um das Wohlergehen von Straftätern kümmern



Mit einem Sondereinsatzkommando versuchen wir, den Aufstand in den Griff zu bekommen. Durch unvorsichtiges Vorgehen haben wir schon zwei Polizisten verloren.

müssen. Neben kleinen Biografien und teilweise nicht so kurzen Vorstrafenregistern, haben all unsere Insassen Bedürfnisse, die wir befriedigen können, aber nicht müssen. Es liegt an uns, ob wir mit eiserner Faust, Schlagstock und Taser regieren oder unseren Häftlingen einen verlängerten Kuraufenthalt hinter Gittern bieten. Doch auch wie bei den Sims gilt: Schönere Behausungen, bessere Unterhaltung und gutes Essen liefern uns glücklichere Schützlinge, die uns weniger Probleme bereiten.

Während das Bedürfnissystem die Delinquenten menschlicher darstellt, findet aber noch eine weitere Verschiebung statt: Das Finanzsystem macht sie zur Ware. Jeder unserer Knastbrüder spült regelmäßig Geld in unsere Kassen. Mehr Inhaftierte bedeuten also mehr Kohle, aber auch mehr Personal, damit auch weiterhin alles rund läuft. Wir versuchen daher immer, einen gesunden Mittelweg zwischen Wirtschaftlichkeit und der Glückseligkeit unserer Insassen zu finden. Oder wir sperren alle in Einzelhaft und automatisieren unser gesamtes Gefängnis.



Randale vor der Kantine: Weil die Tür nicht rechtzeitig den Weg zum Essen freigibt, beschwichtigen unsere Wächter gewaltsam die Meute, und prompt haben wir den ersten Toten zu verzeichnen.

Sim Prison 2000

Bevor wir aber ein automatisiertes Gefängnis unser Eigen nennen dürfen, zeichnen wir erstmal mit Kreide Linien in den Sand. Über die praktische Planungsfunktion skizzieren wir unser gesamtes Vorhaben in die Landschaft und bauen dann nach und nach alles aus. Eine To-do-Liste erinnert uns dabei an Aufgaben, die wir noch erledigen müssen, um einen weiteren staatlichen Zuschuss zu erhalten. Oder an bevorstehende Events wie beispielsweise Besucher, für die wir dann hoffentlich schon die richtigen Räumlichkeiten am Start haben. So führt Prison Architect nach und nach weitere Mechaniken ein, die unser Gefängnis abdecken kann, aber nicht muss.

Unser Gitterhaus aus dem Boden zu stampfen, funktioniert nahezu reibungslos. Einzige Wegfindungsroutinen sind an-



Die Story-Missionen werden in Spielgrafik gezeigt und über gezeichneten Polaroid-Fotos und Textboxen erzählt.



Neue Häftlinge werden an der Straße vor unserem Gefängnis abgestellt und warten dort, bis ein Wachmann sie in ihre Zelle geleitet.

fangs noch sehr chaotisch. Da wir Stationierung und Patrouillen erst noch erforschen müssen, werden Türen mit erheblicher Verzögerung geöffnet. Alternativ erzeugen wir manuell einen Tag der offenen Tür, was zwar die Baugeschwindigkeit erhöht, aber unser Vertrauen in unsere Verbrecher etwas überstrapaziert. Oder aber: In unserem Zaun ist noch eine Lücke, die von unseren findigen Arbeitern als Weg des geringsten Widerstands erkannt und ausgenutzt wird. Ist unsere Betonfestung aber erstmal ausgebaut, weiß jeder, welchen Weg er zu nehmen hat. Die KI-Mängel treten also allenfalls in der Anfangsphase unseres Bauvorhabens auf.

Prison Architect Now: Redux

Die spielbare Storymission rund um den Lehrer und Doppelmörder Edward aus der Alpha-Phase brachte uns zum Grübeln und führte uns vor Augen, dass Gesetz nicht gleich Gesetz ist. Wir hatten die Hoffnung, dass Prison Architect mehr solcher Problematiken aufgreift und in Frage stellt. Stattdessen gibt es eher Hollywood-Einheitsbrei. Dennoch sind die lose zusammenhängenden Storymissionen unterhaltsam und bieten einen wunderbaren Einstieg in das Kernstück von Prison Architect – den Endlosmodus.

Dieser ist nach wie vor großartig. Je nachdem, welche der acht Starteinstellungen und welchen der sechs Charaktere wir wählen, bauen wir unser Gefängnis sorgenfrei oder hektisch auf. Wählen wir die Möglichkeit der zufälligen Geschehnisse aus, dann halten uns neben Revolten und Gangs zusätzlich noch diese auf Trab. Langweilig wird der endlose Gefängnisbau also nicht. Fahren wir unseren Knast trotzdem mal in eine Sackgasse, können wir ihn gewinnbringend verkaufen und das Geld in einen neuen Betonbunker stecken.

Prison Break (Ba-dum-tss!)

Das Feature, das wir am wenigsten erwartet hätten, ist der Ausbruch-Modus. Hier dreht Entwickler Introversion den Spieß um und versetzt uns in die Rolle eines Gefangenen, der alles daran setzt, den Hochsicherheitsstrakt schnellstmöglich wieder zu verlassen. Dazu prügeln wir uns mit Wachen oder anderen Häftlingen, meucheln Köche und Hausmeister oder buddeln uns direkt einen Tunnel in die Freiheit. Für jede Aktion, die der Gefängnisobrigkeit gegen den Strich geht, gewinnen wir Renommee-Punkte.

Die investieren in einen kleinen Fertigkeitenbaum, der uns stärker oder zu einem besseren Anführer macht. Alternativ können wir auch unsere Zellenkollegen von uns überzeugen und eine Gang gründen. Als Gang sind wir schlagkräftiger und können mehr Schaden verursachen und mehr Renommee-Punkte sammeln, dann können wir uns irgendwann die Waffenkammer vornehmen und noch mehr auf den Putz hauen. Oder jeder klagt sich eben einen Löffel in der Kantine und wir graben gemeinsam

einen Tunnel in die Freiheit – egal, Hauptsache Teamwork!

Werden wir erwischt – und es gibt viele Möglichkeiten erwischt zu werden – heißt es Einzelhaft für In-Game-Stunden oder -Tage. Haben wir noch Renommee-Punkte übrig, können wir uns »freikaufen«. Wenn nicht, müssen wir warten. Das nimmt leider ein bisschen die Dynamik aus dem Modus, gerade in der Startphase, wenn wir ein neues Gefängnis erkunden. Die Knäste, aus denen wir ausbrechen, bauen wir selbst oder wir nehmen den von jemanden, der sein Meisterwerk über den Steam-Workshop teilt. Großartig! ★

PRISON ARCHITECT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel C2 Duo, 3.0GHz / AMD X2, 3.2GHz
Geforce 8600 / Radeon 6000 Series
4 GB RAM, 300 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i5-3470, 3.20GHz / AMD FX-6300
GTX 660, 2 GB / Radeon HD 7870, 2 GB
4 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION

- passender Comicstil
- reichhaltige, stimmige Soundkulisse
- auf höchster Zoomstufe sehr pixelige Texturen
- kleinere Grafik- und Übersetzungsfehler

SPIELDESIGN

- Abwechslung durch Ausbruch-Modus
- vielschichtige Gefängnissimulation
- Bedürfnissystem
- Steuerung von Feuerwehr und Polizei mühsam

BALANCE

- sehr gute Tutorial-Missionen
- Komplexität steigt langsam an
- Neustart durch Gefängnisverkauf möglich

ATMOSPHÄRE / STORY

- Story-Missionen greifen teilweise reale Probleme auf
- sehr gute Gefängnisatmosphäre
- Ausbruch-Modus liefert komplett andere Spielerfahrung

UMFANG

- fünf Story-Missionen
- Ausbruch-Modus mit Steam-Workshop Anbindung
- fordern des Endlosspiels mit einigen Einstellungen
- freischaltbare Entwicklernotizen

FAZIT

Hinter der tristen Optik werkelt eine komplexe und motivierende Simulation, die Prison Architect zum herausragenden Aufbauspiel macht.

87



Benjamin Schäfer
@GameStar_de



Planen, bauen, scheitern, verkaufen und von vorne: Prison Architect ist ein Aufbau-spiel nach meinem Geschmack. Bei jedem neuen Knast habe ich wieder was Neues gelernt und plane ihn etwas besser. Bis mich wieder irgendwas auf dem falschen Fuß erwischt. Mir gefällt einfach die ausgewogene Mischung aus übergreifendem Planen und Bauen und dem feingliedrigen Organisieren meines Gitterhauses. Und das motiviert mich immer wieder, aufs Neue anzufangen.

Von den Story-Missionen habe ich allerdings mehr erwartet. Mehr Gesellschaftskritik, mehr »Oh, Wow!«-Momente wie nach dem ersten Spielen der Hinrichtungsmission in der Early-Access-Phase. Damals dachte ich noch, dass Prison Architect eine ganz schön ernste Sache werden könnte. Trotzdem sind die Missionen unterhaltsam und weiterhin gute Tutorials für das ebenfalls weiterhin grandiose Endlosspiel. Und dann ist da ja noch der Ausbruch-Modus: eine coole und spaßige Idee mit der ich aber noch nicht so richtig warm geworden bin. Zu viel »Trial & Error« und zu lange Zeiten in Einzelhaft trüben die ganze Sache für mich noch. Dennoch ist der Ausbruch-Modus eine Bereicherung für Prison Architect.

Jotun

ZUM STERBEN SCHÖN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games** Termin: **29.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Achtung, Geheimitipp: Das Action-Adventure Jotun verzaubert im Test mit wunderschöner Zeichentrickoptik, verbirgt hinter der zuckersüßen Fassade aber ein anderes Gesicht, das vor allem Dark-Souls-Fans gefallen dürfte. Von Nils Osowski

Wikingen lieben nichts mehr als geflochtene Bärte, Beutezüge und Walhalla. Was aber, wenn einem der Einzug in der Ruhmeshalle untersagt wird? Das passiert Kriegerin Thora im Action-Adventure Jotun nach einem unrühmlichen Tod. Aber dann erhält sie eine zweite Chance, sich den Göttern zu beweisen und doch noch nach Walhalla zu gelangen.

Aus isometrischer Ansicht steuern wir die rothaarige Pelzträgerin durch neun Level in fünf Regionen, um das sogenannte Jotun-Quintett zu besiegen – kolossale Elementarkrieger. Bei Jotun handelt es sich nicht um ein Hack&Slay, vielmehr steht bei dem Action-Adventure die Erkundung im Vordergrund. Gekämpft wird außerhalb der imposanten Duelle mit den gigantischen Bossen eher selten. In jedem Abschnitt muss Thora eine Rune entdecken, um so zum jeweiligen Jotun vorzudringen. An Götterschreien darf sie sich zudem besondere Fähig-



Improvisationstalent: Der Kerl am rechten Bildschirmrand schleudert Felsbrocken, mit denen wir uns kurzerhand eine Brücke über die brodelnde Lava bauen.

keiten aneignen: Odins Speer wirft Thora beispielsweise nach frechen Feinden, während Freyas Geschwindigkeit sie rasant durch die Gegend flitzen lässt.

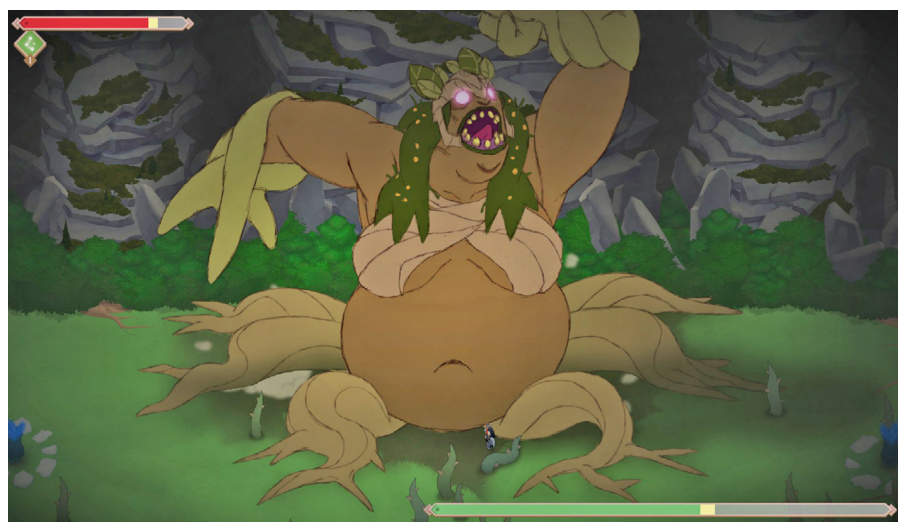
Die handgezeichneten Umgebungen machen aus der Suche nach Runen und Götterschreinen eine Augenweide. Thora überquert Brücken in vulkanischen Tiefen, die umliegenden Lava-Seen verziert mit riesigen, fremd anmutenden Schwertern. Sie schlittert über zugefrorene Seen, umringt von scharfkantigen Eisformationen; steigt bis in den Götter-

himmel empor und bewundert die Sternbilder des farbenreichen Kosmos. Gepaart mit dem orchestral-meditativen Soundtrack ergibt sich so ein audiovisueller Hochgenuss, der zudem das Fremdartige der nordischen Mythologie atmosphärisch überaus gelungen auf den Punkt bringt.

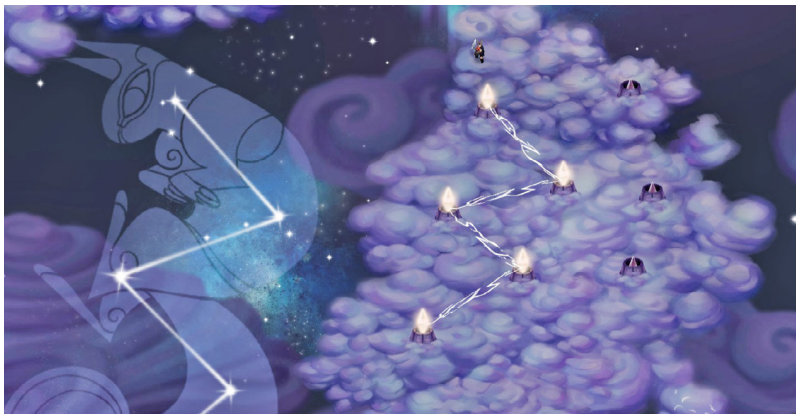
Kampf gegen die Elemente

Auf ihren Streifzügen hält Thora zwar permanent eine riesige Axt in Händen, doch sie kämpft in erster Linie gegen ihre Umwelt. In einem der Winterlevel bläst ihr in Intervallen ein ekkliger Schneesturm ins Gesicht und sie muss sich rechtzeitig hinter Eismauern, um zu überleben. Zwischen den riesigen Blättern des Weltenbaums Yggdrasil will ihr hingegen ein ungehobelter Falke an die Wikingenwäsche. Weiteres Hindernis: Auf der Karte ist unsere Position nicht vermerkt, wir müssen uns also das Terrain gut einprägen. Wirklich spannend ist das aber nicht, letzten Endes streckt die Suche nach dem richtigen Weg nur künstlich die Spielzeit. Stattdessen hätten wir uns mehr Rätsel gewünscht. Nur ganz selten ist zum Weiterkommen Grips erforderlich, etwa wenn Thora mit Schaltern Sternbilder nachzeichnen muss.

Neben der Erkundung sind deshalb die Bosskämpfe Jotuns Herzstück. Je ein Koloss bewacht die fünf Gebiete – bereits der erste Endgegner, Jera, hat uns Nerven und diverse Anläufe gekostet. Mit einem massiven Körper



Tief in den Wäldern von Jotunheim treffen wir auf Jera, den Natur-Jotun. Eine tödliche Gaswolke ist nur eine seiner verheerenden Attacken, die uns auf Trab halten.



Da ist ein Eichhörnchen am Firmament: Wir müssen Sternbilder nachempfinden.



Götterschreine sind nicht nur imposant, sondern verleihen Thora mächtige Kräfte. Hier kriegen wir Thors Hammer.



An manchen Stellen zoomt die Kamera heraus und bietet sehenswerte Aussichten – etwa die schicke Statue hinten.



Dieser Frechdachs will uns rufen – da sind Ausweichrollen in letzter Sekunde Trumpf.

aus Erde, Holz und Efeuranken schlägt Jera mit Baumstamm-Armen auf uns ein, während wir mit einer Rolle aus dem Boden hervorschießenden Dornen ausweichen. Ja, die Element-Ekelpakete haben es echt in sich

und bestehen zudem aus mehreren Phasen. Unfair sind die Gefechte nie, teils aber extrem hart und allesamt klasse designt. Deshalb ist es auch gar nicht schlimm, wenn man einen Kampf öfter probieren muss.

JOTUN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2160 / Athlon X2 4000+
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsche, handgemalte 2D-Welten
- gelungene Animationen
- atmosphärischer Soundtrack
- ideenreich gestaltete Bosse
- Comic-Stil beißt sich leicht mit dem düsteren Grundton

SPIELDESIGN

- packende, mehrphasige Endgegnerkämpfe
- taktische Note dank Spezialfähigkeiten
- ausgeklügeltes Level-Design
- Rätsel-Elemente kommen zu kurz
- Suchaufgaben eher eintönig

BALANCE

- harte, aber nie unfaire Endgegnerduelle
- Rücksetzsystem
- Level in beliebiger Reihenfolge spielbar
- Kämpfe sehr hart, Rest deutlich leichter
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

- dichte, fremdartige Atmosphäre
- blasse Protagonistin, mit nur beiläufig erzählter Hintergrundgeschichte
- belanglose Story, deren mythologischer Grundreiz erzählerisch kaum genutzt wird

UMFANG

- neun Level in fünf abwechslungsreichen Gebieten, die sich design-technisch und spielerisch voneinander unterscheiden
- gemessen am Preis eine gute Spielänge
- nur geringer Wiederspielwert

FAZIT

Faszinierende Wikingerverreise, die abseits der tollen Bosskämpfe auf ruhige Momente setzt, dabei jedoch das Geschichtenerzählen vergisst.

77



Nils Osowski

@GameStar_de

Hach, man müssen sie mögen, diese Wikinger. Klar, die Hipster-Bärte sehen irgendwie bescheuert aus, aber allein für ihre abstruse Mythologie muss man die plündernden Raufbolde ja irgendwie gernhaben. Jotun hat mein Wikingherz etwas gespalten. Auf der einen Seite hat mich die melancholische Grundstimmung wirklich gepackt. Die handgemalten und abwechslungsreich gestalteten 2D-Welten sehen sehr gut aus und erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre, auch wenn mir persönlich das Charakterdesign einen Tick zu knuffig für eine grimmige Wikingerverwelt ist. Auf der anderen Seite fehlt mir eine relevante Story – die Erzählversuche sind da, scheitern aber.

Mit dem auf Bosskämpfe reduzierten Gameplay kann ich gut leben, besonders, wenn diese dann so clever und klasse designt sind. Für ein Erstlingswerk ist Jotun, teils via Kickstarter finanziert, durchaus gelungen. Für die oft knallharten Bosse braucht man allerdings Ausdauer und Nerven.

Müder Mythos

Allerdings versäumt es Jotun, diese Ästhetik mit einer relevanten Geschichte und gelungenem Storytelling zu verknüpfen. Nach Ableben eines Endgegners füttert uns das Spiel per Off-Stimme zwar mit ein Story-Häppchen rund um Thoras Hintergrundgeschichte, die aber weder spannend geschrieben noch packend erzählt ist. Andere Figuren und Blickwinkel aufs Geschehen bietet Jotun nicht, nur eingestreute Fragmente mythologischer Unterfütterung, die aber mangels erzählerischen Geschicks nicht richtig zünden wollen. Schade, da hätte das spannende Szenario deutlich mehr hergegeben. Erst recht, weil die nordische Mythologie doch eigentlich voll mit spannenden Charakteren und den zugehörigen Geschichten ist. Das ist leider eine vertane Chance, die von den Entwicklern bei einem (unseres Wissens aber noch nicht geplanten) Jotun 2 dann hoffentlich auch genutzt wird.

Dennoch werden wir unsere Abenteuer mit Thora in angenehmer Erinnerung behalten. Sein einzigartiger Grafikstil und die packend choreographierten Bosskämpfe machen Jotun zu einem echten Indie-Kleinod, das gleichermaßen Sinne wie Nerven reizt. Es muss ja nicht immer ein Retro-Roguelike mit Pixeloptik sein. ★

Armikrog

AUSSEN FIMO, INNEN PLAY-DOH

Genre: **Adventure** Publisher: **Versus Evil** Entwickler: **Pencil Test Studios** Termin: **30.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Ein skurrielles Abenteuer, handgebaut aus Knete: Armikrog ist ohne Zweifel eines der schönsten Adventures aller Zeiten. Aber kann es im Test auch spielerisch überzeugen?

Von Benjamin Schäfer

Wer seine Volljährigkeit schon etwas länger hinter sich gelassen hat, dem kommt Armikrog irgendwie bekannt vor. Stimmt, denn das Point&Click-Adventure stammt aus den Fingern von Doug TenNapel, der vor knapp 20 Jahren schon The Neverhood knetete. Mitte 2013 startete dieser zusammen mit

weiteren Entwicklerfreunden der Neverhood und Earthworm-Jim-Ära eine Kickstarter-Kampagne, um Armikrog als spirituellen Nachfolger von The Neverhood zu entwickeln. Eine Millionen Dollar und 27 Monate später können wir endlich in die wunderschöne Plastilinwelt eintauchen.

Handgemacht

Die namensgebende Festung Armikrog und alle Charaktere wurden von Hand modelliert und im Stop-Motion-Verfahren digitalisiert und animiert. Ein ganz schöner Aufwand in Zeiten fast fotorealistischer Computergrafik. Aber auch ein Aufwand, der sich lohnt hat: Das Spiel sieht fantastisch aus, und wir

hatten oft das Gefühl, gerade in den wirklich modellierten Räumen herumzulaufen – auch wenn es die First-Person-Ansicht aus The Neverhood nicht bis nach Armikrog geschafft hat. Trotzdem versprüht die Knetwelt eine ganz besondere Atmosphäre, die uns mit ihrem Ideen- und Detailreichtum immer wieder fasziniert. Vor allem, wenn wir mit der altbekannten Schienenbahn an einem Turm der Festung vorbeifahren und von außen die einzelnen Räume erkennen können, in denen wir zuvor unterwegs waren.

Hausgemacht

Wir sind Tommynaut, einer von drei Astro-nautenbrüdern und die letzte Hoffnung auf Rettung unseres Heimatplaneten Ixen. Denn dort wird die wichtige Ressource P-tonium knapp, und alles geht vor die Hunde. Da un-



Unsere Hauptaufgaben: Schalter umlegen und flauschige Quader-Tiere umherschieben.

Bug-Beschwerden auf Steam?

Zwar lief Armikrog auf unserem Testrechner ohne größere Probleme, dennoch häufen sich im Steam-Forum die Beschwerden. Diese reichen von fehlenden Menüschritten über Probleme mit der Speicherfunktion bis hin zu fehlenden Triggern an entscheidenden Stellen. Da wir – abgesehen von einigen Soundaussetzern – keinerlei Komplikationen mit Armikrog hatten und diese deshalb auch nur schwer verifizieren können, verzichten wir auf eine Abwertung. Im Zweifel sollten Sie aber das Rückgaberecht von Steam bzw. GOG.com nutzen oder noch so lange warten, bis Patches die Probleme behoben haben.



Der erste Turm der Festung Armikrog. Von außen erkennen wir die Räume, in denen wir vorher waren, direkt wieder.



Als Schnapp-Schnabel können wir auch Gegenstände aufsammeln, die wir dann unserem Herrchen Tommynaut vor die Füße spucken.



Aufwändig knetete Doug TenNapel die Figuren, um sie dann für das Spiel zu fotografieren.

sere beiden Brüder von ihrer Mission zum heilbringenden Planeten Spiros noch nicht zurückgekehrt sind, schickt man Tommynaut mitsamt seinem vierbeinigen, blinden Beglei-

ter Beak-Beak los, der auf Deutsch (übersetzt wurden nur die Texte, nicht aber die Sprachausgabe) den wundervoll passenden Namen Schnapp-Schnabel trägt. Nach einer eher unsanften Bruchlandung finden wir uns in der Festung Armikrog wieder.

So weit so okay. Den Rest der Geschichte, was es mit der mysteriösen Feste auf sich hat, welche Geheimnisse sie birgt und wie sie uns und unserem Volk helfen kann, erfahren wir in Zwischensequenzen, deren Sprache wir nicht verstehen. Über die gezeigte Symbolik umreißen wir aber dennoch in Grundzügen, was das Spiel uns vermitteln möchte. Insgesamt reißt die Story keine Bäume aus und bleibt mitsamt den Charakteren sehr oberflächlich und vorhersehbar. Das ist im Vergleich zum Quasivorgänger The Neverhood zwar schade, passt aber zum Gesamtbild von Armikrog.

Hingeklatscht

Symbole sind auch ein wichtiger Teil der Rätsel von Armikrog. Am wichtigsten sind aber Hebel und Schalter und unsere Fähigkeit, diese zur richtigen Zeit zu bedienen. Armikrog hat kein Inventar, in dem wir gefundene Gegenstände kombinieren können. Stattdessen steckt sich unser Held jeden Fund kurzerhand in seine Knetbrust und wählt den gerade benötigten Gegenstand dann automatisch aus, wenn der Anlass es verlangt. Klingt ein wenig casualisiert? Mag sein, aber es sorgt auch für einen angenehmen flotten Spielfluss.

Ein deutlich größeres Problem sind die Rätsel von Armikrog. Zum einen bewegt sich deren Anspruch auf einem eher unterdurchschnittlichen Niveau, wir mussten nie wirklich grübeln, um die Lösung zu finden. Zum anderen wiederholen sich manche Knochenleien. Die variieren zwar immer etwas in ihrer Schwierigkeit, aber wenn wir zum dritten Mal Steinchen umherschoben müssen, um ein Bild zu legen, das wiederum eine Tür zu öffnet, dann ist das vielleicht konsistent, aber auch ein ziemlich langweilig.

Hinausgezögert

Vieles in Armikrog kann aus zwei Blickwinkeln betrachtet werden. Klar, die Rätsel sind eher laue Kost, dafür bleiben wir aber nirgendwo hängen und erleben auch keine Frustrationsmomente. Und ja, die Story und Charaktere

bleiben flach. Aber sie sind trotzdem interessant genug, um uns bis zum tollen Finale zu motivieren. Durch den geringen spielerischen Anspruch sahen wir den Abspann allerdings bereits nach gerademal fünf Stunden. Das ist trotz des hohen Produktionsaufwands dann doch etwas dünn für 25 Euro. Zumal Armikrog durch sein Rätselrecycling und das eine oder andere Fleißrätsel etwas in die Länge gezogen wirkt.

Insgesamt ist Armikrog ein kurzweiliges Adventure, das wegen seines Aussehens heraussticht und im Gedächtnis bleibt. Kein Meisterwerk zwar, aber dennoch ein spielenswertes Erlebnis für alle, die Knetoptik im Stil von »Wallace & Gromit« mögen. ★

ARMIKROG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo 1,7 GHz / Athlon 64 2,2GHz GeForce 260 GTX / ATI Radeon 4870 HD 512 MB RAM, 3 GB Festplatte	C2 Duo 2,2 GHz / Athlon 64 2,2GHz GeForce 460 GTX / AMD HD 6850 2 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✓ wunderschöne und detailreiche Knetwelt
- ✓ gelungene Animationen
- ✓ gute Synchronsprecher
- ✗ Hintergrundmusik setzt manchmal aus

SPIELDESIGN

- ✓ einfach zu verstehende Rätsel
- ✓ Lösungen finden sich in der Umgebung
- ✓ Hilfefunktion in die Spielwelt integriert
- ✗ Rätselarten wiederholen sich
- ✗ teilweise Fleißarbeit

BALANCE

- ✓ keine Frustrationsmomente oder Sackgassen
- ✓ alle Spielelemente werden gut vermittelt
- ✓ guter Spielfluss
- ✗ anspruchlos
- ✗ keine Anzeige von interaktiven Elementen
- ✗ teilweise etwas

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✓ gut erzählte Geschichte mit einem interessanten Kniff
- ✓ abwechslungsreiche Räume
- ✗ flache Charaktere
- ✗ vorhersehbare Wendung

UMFANG

- ✓ Beenden der Story fühlt sich rund an
- ✗ recht kurze Geschichte
- ✗ manche Rätsel strecken die Spielzeit künstlich
- ✗ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Eine wunderschöne Adventure-Knetwelt, deren Rätsel wir aber zu schnell entschlüsseln. Kein Meisterwerk, dennoch ein tolles Erlebnis.

78



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Keine Frage, Armikrog ist etwas Besonderes, die Knetoptik macht einiges her. Allerdings ist Aussehen nicht alles – im Guten wie im Schlechten. Grafisch imposante Spiele können spielerisch der letzte Rotz sein, pixelige 8-bit-Indieproduktionen hingegen wahre Kleinode. Armikrog liegt für mich irgendwo dazwischen. Oberflächlich ist alles bestens. Kratz man aber ein wenig an der Knetfassade, entpuppt sich der Rest als spielerisch eher durchschnittliche Adventure-Kost. Wobei ich das mittlerweile ja irgendwie gewohnt bin. Ja, Broken Age und Baphomets Fluch 5, dabei schaue ich auch euch an!

Doch wieder zurück zu Armikrog und dessen fehlenden Tiefgang: Es ist schade. Schade, dass die Charaktere so blass bleiben und die Rätsel so seicht. Eine Millionen Dollar sind in der Spieleentwicklung eben nicht viel. Dennoch hatte ich wirklich Spaß beim Spielen. Mich hat die Optik und der Ideenreichtum der Umgebungen fasziniert – vor allem die Auswirkung dieses einen Hebels lässt mich immer noch staunen. Die Rätsel waren für mich nur Beiwerk. Und so habe ich dann doch keine Sekunde mit Armikrog bereut.

Aufstieg und Fall von Age of Empires – Teil 2

VOM EPOS ZUR APP

Von der Fachpresse bejubelt, millionenfach verkauft: Nach Age of Mythology schweben Bruce Shelley und seine Ensemble Studios im siebten Himmel. Doch jetzt dreht sich der Wind. Von Martin Deppe und Michael Graf

Ensemble hat das Triple geholt: Age of Empires, Age of Empires 2 und Age of Mythology haben die Strategenherzen und Verkaufscharts im Sturm erobert. So darf es gerne weitergehen, schon bald setzt sich Ensemble an Age of Empires 3. Eine sichere Sache, sollte man denken. Doch 2003 ist nicht 1997; mittlerweile droht der Echtzeit-Strategie ganz anderes Unheil. Zwar trumpft das Genre mit Warcraft 3, Command & Conquer: Generäle und Age of Mythology noch mal richtig auf, andere SpieleGattungen sind aber schon längst wichtiger – oder werden es gerade. Das merken auch die Entwickler. Blizzard verschiebt sein Schlachtschiff Warcraft Richtung Online-Rollenspiel, Westwood will sein C&C mit Renegade im Shooter-Genre etablieren. »In

der Spieleindustrie hält nichts ewig«, hatte Ensembles Designer Matthew Pritchard schon nach dem ersten Age of Empires gewarnt, als einige Kollegen auf der E3 und Game Developers Conference allzu dickhösig auftraten. »Mit so einem Erfolg vergisst man leicht, wie es war, sich immer fragen zu müssen, ob man im nächsten Jahr auch noch im Geschäft ist.« Es sollen prophetische Worte sein.

Natürlich erscheinen auch 2004 noch große Echtzeit-Strategietitel wie Schlacht um Mittel-erde, Panzers oder Dawn of War. Aber es sind eben keine Blockbuster mehr wie die ganz Großen, wie Warcraft, Command & Conquer, Starcraft und Age of Empires. Gleichzeitig konzentriert sich Microsoft, der Besitzer des AoE-Entwicklers Ensemble Studios, auf sein neues Spielzeug: die Xbox, die Anfang 2002 in Europa gestartet ist. Dass der

Riesenkonzern längst eine hervorragende, weit verbreitete Spieleplattform hat, nämlich den PC, scheint er zu vergessen. Und das bekommt bald auch Age of Empires zu spüren.

Age 3 nebenbei

Man könnte sich bessere Voraussetzungen vorstellen für einen neuen Echtzeit-Erfolg aus dem Hause Ensemble: Das Genre bröckelt, und Hausherr Microsoft bevorzugt die Xbox, die sich für klassische Echtzeit-Strategie ungefähr so gut eignet wie eine Mikrowelle zum Eiswürfelmachen. Dass der PC und Strategiespiele auf Microsofts Prioritätenliste nach unten rutschen, wird auf der E3 2005 deutlich. Denn trotz der groß propagierten »Der PC ist cool«-Kampagne namens »Games for Windows« (ein Name, der Computerspieler bis heute erschauern lässt),

Age of Empires 3

Erschienen:

4. November 2005



Unsere Lieblingseinheit: Die sechsläufige portugiesische Orgelkanone, denn sie verschießt mehrere Geschosse gleichzeitig – diese Orgel fand zwei Jahrhunderte später wohl auch Josef Stalin toll.

Addons:

The War Chiefs

(20. Oktober 2006, 88 Punkte)

The Asian Dynasties

(2. November 2007, 88 Punkte)

Chart-Wertung in GS 12/05:

1. Warcraft 3

92 Punkte

Der Dominator: Seit 40 Ausgaben (!) führt Blizzards Fantasy-Kracher die Charts an.

2. Civilization 4

90 Punkte

Strategie-Overkill: Civ 4 erscheint am selben Tag wie Age of Empires 3.

3. Age of Empires 3

89 Punkte

Wie acht Jahre zuvor landet Age of Empires mit 89 zu 90 Punkten knapp hinter Civ.



Age of Empires 3 inszeniert die Eroberung Nordamerikas über mehrere Generationen hinweg. Optisch glänzt das Spiel vor allem mit Physikeffekten.



Boston Upgrade Party: Wie damals bei Colonization versorgt uns die europäische Heimatstadt mit Waren, Siedlern und Truppen.

läuft Age of Empires 3 in einer abgelegenen Ecke des großen Microsoft-Standes. Die PR-Dame, die uns das Spiel zeigt, ist so lustwie ahnungslos – kein Vergleich zu Boris Schneider-Johne acht Jahre zuvor beim ersten AoE. Begeisterung? Nö, ach, erscheint halt demnächst. Wenig später wird es noch obskurer: Microsoft versorgt uns mit einer spielbaren Version – wir dürfen aber weder darüber schreiben noch Bilder schießen. Wir machen trotzdem beides, und schnell wird der Grund für den Maulkorbversuch klar: Die offiziellen Screenshots sehen arrangierter aus, als es im echten Spiel der Fall ist: Postkutschen werden adrett von Eskorten begleitet, Schützenlinien nehmen sich wohlgeordnet unter Feuer, Indianer nebst Büffelherde schauen stolz in die malerische Prärie. Im Spiel selbst verklumpen Formationen im Gefecht gerne, es herrscht mehr Chaos. Natürlich hat Microsoft nicht so geschummelt wie EA ein paar Jahre zuvor, als C&C-Shots nachweislich extrem aufgehübscht wurden. Trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack.

Wildwest statt Weltkrieg

Moment: Prärie? Indianer? Büffelherden? Age of Empires 3 ist ganz anders, als der Chefdesigner Bruce Shelley es 1999 geplant hat: Statt Europa und dem Ersten Weltkrieg erleben wir Amerika von ungefähr 1550 bis 1850, von den ersten Kolonisten bis kurz vor dem Bürgerkrieg. Nun ist dieses Szenario für

europäische Spieler ungefähr so spannend wie für Oberbayern die ostfriesische Boßel-Meisterschaft, aber als wir Ensemble zum Probespielen besuchen, gibt sich der Lead Designer Greg Street zuversichtlich: »Ich war erst auch besorgt. Dann haben wir herausgefunden, dass Europäer mehr über diese Zeit wissen als Amerikaner. Und außerdem: Alles im Spiel dreht sich um Europäer.« Klar, in AoE 3 bekriegen sich Kolonialmächte wie Briten, Franzosen und Deutsche. Trotzdem geben Shelley und Street zu, dass der Sprung über den Atlantik eine riskante Entscheidung ist. Auch beim Spielkonzept wagen sie Ungewohntes, innovativ soll es sein. Zusätzlich zum althergebrachten Aufbau sollen die Spieler Erfahrung sammeln, die in ihre Heimatstadt fließt. Dieses Hauptquartier steht nicht auf der Karte, sondern ist in einen Extra-Bildschirm ausgelagert und eine Mischung aus Warendepot und Rollenspielheld, hier finden Forschung und Epochenwechsel statt. Darauf ist Shelley bis heute stolz. Durchaus zurecht, denn die aufrüstbare Metropole motiviert und ist wegen ihrer Rohstoff- und Truppenlieferungen in die Neue Welt so entscheidend wie ihre Vorfahrin im Sid-Meier-Klassiker Colonization. Allerdings macht die Kolonialzentrale auch Probleme. »Ich glaube, wir hatten zwölf verschiedene Versionen davon«, erinnert sich Shelley. Auch andere Spielkonzepte knirschen, die Designer verrennen sich im eige-



Seeschlachten und Küstenbombardements gehören zu den Höhepunkten von Age of Empires 3.

nen Fortschrittswillen – und merken letztlich, dass sie's übertrieben haben. »Das war wie bei einem Kind, das den Fernseher komplett verstellt und dann versucht, einen Kanal wiederzufinden«, gesteht Shelley später gegenüber dem Online-Magazin Kotaku. »Es war einfach kein Age of Empires mehr.« Das sei ein großer Fehler gewesen.

Es kostet Ensemble viel Mühe, Age of Empires 3 bis zum Release im November 2005 einigermaßen hinzubiegen. Serienkenner vermissen dennoch viele Stilelemente der Vorgänger – seien es nur Details wie das »Wololo« der Prieser, die Feinde zum Seitenwechsel überreden oder die Dorfbewohner, die Fleischklumpen herumschleppen. Bruce Shelley bedauert auch die Probleme der an sich wichtigen Truppenformationen, die sich viel zu schnell auflösen. Und Gewehrscützen feuern einfach durch Mauern hindurch –

Age of Empires geht fremd

Die Erfolgsserie eroberte nicht nur den PC, sondern versuchte es auch auf anderen Plattformen. Das klappte aber nur auf dem Nintendo DS.



Age of Empires 2 auf der PlayStation 2 – das sieht 2001 nicht nur gruselig aus, sondern steuert sich auch so. Trotzdem: Das unverwundliche Spielprinzip steckt auch das locker weg.

2005 landet Age of Empires 2 Mobile auf Handys (nicht Smartphones!), an deren Namen wir uns heute kaum noch erinnern: Nokia, Sony Ericsson, Motorola, BenQ Siemens ...



Dass AoE 2 auch rundenbasiert klasse ist, zeigt 2006 die Version für den Nintendo DS. Aufbau, Forschung, Kampf, Helden – alles drin, nur abgespeckt. 2008 folgt Age of Mythology.



Dreist: Immer wieder versuchen andere Entwickler, mit dem guten Namen der Serie Kasse zu machen.



äh, warum bauen wir die dann überhaupt? Kein Vergleich zum grandiosen Belagerungsgefühl von Age of Empires 2. Gut, das klingt nach einem Totalausfall, aber weit gefehlt: Ensemble ist ja immer noch Ensemble, eine erfahrene und fähige Truppe, die auch mit Age of Empires 3 vieles richtig macht. Die Zeitreise durch die bewegte Geschichte der Neuen Welt ist hochspannend, die Heimatstadt motiviert und die Schlachten – die Schlachten sind munterer denn je. Nicht nur dank der feinen Einheitenbalance, auch die

erstmal dreidimensionale und hochdetaillierte Grafik trägt zur Stimmung bei. Und diese Physik! Realistisch auftitschende und kullernde Kanonenkugeln, zerbröckelnde Bauernhöfe und Kriegsschiffe sowie eiernd rotierende Windmühlen, wenn einer ihrer Flügel abgeschossen wird – Age 3 sieht atemberaubend aus. Ja, es reicht nicht ganz an seine fulminanten Vorgänger heran, aber auf sehr hohem Niveau. Den Spitzenplatz unserer Strategiecharts verteidigt weiterhin das über drei Jahre alte Warcraft 3. Doch

auch das neue AoE verkauft sich wie erhitzte Backwaren, binnen drei Monaten knackt Ensemble weltweit die Millionenmarke.

Kein Ensemble mehr

Diesmal folgen gleich zwei Addons, und beide sind wieder richtig gut. Age of Empires 3: The War Chiefs bringt Ende 2006 unter anderem drei Indianervölker und ist für unseren heutigen Chefredakteur Heiko Klinge damals »das beste Strategie-Addon seit The Frozen Throne!«, also dem genialen Addon

Fünf Fragen an Bruce Shelley

Bruce Campbell Shelley (67) ist der Mann hinter Age of Empires. Nachdem er gemeinsam mit Sid Meier an Civilization gearbeitet hatte, kam ihm irgendwann die Idee, dessen Epochenprinzip in ein Echtzeit-Strategiespiel zu verpflanzen. Heute arbeitet er in Dallas an Free2Play-Spielen.

GameStar: Warum ist die Serie nach Age of Empires 3 nicht weitergegangen? Wollte es kein anderer Publisher übernehmen?

Bruce Shelley: Microsoft hat als Bestandteil des ursprünglichen Publishing-Vertrages auch die Eigentumsrechte der Age-of-Empires-Serie erworben. Während wir weiter an den Spielen gearbeitet haben, hielten wir auch diese Vereinbarung weiter ein. Diese Beziehung lief viele Jahre lang sehr gut. Aber es gab bei Microsoft mehrere Veränderungen auf der Führungsebene, man wollte schließlich in andere Dinge investieren. Mit der Schließung von Ensemble lag die Zukunft von Age of Empires nicht mehr in unseren Händen. Ich würde gerne ein Age of Empires 4 sehen – aber nur, wenn es gut gemacht ist.

Warum ist die Echtzeit-Strategie fast tot, nachdem es doch so großartige Serien wie Age of Empires und C&C gab?

Ich denke, dass sich die Spieler mehr zu kürzeren, intensiveren Spielen hinbewegen, wie sie etwa Ego-Shooter bieten. Zur Glanzzeit der Echtzeit-Strategie ging eine Partie ungefähr 30 Minuten, und es dauerte fünf bis zehn Minuten, bevor es wirklich intensiv wurde. Ein Shooter-Match ist hingegen sofort intensiv und in fünf oder zehn Minuten vorbei. Ich vermute also, dass viele Echtzeit-Fans mittlerweile bei den Shootern fündig geworden sind.

Oder bei League of Legends und Dota 2, die ja ebenfalls ein viel höheres Spieltempo bieten – und kostenlos sind! Apropos: Du arbeitest jetzt als Designer für den Free2Play-Entwickler BonusXP in Dallas. Wie hat sich dein Job im Vergleich zu damals verändert?

Wir haben heute bessere Tools und müssen nicht mehr für jedes Spiel so viele Räder neu erfinden. Speicherplatz war damals auch ein Riesenthema. Heute können wir sehr schnell etwas Spielbares entwickeln und iterieren, also schrittweise verbessern. Wir können schon früh Versionen an Spieler herausgeben und Änderungen vornehmen, die auf Feedback basieren, während wir noch in der Betaphase sind. Early-Access- und Backer-Versionen sind nützliche Wege, an wertvolle Informationen zu kommen, die dein Spiel

»Das Leben ist gut.«



besser machen. Free2Play- und Mobile-Spiele bringen aber auch neue Herausforderungen: Du musst nicht nur ein gutes Spiel entwickeln, sondern es so designen, dass auch Leute, die es nur ein paar Minuten ausprobieren wollen, weitermachen und kleine Einkäufe tätigen. Nur dann finanziert sich das Projekt. Free2Play ist in mancher Hinsicht viel schwieriger zu designen als ein klassisches Vollpreisspiel. Auch Steam und andere digitale Vertriebswege sind neu, und wir müssen uns intensiv darum kümmern, unser Spiel trotz des großen Angebots ins Rampenlicht zu bekommen.

Was war dein erster Gedanke, als du von Age of Empires: Castle Siege gehört hast? Ist das immer noch Age of Empires für dich?

Ich habe es nicht lange gespielt oder angeschaut. Mein erster Eindruck war, dass sie versucht haben, ein Stück vom Erfolg eines Clash of Clans abzugreifen. Ich hoffe, dass sie dabei gut abschneiden.

Vor zwei Jahren hast du überlegt, dich zur Ruhe zu setzen. Was hat dich in der Spieleindustrie gehalten?

Ich arbeite jetzt seit 1966 und es erscheint mir einfach sinnvoll weiterzumachen. Aber ich bin in der glücklichen Lage, dass ich mir das selbst aussuchen kann. Ich will solange weitermachen, wie ich mit Leuten arbeiten kann, die ich mag, und an Projekten, die mich interessieren. Die Gründer von BonusXP sind alte Freunde aus der Spieleindustrie, einige kenne ich seit fast 20 Jahren. Für ein paar von uns ist es die dritte Firma, in der wir zusammenarbeiten. Ich möchte erleben, wie sie Erfolg haben, und bin froh, dazu beizutragen. Ich arbeite nur in Teilzeit, weil meine Frau und ich viel unternehmen wollen, solange wir noch können. Aber es ist witzig, bei diesem Team dabei zu sein, und ich denke, dass wir viel Gutes machen. Sie bringen mich jeden Tag zum Lachen. Das Leben ist gut.



Auf den gestellten AoE-3-Screenshots (links) sehen die Formationen wohlgeordnet aus. Im fertigen Spiel (rechts) ist es mit der Ordnung vorbei.

Die besten Spiele-Videos werbefrei und GameStar TV exklusiv

Mit einer Plus-Mitgliedschaft für GameStar.de sehen Sie zweimal pro Woche exklusiv in GameStar TV die neuesten Blockbuster und bekommen viele Extras dazu.



JETZT SPAREN

FÜR HEFT-ABONNENTEN AB 1,99€ IM MONAT

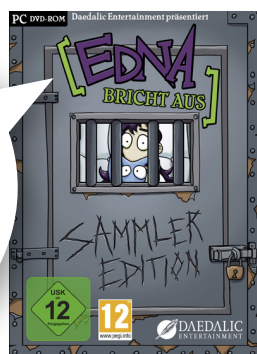
+ Edna bricht aus von Gamesrocket.de

Nur noch bis Ende Oktober gibt's das durchgeknallte Adventure gratis vom deutschen Spiele-Shop.

**GAMES
ROCKET**

Spiele digital kaufen, ohne DRM oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen mit Käuferschutz.



+ Fair Play ohne Banner-Werbung

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

+ Bequemer Lesen im Einseiten-Modus

Mitglieder von GameStar Plus können auf Wunsch in den komfortablen Einseiten-Modus schalten, der längere Artikel auf einer einzigen Seite darstellt – ideal zum schnellen, bequemen Lesen!

+ Heftarchiv 50 % preiswerter

Heft-Abonnenten bekommen online Zugriff auf unser komplettes Heft- und Videoarchiv für nur 0,99 € statt 1,99 € Aufpreis pro Monat.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Age of Empires Online erinnert mit seiner Comicgrafik an eine Mischung aus Asterix, Team Fortress 2 und Bambi. 2014 war für die Internet-Schlacht Schicht im Schacht.



Chris Taylor und Danan Davis, der Producer von Age of Empires Online, stellen sich einem Interview. Chris hat die GameStar zum Fressen gern.

zu Warcraft 3. Erst zwei Jahre nach AoE 3 kommt Ende 2007 die zweite Erweiterung: The Asian Dynasties geht noch weiter weg von der kontinentaleuropäischen Geschichte, denn die drei neuen Feldzüge inszenieren den japanischen Bürgerkrieg, die Reisen der chinesischen Schatzflotte sowie den indischen Aufstand gegen die britische Ostindien-Kompanie. Dieses Addon ist gleichzeitig das erste Age of Empires auf dem PC, das nicht von Ensemble selbst entwickelt wird, sondern von Big Huge Games, dem Studio des ehemaligen Civilization-2-Designers Brian Reynolds. Der hat zuvor die beiden AoE-Nachahmer Rise of Nations und Rise of Legends gestrickt – für Microsoft. Schon zur

Studiogründung anno 2000 hatte man sich die Rechte an allen Big-Huge-Games-Titeln gesichert, Millionen Dollar ins Studio gepumpt und Reynolds & Co. sogar kostenlos den Quellcode von Age of Empires 2 überlassen. Microsoft wollte Rise of Nations so groß rauszubringen wie AoE. Doch das misslingt, das Spiel (erschieden 2003) und sein Addon Thrones and Patriots verkaufen sich insgesamt nur rund eine Million Mal. Das mag dazu beitragen, dass Microsoft den Glauben an die PC-Strategie verliert. Als Big Huge Games an Asian Dynasties arbeitet, hat der Publisher längstst anderes im Sinn.

Age of Halo

Und zwar mit dem AoE-Mutterstudio Ensemble, das an einer anderen Front gebraucht wird. Microsoft setzt die Texaner gleich nach dem Release von Age of Empires 3 an – na ja, woran wohl? An ein Konsolenspiel! Weil die Videospielwürfel vor allem auf dem US-Heimatmarkt immer wichtiger werden, experimentieren seinerzeit mehrere Entwickler mit Echtzeit-Schlachten auf dem Fernseher. Auch der große Konkurrent wagt sich damals auf ungewohntes Gamepad-Terrain: Im Juni 2008 erscheint Command & Conquer 3 für die Xbox 360. Da will der Plattforminhaber nicht zurückstehen. Statt einer Konsolenversion von AoE – dessen Epochenprinzip für die Gamepad-Bedienung wohl zu komplex wäre – lässt man Ensemble an der beliebtesten Microsoft-Hausmarke arbeiten: Halo. Das Ergebnis heißt Halo Wars und erscheint 2009 ebenfalls für die Xbox 360. Ausgerechnet Halo – auf das PC-Spieler sowieso einen Hals haben, seit der erste Teil 2003 mit zwei Jahren Verspätung erschien, weil Microsoft die Xbox-Version vorzog! Bei Halo Wars blicken PC-Spieler sogar ganz in die Röhre, ent-

gegen immer wieder neuer Gerüchte gibt es bis heute keine PC-Umsetzung, was sich immerhin beim Nachfolger Halo Wars 2 ändern soll. Ensemble jedenfalls zeigt damals, dass Echtzeit-Strategie auf einer Konsole funktionieren kann, aber ein Überflieger wie seine Age-Kollegen auf dem PC ist Halo Wars bei weitem nicht. Denn dazu ist der Titel zu simpel gestrickt: Im Grunde reicht es, alle eigenen Truppen zu markieren und auf den Feind zu werfen. Immerhin verkauft sich das Spiel laut VGChartz.com rund 2,5 Millionen Mal. Das ist ordentlich für ein Konsolen-Strategie-Spiel (C&C 3 kommt nur auf 420.000), aber enttäuschend für ein Halo. Dessen letzte Shooter-Version Halo 3 hatte 12 Millionen Käufer erreicht. Doch Verkaufszahlen sind sowieso Schall und Rauch. Denn zu diesem Zeitpunkt hat Microsoft bereits gehandelt.

Die Katastrophe

Der 9. September 2008 wird für Fans von Age of Empires ein rabenschwarzer Tag. Microsoft macht die Ensemble Studios dicht. Nicht sofort, erst sollen sie noch Halo Wars fertigstellen. Bruce Shelley trifft die Entscheidung damals unerwartet: »Ich habe in den Vorjahren mit Bedauern die Schließung vieler guter Entwicklerstudios erlebt, aber ich hätte nie gedacht, dass die Ensemble Studios dasselbe Schicksal treffen würde. Ich dachte, dass wir gegen eine Schließung immun wären, schließlich haben wir jahrelang hochwertige Spiele veröffentlicht, die zudem sehr profitabel waren. Wir dachten, dass wir zu den besten Studios der Welt gehörten, aber anscheinend haben wir nicht in die Zukunftspläne von Microsoft Games gepasst. Deshalb sind wir jetzt draußen.« Über die Gründe können Shelley und sein Team nur spekulieren: »Ein Verantwortlicher von

AoE Online

Erschienen:

16. August 2011



Unsere Lieblingseinheit: Der nordische Ülfhëðinn – weil sein Name so cool ist. Ulf kämpft mit seinem Speer angeblich super gegen Kavallerie, aber bei Age of Empires Online ist Taktik sowieso piepegal.

Chart-Wertung in GS 08/11:

1. Anno 1404: Venedig 93 Punkte

Ah, Venedig! Aufbauspieler gondeln monatelang im exquisiten Addon herum.

2. Starcraft 2 90 Punkte

Hell, it's about time! Am 10. November 2015 erscheint der letzte Teil der Trilogie – fünf Jahre nach dem ersten.

3. Civilization 5 89 Punkte

Hey, diesmal hat Civilization nur 89 Punkte! Jetzt kann Age of Empires überholen! Tja, war wohl nix, die 70 Pünktchen für AoE Online reichen nicht mal für die Top Ten.

...

40. Age of Empires Online 70 Punkte

Premium-Völker und -Einheiten nur gegen Echtgeld? Geht gar nicht! Ein Jahr später kippt Microsoft das, wir werten auf 73 auf.



Das AoE-3-Addon The War Chiefs bringt drei Indianerstämme ins Spiel.

Age of Empires 2 HD Edition

Erschienen:

9. April 2013



Unsere Lieblingseinheit: Der Conquistador. Der spanische Kavallerist feuert mit seiner Handkanone am liebsten auf langsame Infanterie. Er hält mit dem Conqueror-Addon Einzug, das vorbildlicherweise in der HD Edition enthalten ist.

Addons: The Forgotten (7. November 2013, nicht getestet)
The African Kingdoms (2015, noch nicht erschienen)

Chart-Wertung in GS 04/13:

1. Anno 2070

90 Punkte

Der gewagte Schritt in die Zukunft war goldrichtig: Nach vier Serienteilen weht frischer Wind. Auch ohne Segelschiffe!

2. Shogun 2: Fall of the Samurai 90 Punkte

Mit Panzerschiffen und Gatling-Guns gegen die ehrwürdigen Samurai – das hochklassige Addon ist noch besser als das Hauptspiel!

3. Starcraft 2: Heart of the Swarm 87 Punkte

Auch wenn die Zerg nicht jedermanns Sache sind: Teil zwei der Trilogie inszeniert die Königin der Klingen und ihren Feldzug fulminant.

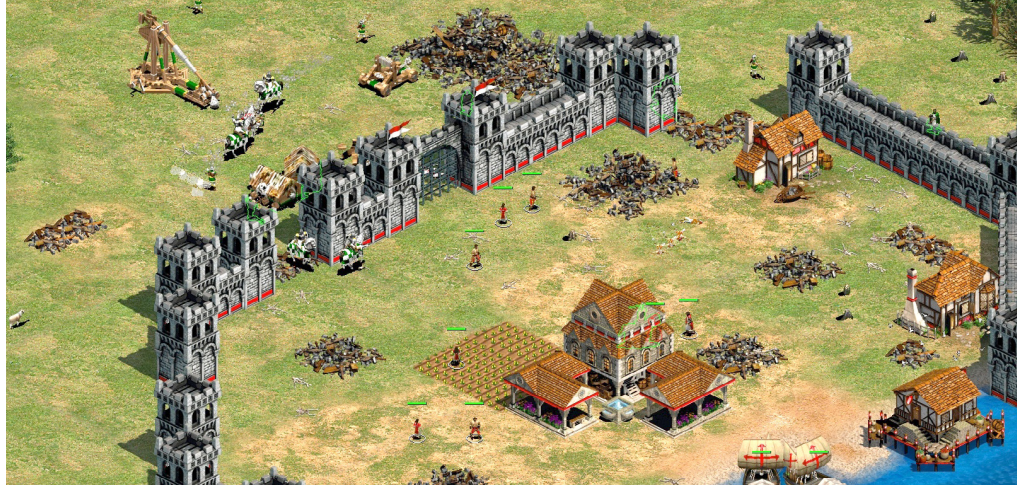
...

21. Age of Empires 2 HD Edition 77 Punkte

Schicke Schale, rauer Kern: Hinter der generalüberholten Optik steckt immer noch ein anspruchsvolles Strategiespiel.

Microsoft überbrachte uns Anfang September die Nachricht. Er hat uns nicht viele Details mitgeteilt und erwähnte nur, dass die Entscheidung auf mehreren Faktoren beruhte. Wir hatten seit der Gründung 1995 immer das Ziel, sehr gute Spiele zu entwickeln. Und wir denken, dass wir ein Studio aufgebaut haben, das dieses Ziel verwirklicht hat. Aber innerhalb der Grundstruktur einer größeren Organisation gibt es vielleicht andere Prioritäten. Die neuen Verantwortlichen von Microsoft hatten neue Pläne, wie man die Spielesparte kontinuierlich profitabel gestaltet, besonders über die nächsten Jahre, und wir waren seltsamerweise außen vor.»

Das Aus kommt umso überraschender, weil Ensemble bereits an weiteren Projekten arbeitet, darunter ein Online-Rollenspiel im Halo-Universum. Sogar ein eigener Campus für dessen Entwicklerteam ist im Bau. Dazu kommen Konzepte für ein Action-Rollenspiel mit dem Arbeitstitel »Nova«, eine Art Diablo



Spielerisch ändert sich in der HD-Neuaufgabe von AoE2 nix, sie poliert vor allem die Grafik auf. Dabei profitieren wir von hohen Auflösungen – das macht die Belagerungen übersichtlicher.

im Weltall. Unter dem Namen »Bam« läuft die Konzeptphase für ein Jump&Run, und hinter dem Codewort »Agent« verbirgt sich ein Actionspiel, das an eine Mischung aus Tomb Raider und der Heldenarmee aus Pixars »Die Unglaublichen« erinnert. Dieses Spiel ist bei der Schließung am weitesten fortgeschritten. Auffällig ist, dass Ensemble schon damals Abstand vom Strategiespielgenre nimmt, die Entwickler lassen ihre Kerndisziplin im Stich. Womöglich aus dem Gefühl heraus, das eigene Portfolio erweitern zu müssen, um in der modernen (Konsolen-) Welt bestehen zu können. Gleichzeitig knacken die PC-Verkäufe für Age of Empires mit allen Serienteilen plus Addons plus Age of Mythology gerade die 20-Millionen-Marke. Und so ein Studio macht man dicht?

Leichenfledderei

Die Ensemble-Schließung ist nicht das letzte Lebenszeichen von Age of Empires – auch wenn sich das viele alte Serienfans bald wünschen werden. Seit dem Aus des Studios kochen immer wieder Gerüchte hoch, dass irgendwer irgendwo an Age of Empires 4 arbeite. Jede Stellenanzeige mit dem Codewort »RTS experience«, also »Erfahrung mit Echtzeit-Strategie«, weckt neue Hoffnungen. Tatsächlich sitzt Robot Entertainment, ein Studio ehemaliger Ensemble-Mitarbeiter am mysteriösen »Project S«. Zuvor hatte das Robot-Team vorübergehend die Multiplayer-Server von Halo Wars gewartet, nun heißt es aus Entwicklerkreisen, man habe zwei Spiele in der Pipeline, und eines davon sei mit

Age of Empires verwandt. Das andere wird sich später als muntere Tower-Defense-Variante Orcs Must Die! entpuppen. »Projekt S« hingegen ist tatsächlich verwandt mit AoE, aber nicht das erhoffte Age of Empires 4, sondern – Age of Empires Online. Ein Free2-Play-Ableger! Weltweit klatschen Hände an Fan-Stirnen: Will Microsoft der Serie den Todesstoß versetzen? Wirklich überraschend kommt die Ankündigung aber nicht, Age of Empires Online ist ein Kind seiner Zeit. Spätestens seit sich Riot Games mit dem 2009 veröffentlichten League of Legends dumm und dämlich verdient, gelten Gratisschlachten als Heilsbringer des schrumpfenden Strategiemarktes, ach was, der gesamten PC-Spielebranche. Microsoft zieht nur mit.

Robot Entertainment betont indes in einem Blogeintrag, dass die Entscheidung, ein reines Onlinespiel zu entwickeln, nicht auf Marktzahlen beruhe – sondern darauf, wie beliebt der Multiplayermodus von Age of Empires 2 gewesen sei. Nicht umsonst arbeitet mit Ian M. Fisher ein ehemaliger Lead Designer von AoE 2 mit, der mit dem Online-Ableger gezielt die Fans der Vorgänger ansprechen möchte. Er sei überrascht gewesen, schreibt Fisher im Robot-Blog, wie sehr alte Serienfans die simplen Aspekte des Spiel lieben, die in Age of Empires 3 gefehlt hätten – beispielsweise eben den Singsang der Priester. Daran möchte man anknüpfen. Grundsätzlich keine schlechte Idee. Gleichzeitig beschließt Robot jedoch, Age of Empires Online brauche einen freundlicheren Grafikstil. Das resultiert in einem 2D-Comic-



Halo Wars ist taktisch anspruchslos, aber knallig inszeniert.



Clash of Clones, pardon, Castle Siege ist der vorerst letzte Versuch, aus Age of Empires noch Geld zu quetschen. An sich mag das Spielchen nicht schlecht sein. Ein AoE 4 wäre uns aber lieber.

look, der zum Unmut der Fans so gar nicht mehr nach Age of Empires aussieht. Aber das kann den Entwicklern eh bald egal sein.

Taylor an die Macht

Im Februar 2011 geht die Entwicklung von Age of Empires Online nämlich auf Gas Powered Games über, das Studio hinter Dungeon Siege und Supreme Commander. Der Robot-Chef Patrick Hudson betont, dieser Wechsel sei schon länger geplant gewesen, weil sein Team lieber an einer Eigenmarke arbeiten wolle – eben an Orcs Must Die!. Ein gutes Omen ist das aber nicht ... halten die Entwickler Age of Empires denn für so langweilig? Ironischerweise ist der neue Lead Designer ein einstiger Konkurrent von Bruce Shelley, nämlich Chris Taylor, der 1997 kurz vor Age of Empires sein Total Annihilation herausbrachte. Und nun stapft er auf der E3 2011 im Legionärskostüm fröhlich über eine Microsoft-Party, um Journalisten an die Anspielstationen für Age of Empires Online zu locken. Doch während sich hinter Xbox-360-Probespielern Zuschauertrauben bilden, vereinsamt Age of Empires Online regelrecht. Na gut, PC-Titel haben es auf der konsolenaffinen US-Leitmesse traditionell schwer. Über die Qualität von Age of Empires Online sagt das nichts aus. Oder?

Doch. Schon vor dem offiziellen Serverstart im August 2011 gerät das Bezahlmodell ins Kreuzfeuer, weil Microsoft den Spielern Premium-Zivilisationen verkaufen möchte, die mit den Standardvarianten des jeweiligen Volkes (Griechen, Ägypter & Co.) den Boden aufwischen. Beispielsweise dürfen nur Bezahlspieler auf alle Technologien und auf Berater zurückgreifen, die spezielle Vorteile bringen. Freispielen lässt sich all das nicht – ein Unding! Auch rein spielerisch landet Age of Empires Online in der Kategorie »nett, aber wir wollen Age of Empires 4!« Zum Spielbeginn erinnert das Free2Play-Werk zwar noch frapperend an das große Vorbild, in der klassischen Aufbauphase fühlen sich AoE-Veteranen nach dem Grafischock gleich wieder vertraut. Aber nicht lange, denn das immer gleiche Missionsdesign der Solokampagne (ursprünglich eine Stärke der Serie!) und die strunzdoofe KI lassen uns 15 Jahre nach dem ersten Teil kollektiv in die Tischkante beißen. Da dreschen

unsere Krieger zum Beispiel ungerührt auf Bauernhäuser ein – und ignorieren, dass sie gerade selber angegriffen werden. Bis zum Exitus! Selbst eine Umstellung auf ein faireres Bezahlmodell kann AoE Online nicht retten, nach nicht einmal drei Jahren zieht Microsoft am 1. Juli 2014 die Serverstecker.

Neue Hoffnung und Appsturz

Doch parallel zum Onlinespiel passiert etwas, das uns Hoffnung macht: Microsoft arbeitet an einem neuen Age of Empires! Na gut, es ist nicht wirklich neu: Die Age of Empires 2 HD Edition möbelt das Original zwar nur dezent technisch auf, zeigt aber, dass der Opa spielerisch bis heute erste Sahne ist – nach 16 Jahren! 2014 folgt die Age of Mythology: Extended Edition. Obwohl viele Veteranen die Nase rümpfen und »Geldmacherei!« schimpfen, klingeln die Kassen. Auf Steam verkauft die HD-Fassung von Age of Empires 2 bis heute rund 2,5 Millionen Stück, Age of Mythology immerhin knapp 550.000. Insbesondere der Erfolg von AoE 2 überrascht uns nicht, gute Echtzeit-Strategiespiele im Mittelalter sind bis heute selten. Die Stronghold-Serie hat sich mit ihren Bug-Eskapaden selbst ins Aus manövriert, Globalstrategiespiele wie Medieval 2 und Crusader Kings 2 sprechen ganz andere Zielgruppen an. Andere mittelalterlich angehauchte Echtzeit-Titel setzen auf Fantasy-Elemente, etwa Schlacht um Mittelmeer. Wer alttümliches Ritterfeeling und Burgenzerbröseln möchte, kommt um AoE 2 bis heute nicht herum, der Ensemble-Klassiker sitzt immer noch in einer sehr lukrativen Nische. Das merkt auch Microsoft und versorgt AoE 2 HD sogar mit einem Addon – für ein 16 Jahre altes Spiel! Nach der Erweiterung The Forgotten, die auf der Mod The Forgotten Empires basiert, hat der Publisher für 2015 eine weitere namens The African Nations angekündigt. Und auch die Extended Edition von Age of Mythology bekommt ein Addon, das Tale of the Dragon heißt und sich um die asiatische Mythologie dreht. Mal ehrlich, wenn sich Erweiterungen zu den alten Serienteilen immer noch rentieren – dann muss Microsoft doch langsam mal schnallen, dass sich ein Age of Empires 4 lohnen würde.

Schnallt Microsoft aber nicht. Denn statt zu erkennen, dass die Zeit reif wäre für ein

Hintern hoch, Microsoft!



Martin Deppe war 1997 bei der AoE-Enthüllung dabei und kann nicht fassen, wie Microsoft seinen einstigen Goldesel im Stall verhungern lässt:

Echtzeit-Strategie ist tot? Klar, so tot wie der PC, wie Rundenstrategie, wie Weltraumspiele. Ihr macht mal eben 50 Millionen Dollar Umsatz mit der HD-Neuaufgabe eures 16 Jahre alten Age of Empires 2, bei Entwicklungskosten, die nur im sechsstelligen Bereich liegen dürften – dafür würden andere Publisher morden! 50 Millionen Stunden haben die HD-Spieler in den ersten zwei Jahren im Spiel verbracht, berichtet ihr selber stolz. Bis heute bauen Fans hervorragende Mods, und ihr habt die Mod Forgotten Empires sogar für euer HD-Remake The Forgotten genutzt. Auch das Umfeld stimmt: Der PC ist nicht nur quicklebendig, sondern auch die mit Abstand am weitesten verbreitete Plattform; in Osteuropa und Russland steigen die Spielekäufe rasant (ja, die legalen!), vor allem im Strategiebereich.

Wie viele Hinweise, dass ein neues, richtiges, großes Age of Empires die Hütte rocken würde, braucht ihr denn noch? Die Serie hat sich damals gegen Heerscharen an Konkurrenten durchgesetzt. Jetzt, da es keine Konkurrenten mehr gibt, würde sich ein Age of Empires 4 erst recht rechnen. Wenn ihr's richtig anpackt, ohne Always-On, Micropayment oder Multiplayer-Only-Gedöns. Wenn ihr hinhört, was die Fans wollen. Die wollen nämlich Ersten und Zweiten Weltkrieg oder eine Neuaufgabe von Age of Empires und Age of Empires 2. Also genau das, was Bruce Shelley ursprünglich vorhatte! Ja dann lasst ihn doch machen, um Himmelswillen! Holt ihn da raus aus seiner Free2Play-Klitsche! Man lässt doch auch keinen Dreisterne-Koch in der Pommestube arbeiten!

Age of Empires

Genre: Strategie Hersteller: November '97
Termin: Microsoft Ersteindruck: Sehr gut
Martin Deppe: »10.000 spannende Jahre, in einem Spiel verpackt. So bunt war die graue Vorzeit noch nie. Hier kommt ein neuer Echtzeit-Hit auf uns zu.«

Martin Deppes Original-Zitat aus unserer GameStar-Erstaussgabe. Vor lauter Enthusiasmus hat er damals sogar Termin und Hersteller durcheinandergeschmissen.

neues Age of Empires, startet der Publisher mit dem PC-Spielchen Age of Empires Castle Siege lieber einen weiteren Free2Play-Versuch, der mit dem einst guten Namen Kasse machen soll. Dabei hat das Burgenbau- und Abreißspiel, das frapperend an den Mobile-Hit Clash of Clans erinnert und ebenfalls im Comiclook daherkommt, mit Age of Empires so viel zu tun wie EAs unlängst eingestelltes Lord of Ultima mit dem guten, alten Ultima. Mittlerweile gibt's Castle Siege auch als App – aus dem Epos Age of Empires ist ein Zwischendurch-Spielchen für die U-Bahn geworden. Was für eine Schande. ★

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



* 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-Feining-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



Schoss mit Raketenschub in die Herzen der Spieler: Rocket League.



Die Fahrzeuge im »Onslaught«-Modus von UT 2004 gehen auf eine Mod des Psyonix-Gründers zurück.

Phänomen Rocket League

DER VOLLTREFFER

Das unscheinbare Indie-Autoballsportspiel Rocket League avancierte innerhalb weniger Tage zum Millionenerfolg. Wir verraten sein Geheimnis. Von Sebastian Tyzak und Michael Graf

Mambo No. 5, Macarena, Bailando, Jungle Drum, Ein Bett im Kornfeld – wer nicht bei mindestens einem dieser Lieder spontan den Refrain mitsummen kann, hat kein Radio oder kein Gedächtnis. Sie alle waren klassische Sommerhits, die bei Sonnenschein und Schirmchendrinks aus Abermillionen Lautsprechern zur Unsterblichkeit schallten. Klar, kennt man, gibt's jedes Jahr. Bei Musik. Das Jahr 2015 hat nun auch einen Spiele-Sommerhit hervorgebracht, der über Abermillionen Bildschirme flimmerte – und ebenfalls unsterblich wurde. Sein Name: Rocket League. Vor wenigen Monaten war das Spiel kaum jemandem ein Begriff. Und warum sollte es auch anders sein, schon alleine die Idee klingt albern: Fußballspielen mit Raketenautos? Das klingt witzig, vielleicht nett für zwischendurch, aber sicherlich nichts, auf das man sich groß freuen müsste.

Doch die Veröffentlichung am 7. Juli markiert den Beginn eines raketenhaften Aufstiegs: Binnen einer Woche wird Rocket League fast zwei Millionen Mal heruntergeladen, dominiert die Zuschauercharts der Streaming-Plattform Twitch, landet auf der Frontseite von Reddit und saugt sich in den Steam-Hitlisten fest. Ein Boom, der sich in

den Folgewochen fortsetzt. Laut dem Entwickler Psyonix wurde das Autoballsportspiel auf Steam und im PlayStation Network mittlerweile über sechs Millionen Mal heruntergeladen, bis zu eine Million Spieler sind täglich online. »Die Resonanz ist viel größer, als wir je erwartet hätten – wir sind begeistert!«, jubelt der Psyonix-Vizepräsident Jeremy Dunham, der Erfolg hat ihn selbst überrascht. Vor allem, da Rocket League keine große Marketingkampagne umgab, das Spiel war einfach plötzlich da – und überall. Im Gespräch mit Dunham zeichnen wir die Erfolgsgeschichte nach.

Das Experiment mit dem Ball

Die Idee zu Rocket League ist älter, als man vermuten würde – sie wurzelt nämlich in



einer Mod für einen Team-Shooter. Der spätere Psyonix-Gründer David Hagewood versuchte in den frühen 2000er-Jahren, mit Modifikationen bekannter Spiele seinen Weg in die Branche zu finden. Eine dieser Mods fügte Unreal Tournament 2003 Fahrzeuge hinzu – was dem Entwicklerteam Epic so gut gefiel, dass man Hagewood prompt als freiberuflichen Entwickler anstellte. Aus dem Konzept seiner Fahrzeug-Mod entstand schließlich der »Onslaught«-Modus von Unreal Tournament 2004. Doch im Kern ging es Hagewood gar nicht um Onlineschießereien



Die Aufnahme in das PS-Plus-Programm sorgte zum Release für gefüllte Stadien.



und Explosionen; er hatte viel mehr Spaß daran, mit dem ursprünglichen Konzept zu experimentieren, die Autos springen und Tricks aufführen zu lassen. Um diese Idee weiterzuverfolgen, gründete er sein eigenes Entwicklerstudio Psyonix in San Diego. Sein Weggefährte Jeremy Durham erinnert sich: »Die ganze Existenz von Rocket League basiert auf einem Experiment. Wir wussten damals, dass wir ein eigenes Spiel mit Fahrzeugen machen wollten, planten aber nicht direkt ein Autoballspiel«, erläutert Jeremy. »Eines Tages hat einer unserer Level Designer dann einfach aus Spaß einen Fußball ins Spiel gesetzt, das war der »Aha!«-Moment. Dieser glückliche Zufall führte zur Entwicklung dessen, was heute auf gutem Wege ist, ein eigenes Franchise zu werden.« Inspiriert wurde der Level Designer womöglich von der beliebten UT-2004-Mod Carball, die schon 2006 das Autofußball-Prinzip vorwegnahm.

Das führt zur Entwicklung von Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars (SAR-PBC), das 2008 für die PlayStation 3 erscheint. Auch wenn die Presse verhalten reagiert oder das Spiel gar ignoriert, erntet es Community-Lob, beim Wertungs-Schmelztiegel Metacritic summieren sich die User-Wertungen auf 8,7 von 10 Punkten. Es ist das zweithöchste Publikumsurteil des gesamten

PS3-Jahrgangs 2008 (nach Dead Space mit 8,8 Punkten), ein eindeutiges Votum. Der ganz große Ruhm bleibt Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars dennoch verwehrt. Wer sich fragt, warum, muss nur den Titel schnell dreimal hintereinander aussprechen – das Spiel klingt einfach zu obskur. Dabei folgt es bereits demselben Stickmuster wie später Rocket League: Zwei Teams aus jeweils bis zu vier raketentriebenen Autos versuchen, einen überdimensionierten Ball in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu bugsieren. Abseits dessen bietet SARPBC noch 20 Minispiel-Herausforderungen, in denen Spieler beispielsweise als Torhüter den Kasten gegen eine Überzahl von KI-Gegnern sauber halten müssen. Immerhin verkauft sich das von Psyonix komplett in Eigenregie produzierte SARPBC respektabel: Der PS3-Titel wird über zwei Millionen Mal heruntergeladen. Ein Nachfolger, das wird bald klar, dürfte sich lohnen.

Politur und Glanz

»Recht schnell nach der Veröffentlichung von SARPBC haben wir einen Nachfolger in Erwägung gezogen«, bestätigt Jeremy Dunham. »Aber sowohl Rocket League als auch sein Vorgänger waren Projekte, die wir aus Leidenschaft schulterten. Deshalb mussten wir unsere Rechnungen parallel durch klassische Aufträge von Publishern begleichen.« Unter anderem programmieren die Unreal-Engine-Experten den Multiplayer-Netzworkcode von Mass Effect 3, arbeiten an XCOM: Enemy Unknown sowie Homefront mit und entwerfen das Vampir-Counter-Strike Nosgoth für Square-Enix. Erst Jahre nach Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars nimmt man die Arbeit am Nachfolger ernsthaft auf, und selbst dann läuft das Projekt nebenher. Erst 2013, zwei Jahre vor der Veröffentlichung, stellt Psyonix die ersten Mitarbeiter komplett für Rocket League ab. Darin sieht Jeremy Durham einen Vorteil: »Es erlaubte uns, über fünf Jahre lang Anregungen der engagierten SARPBC-Community zu sammeln. Wir setzten um, was sie sich wünschten. Häufig fragten Spieler beispielsweise nach

Die DLCs



Seit dem 13. August ist Supersonic Fury erhältlich, der erste DLC zu Rocket League. Für 3,99 Euro wandern ein Muscle-Car und ein Straßenwagen in die Spieler-Garage, hinzu kommt allerlei neuer Zierrat.



Seit dem 4. Oktober gibt es das zweite DLC-Paket namens Revenge of the Battle Cars, das ebenfalls 3,99 Euro kostet. Es bringt zwei Autotypen aus SARPBC zurück, plus allerlei Verzierungen.



Treffsichere Torschüsse und Glanzparaden erschließen sich Spielern nur mit genügend Übung.

mehr Möglichkeiten, das eigene Fahrzeug anzupassen, da es in SARPBC nur ein paar austauschbare Skins gab. In Rocket League erlauben wir den Spielern deshalb, viele Details ihrer Autos zu verändern.« Außerdem wurde im Vergleich zum Vorgänger die Spielgeschwindigkeit deutlich reduziert, da die Entwickler feststellten, dass man so von Beginn an schneller Zugang findet und in hitzigen Situationen leichter die Kontrolle behält.

So reift das fertige Rocket League heran, das zusätzlich im Zuge von Alpha- und Beta-Tests mit Hilfe der Fans feingeschliffen wird. schon die PS4-Beta avanciert regelrecht zum Geheimtipp, im Szeneforum NeoGAF schwelgen Probespieler in begeisterten Erfahrungsberichten – die aber noch keine größere Öffentlichkeit erreichen. Der Grund für die Euphorie liegt auf der Hand ... oder dem Reifen! Nämlich die ausgeklügelte Spielmechanik, die auch für den späteren Erfolg immense Bedeutung hat. Auf den ersten Blick fällt es vielleicht gar nicht auf, aber hinter der seichten Prämisse von Rocket League steckt enormer Tiefgang. Wer die Kontrolle im Raketenflug beherrscht, gelungene Teamstrategien austüfelt und exakt ins Eck platzierte Torschüsse abfeuert, dürfte hinter der eingängigen Spielmechanik schnell das fachmännisch zusammengeschraubte Uhrwerk ausmachen, das Psyonix ausgetüfelt hat.

Das »Plus«

Der Untergrund-Hype brodelte, die Vorfreude steigt, Rocket League flutscht, hat Potenzial. Doch auch einem guten Spiel wird nicht immer Erfolg zuteil, dafür braucht es nämlich erst mal Aufmerksamkeit – und die bekommt das Autoballspiel bald reichlich. Noch vor der Beta wird der PlayStation-Konzern Sony auf Rocket League aufmerksam. Und bietet den Entwicklern an, das Spiel – gegen Bezahlung – als kostenlose Dreingabe für PlayStation-Plus-Abonnenten zu veröffentlichen. »Wir sind ein kleines Studio ohne sonderlich großes Budget«, begründet Jeremy Durham. »Da schien PlayStation Plus eine gute Möglichkeit, Spieler auf Rocket League aufmerksam zu machen. Das Plus-Programm ist schon jetzt weit größer, als es das gesamte

PlayStation Network zum Zeitpunkt von SARPBC war.« Das lässt sich nicht leugnen, ein Großteil der PlayStation-4-Käufer besitzt eine Plus-Mitgliedschaft – nach aktuellem Kenntnisstand sind das fast acht Millionen Menschen. Eine verlockende Zielgruppe, insbesondere für ein Indie-Studio wie Psyonix.

Doch bald die Designer sind skeptisch, ob sie PlayStation Plus überhaupt noch brauchen. »Wir wussten, dass Rocket League groß rauskommen würde, wenn es genügend Leute ausprobieren können«, schreibt der Studiogründer David Hagewood im Psyonix-Forum. »Dann kam die Beta. Und mit all dem neuen Hype schien PS Plus für uns keinen Sinn mehr zu haben. Wir planten, das Spiel normal zu veröffentlichen. Dann trat Sony auf den Plan und erklärte, wie sehr sie Rocket League wirklich wollten. Sie machten uns ein solides Angebot und versprachen, den Titel zu promoten.« Es gibt schlechtere Voraussetzungen für einen Release. Psyonix schlägt ein, einen Monat lang dürfen Plus-Abonnenten das Autoballspiel kostenlos herunterladen. Die Entwickler setzen sich sofort an erste DLC-Pakete, schließlich hat man nun

eine Spielerbasis in Millionenhöhe, die weiter monetarisiert werden möchte. Und weil Rocket League eben nicht nur gratis, sondern auch noch verdammt gut ist, fängt der Raketenauspuff ganz von alleine Feuer.

Auch um einen anderen Aspekt des Erfolgs macht Jeremy Durham keinen Hehl: »Wir hatten nicht sonderlich viel Konkurrenz im Juli.« Rocket League trifft mitten ins Sommerloch, im Juli erscheinen traditionell nicht viele Spiele, PS4-Besitzer bekommen vor allem HD-Neuaufgaben älterer Spiele, etwa von Prototype und Journey. Mit umso offeneren Armen begrüßen sie einen frisch-flotteren Freizeikick wie Rocket League, der noch dazu schlappe 20 Euro kostet. Die Mundpropaganda der begeisterten PS-Plus-Spieler steckt bald auch deren PC-Kollegen an: Wochenlang dominiert Rocket League die Steam-Verkaufscharts, laut SteamSpy.com wandert es bis Ende September 2015 über 1,3 Millionen Mal über die digitale Laden-theke. Auch während unserer Recherche im September hält sich der Titel weiterhin unter den meistgespielten Titeln der Plattform und muss sich 790.000 aktiven Spielern innerhalb der letzten zwei Wochen lediglich Blockbustern wie GTA 5 (995.000) oder Skyrim (862.000) geschlagen geben. Rocket League spielt in der ersten Liga.

Wer sein Auto liebt, der streamt

Damit sind die Möglichkeiten für budgetfreies Marketing aber noch nicht ausgeschöpft. Stichworte: Youtube und Twitch. »Auf diesen Plattformen sind die Leute, die wir erreichen wollen«, sagt Jeremy Durham. »Leute, die Videospiele lieben und mit ihren Freunden darüber reden. Youtuber und Twitch-Streamer machen das mit Millionen von Menschen.« Wenn ein Spiel den Nerv der Community auf Youtube und Twitch trifft und sich die Zuschauer nicht zu schnell an dem Spielprinzip sattsehen, verbreitet sich die frohe Kunde vom »neuen Hit« wie ein willkommenes Lauf-



Die Mod Carball für UT 2004 erschien bereits 2006 und erinnert an Rocket League. Der Psyonix-Gründer Hagewood hatte damit zwar nichts zu tun, die Mod mag ihn aber inspiriert haben.



Die engagierte Community hat auch schon Fan-Malereien hervorgebracht.

feuer. Dabei ist es völlig irrelevant, ob der Titel ein aufwändig produzierter Blockbuster oder ein Indiespiel ist – wenn das Spiel unterhält und von vielen Kanälen aufgegriffen wird, zündet die Werberakete. Dafür ist Rocket League längst nicht das erste Beispiel, auch die Arma-2-Mod DayZ, der aberwitzige Surgeon Simulator und das Dinospektakel ARK: Survival Evolved verdanken ihren Aufstieg der Let's-Play- und Streaming-Szene.

Wie gut Rocket League ankommt, zeigt der Youtube-Kanal des SARPBC-Veteranen Kronovi, der bereits in der Rocket-League-Beta mitklickt und auch Videos daraus postet. Was aber kaum jemanden interessiert, die Videos dümpeln bei ein paar Tausend Aufrufen dahin. Dann erscheint das Spiel, die PS-Plus-Begeisterung verbreitet sich – und Kronovis Videos werden plötzlich zehn- und sogar hunderttausendfach angeschaut. Und das bei nur 18.000 Abonnenten. Rocket League avanciert zu einem der Top-Suchthemen auf Youtube, weil es dank seines Fußball- und Wettbewerbsprinzips bereits von Haus aus einen enormen Unterhaltungswert mitbringt. Ein 2D-Jump&Run über bedrohte Robbenbabys (hypothetisches Beispiel) könnte genauso gut oder sogar besser sein – es würde sein Publikum niemals so direkt und emotional ansprechen wie Psyonix' Stadionspektakel: Jeder will spektakuläre Treffer, waghalsige Manöver sehen. Und natürlich Youtuber, die an Niederlagen verzweifeln und Siege bejubeln. Schnell greifen auch größere Kanäle das Autoballspiel auf, darunter sogar der

Wer ist Psyonix?

Psyonix ist ein unabhängiger Entwickler mit Sitz in San Diego, USA. Das Studio existiert bereits seit 15 Jahren und konzentriert sich vor allen Dingen auf Multiplayerspiele, die auf der Unreal Engine basieren. Unter anderem lieferte das Team die Mehrspielermodi zu Bulletstorm und Mass Effect 3, entwickelte aber mit dem iOS- und Android-Weltraum-Shooter ARC Squadron oder dem auf der Legacy-of-Kain-Lizenz basierenden Nosgoth auch eigene Spiele. Im Jahr 2008 (in Europa: 2009) veröffentlichte Psyonix mit Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars den Vorgänger zu Rocket League.



Reichweiten-Weltmeister PewDiePie (39 Millionen Abonnenten). Und der Schub hält an, im September kommen täglich immer noch rund 50 Rocket-League-Videos hinzu, pro Woche sammelt das Spiel über drei Millionen Videoaufrufe. Auch unter den meistgesehenen Twitch-Spielen landet Rocket League als Neueinsteiger im Juli direkt auf Platz fünf – nur knapp hinter Dauerbrennern wie League of Legends und Counter-Strike: Global Offensive. Auch Anfang September sind auf der Live-Streaming-Plattform die Zuschauerzahlen mit Spitzen von bis zu 41.000 Zuschauern pro Tag sehr respektabel.

»[Youtube und Twitch] sind heutzutage integral für den Erfolg eines Spiels. Es kann gar nicht genug betont werden, wie wichtig sie sind«, erklärt Jeremy Durham seine Haltung. Rocket League ist dabei ein wunderbares Beispiel für die Eigendynamik dieser Communitys. Ohne gezieltes Engagement von Psyonix wurde das Spiel von Live-Streamern und Videoschaffenden aufgenommen.

men. Das war Glück, aber kein Zufall. Rocket League ist wohlgeölt und explosiv, es findet seine Zuschauer von selbst. »Genau das ist es, was sich Entwickler wünschen sollten«, rekapituliert Jeremy den Zuspruch, den Rocket League auf Youtube und Twitch erfuhr. Genauso kann er sich selbst auf die Schulter klopfen, weil sein Spiel genau den Zeitgeist trifft. Im Community-Freudenfest gehen dann auch die klaren Schwächen von Rocket League unter: Der mager Umfang erinnert an ein Startpaket (Haben wir die DLCs erwähnt?), es gibt keine Online-Turniere, die KI schießt Glückstore, den Raketenwagen mangelt es an Details. Nur: All das schadet den Downloadzahlen nicht im Geringsten.

Raketen(nach-)schub

Erfolg ist eine feine Sache. Noch feiner ist es aber, wenn er ein Weilchen anhält. So manche Band, die einen Sommer-Charthit landete, kann davon ein Liedchen singen. Oder eben nicht. Kennt hier beispielsweise noch jemand ein anderes Lied von Las Ketchup als »The Ketchup Song« von 2002? Auch in Sachen One-Hit-Wonder möchte Psyonix das richtige Händchen beweisen und nicht so schnell in Vergessenheit geraten: »Wir sind noch immer mit dem Polishing des Spiels beschäftigt«, verrät Jeremy. »Es gibt da einige Dinge, die wir in Rocket League noch umsetzen wollen.« Durch neue Arenen, Ziergegenstände und kostenpflichtige DLCs will der Entwickler das Spiel frisch halten. Oder mit dem Patch 1.04, der einen Spectator-Modus brachte, mit dem man Matches als Zuschauer aus freier oder fixierter Perspektive verfolgen kann. Eine Funktion, die für die E-Sport-Tauglichkeit sehr wichtig ist.

Denn Psyonix möchte Rocket League künftig verstärkt im elektronischen Sport etablieren: »E-Sport ist sehr wichtig für den langanhaltenden Erfolg des Spiels«, erklärt Jeremy.



Entwickler Psyonix möchte mit Rocket League auch den E-Sport-Bereich erobern, weshalb regelmäßige Updates und Inhaltserweiterungen essenziell sind.



Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars ist der direkte Vorgänger von Rocket League.



Jeremy Durham stand uns Rede und Antwort.

Turniere sollen Profispieler anlocken, Übertragungen verschaffen Neulingen Einblick ins Spiel. Klingt simpel, ist es aber nicht »Du kannst das nicht erzwingen«, konstatiert Jeremy. »Nur weil du sagst ›Das ist ein E-Sport-Spiel!‹, kommt es nicht zwingend so. Vielmehr bestimmen Spieler und Community, ob ein Titel dafür taugt oder nicht.« Was Rocket League anbelangt, scheinen sich die Spieler schnell einig geworden zu sein: Bereits zwei Tage nach Release kündigte die ESL die ersten Rocket League-Cups an, der Startschuss für das erste MLG-Turnier folgte am 17. Juli. Der älteste (ESL) und der größte E-Sport-Veranstalter (MLG) sind also bereits an Bord. Das muss nichts heißen, im Rahmen vermutlich bezahlter Kooperationen hat die ESL auch schon mäßig interessante Spiele wie Alliance of Valiant Arms und das bereits eingestellte Superhelden-Dota Infinite Crisis in ihr Programm aufgenommen. Doch Rocket League hat schon jetzt etwas, was diesen Werken abgeht: einen hohen Bekanntheitsgrad und engagierte Fans. Gute Voraussetzungen, um gespielt und geschaut zu werden, auch wenn Dota 2, Counter-Strike & Co. die Platzhirsche bleiben werden.

Angesichts dieser Konkurrenz ist es umso wichtiger, E-Sportlern und Zuschauern mit zusätzlichen Inhalten und Updates neue Anreize zu liefern, am Ball zu bleiben. »Aus unserer Sicht ist es das Beste, das Spiel mit möglichst vielen Features zu erweitern, die E-Sport möglich machen«, womit Jeremy Durham die eilige Implementierung des Spectator-Modus erklärt. »Als Entwickler darfst du dein Spiel nicht mehr nur als ein Produkt verstehen, sondern vielmehr als einen Service. Wenn du erreichen möchtest, dass Leute dein Spiel kaufen, musst du ihnen als Kunden eine gute Erfahrung bieten.«

Geteiltes Bild ist doppelter Spaß

Apropos: Beim Überfliegen der Feature-Liste von Rocket League dürfte der eine oder andere vor Unglauben die Augen zugekniffen haben. Ja, Rocket League ist eines der wenigen Spiele, die einen Splitscreen-Modus bieten, mit dem bis zu vier Spieler gemeinsam an einem Bildschirm miteinander, ge-

einander oder sogar gemeinsam online spielen können. »Spiele haben sowas einfach nicht mehr« war ein Kommentar den wir häufig gehört haben«, erklärt Jeremy. »Deshalb hat es uns ein wenig gerührt, als sich Leute darüber freuten, unseren Titel direkt mit ihren Freunden spielen zu können. Es gibt einen Grund, warum Brettspiele, Wii-Titel, Karaoke und andere Unterhaltungsmedien mit sozialer Komponente so beliebt sind. Es ist das Beisammensein, das sie zu etwas Besonderem macht. Mit Freunden zusammen eine Runde Rocket League zu spielen, ist genauso, wie gemeinsam die Lieblingssportart zu verfolgen.« Auch der Splitscreen-Modus ist sicherlich eine Zutat des Rocket-League-Erfolgsrezepts. Bei einem Freund oder einer Freundin auf eine Runde Raketenfußball eingeladen zu werden, hinterlässt einen größeren Eindruck, als nur davon zu hören. Und mag durchaus zum einen oder anderen Kauf verführt haben. Schade also, dass der Splitscreen-Modus in der aktuellen Spielegeneration so oft vernachlässigt wird.

Gemeinsam zum Raketenstart

Rocket League ist ein Phänomen, in vielerlei Hinsicht. Es zeigt nicht nur, dass es sich auszahlen kann, alte Spielkonzepte wieder aufzugreifen; es zeigt auch, dass selbst kleine Studios Aufmerksamkeit für ihr Spiel gene-

rieren können – wenn auch mit tatkräftiger Hilfe von Sony, das bereits frühzeitig auf Rocket League aufmerksam wird. Derartige Unterstützung durch Plattformbetreiber ist heutzutage elementar. Andere Indie-Entwickler berichten etwa, dass ihr Spiel auf Steam erst den Durchbruch feierte, als dessen Redaktion den Titel bei ins Sale-Rampenlicht hievte. Qualität alleine reicht längst nicht mehr, dafür ist das Download-Angebot viel zu groß und unübersichtlich. Außerdem unterstreicht Rocket League, welche zentrale Rolle Twitch und Youtube heutzutage spielen. Und vielleicht auch, dass Entwickler nicht davor zurückscheuen sollten, einen Splitscreen-Modus einzubauen. Vor allem aber zementiert Rocket League den Einfluss der Community. Ein nicht zu unterschätzender Teil des Autoball-Erfolgs rührt aus der Unterstützung der Fans, die Denkanstöße für Veränderungen geliefert und schon während der Beta die Werbetrommel gerührt haben. Folgerichtig unternimmt Psyonix weiterhin alles, um Präsenz zu zeigen und sich um die Belange der Fans zu kümmern. Deshalb zog beispielsweise die holprige, von Serverproblemen durchzogene Anfangsphase von Rocket League ohne Shitstorm am Studio vorbei. Deshalb überlassen wir an dieser Stelle Jeremy das Schlusswort: »Unsere Community ist die beste ... und das meinen wir ehrlich!« ★



Der Splitscreen-Modus trägt sicherlich zum Erfolg von Rocket League bei.

JUST CAUSE 3



SET THE WORLD
ON FIRE

AB 1. DEZEMBER IM HANDEL

PS4

XBOX ONE

PC DVD ROM

AVALANCHE STUDIOS

SQUARE ENIX

Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

SILBERNE PIRATEN- HOCHZEIT



Tief in der Karibik, vor nunmehr 25 Jahren: Guybrush Threepwood möchte ein mächtiger Pirat werden und setzt damit die großartigste aller Adventure-Komödien in Gang. Zum Monkey-Island-Jubiläum öffnen wir ein Fass Grog und erinnern uns mit Spielschöpfer Ron Gilbert an die Entstehung des Klassikers.

Von Heinrich Lenhardt

Mein Skype-Gespräch mit Ron Gilbert wird jäh durch eine Bürokrise unterbrochen: »Oh, einen Moment, der Hund frisst gerade mein Notizbuch.« Guter Witz, sollte man meinen. Wird nicht üblicherweise das Kopierschutz-abfrage-Codewheel von Haustieren zerstört? Doch Gilbert meint es ernst, sein fünf Monate alter Chihuahua-Mix Pep versucht sich gerade als Reißwolf: »Es gibt dieses Notizbuch, in dem das Geheimnis von Monkey Island steht – und mein Hund macht wirklich Anstalten, es zu fressen!« Jenes Geheimnis ist

auch nach 25 Jahren ein Mysterium, um das sich alle möglichen Theorien ranken, die vom Monkey-Island-Erfinder nur ausweichend kommentiert werden. Schon als er am ersten Adventure der Serie arbeitete, schwebte Ron Gilbert eine Trilogie vor. Monkey Island 2 entstand noch unter seiner Regie, doch danach verließ er Lucasfilm Games und ließ uns mit einem verblüffenden Cliffhanger zurück: Hatte Guybrush sich die ganze Geschichte nur eingebildet, war er doch nur der Junge im Vergnügungspark – oder war vielmehr der Vergnügungspark ein Traum?

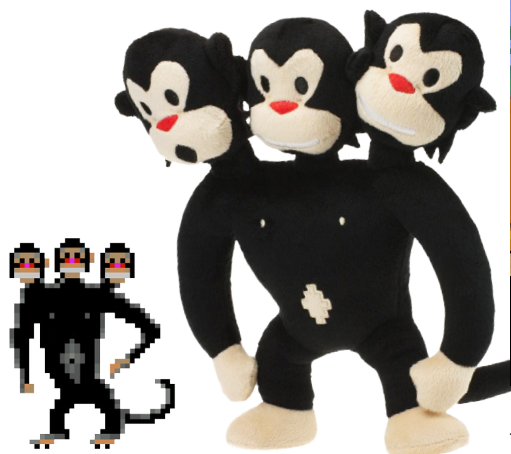
SCUMM-Start auf C64

Traumhaft waren jedenfalls die Arbeitsbedingungen bei Lucasfilm Games in den 80er-Jahren. Ron Gilbert war 1984 als Programmierer angeheuert worden, um Atari-Entwicklungen wie Koronis Rift auf den C64 umzusetzen. Ein Jahr später erhielt er die Gelegenheit, sich zusammen mit sei-

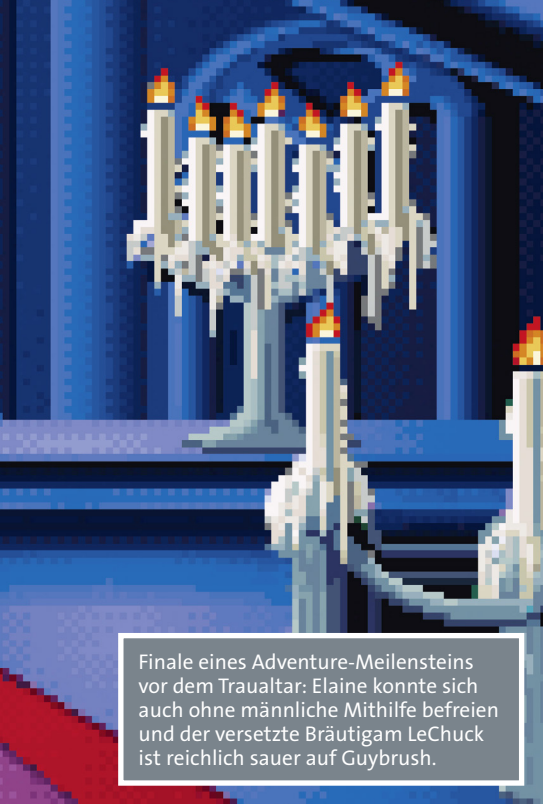
nem Kollegen Gary Winnick ein eigenes Spiel auszudenken: das 1987 auf dem C64 veröffentlichte Maniac Mansion. Es war ein unerhört komisches Verbenklick-Adventure zu einer Zeit, in der Parser-Texteingaben üblich waren. Die dazu entwickelte Engine »Script Creation Utility for Maniac Mansion« wurde dann für eine ganze Abenteuer-Generation verwendet, besser bekannt ist sie unter der Abkürzung SCUMM. Das technische Grundgerüst steht also. Aber woher kam der Seeräubergedanke?

Piraten-Papierkram

Wenn Gilbert mit neuen Ideenansätzen spielt, dann schreibt er gerne kleine Kurzgeschichten, eine, zwei Seiten lang: »Ich glaube, vielen Leuten geht es so, dass ihre besten Ideen entstehen, während sie etwas erschaffen«, erklärt er diese Vorgehensweise. 1988 inspirierten ihn die Piratenattraktion von Disneyland, der Roman »In fremderen Gezeiten«



Die gefürchteten Kannibalen von Monkey Island müssen auf ihre ungesättigten Fettsäuren achten. Ob sie aber auf diesen alten Trick hereinfallen?



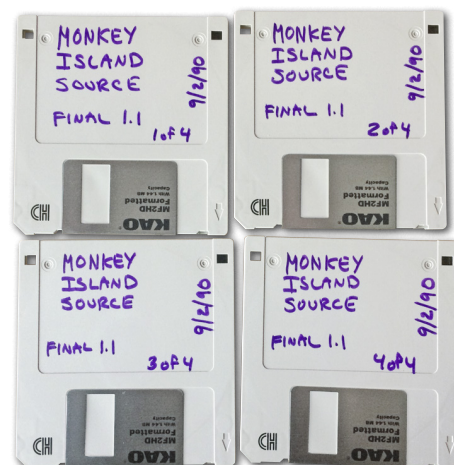
Finale eines Adventure-Meilensteins vor dem Traualtar: Elaine konnte sich auch ohne männliche Mithilfe befreien und der versetzte Bräutigam LeChuck ist reichlich sauer auf Guybrush.



Gut 25 Jahre später hat Ron Gilbert immer noch seine originalen Source-Code-Disketten mit dem Datumsvermerk 2. September 1990.



Das wahre Geheimnis von Monkey Island will Ron Gilbert eines Tages mit seinem wahren Nachfolger zu Teil zwei lüften ... sofern Lizenzhalter Disney ihn lässt und Büro-Piratenhund Pep nicht Herrchens Notizbücher frisst.



und alte Errol-Flynn-Filme: »Es war eine Menge Piratenkram, ich schrieb diese kleinen Piratengeschichten über verschiedene Charaktere in verschiedenen Situationen, nur um zu sehen, ob daraus irgendetwas Interessantes wurde.« Die Entwickler von Lucasfilm Games tauschten zu der Zeit ständig Papiere mit Ideen aus. »Wir nannten sie einseitige Designdokumente«, erinnert sich Ron Gilbert. »Du hast einen Ausdruck bei jemandem auf dem Schreibtisch gelegt, der das Papier dann weiterreichte und auf diese Weise bekamst du eine Menge Feedback.« Das fiel bei den Piratengeschichten positiv aus, Gilbert erhielt schließlich grünes Licht für sein neues Spiel. Aber dann kam ihm ein gewisser Doktor Jones dazwischen.

Indiana Jones hält Guybrush auf

Pünktlich zum Kinostart von »Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug« sollte Lucasfilm Games ein offizielles Adventure veröffentlichen. Das musste im Mai 1989 in den Läden sein, es blieb nur knapp ein Jahr Entwicklungszeit. Aufgrund der gebotenen Eile wurde neben David Fox und Noah Falstein auch Ron Gilbert auf das Projekt angesetzt. Gilbert hatte da schon mit der Arbeit an Monkey Island begonnen, hing aber in kreativer

Hinsicht fest; er wusste nicht so recht, wo die Geschichte hinführen sollte. Heute ist er Indy dankbar für die Unterbrechung: »In gewisser Weise war es ein Segen, ich konnte eine Pause machen. So hatte ich etwa neun Monate, in denen ich Monkey Island in den Hinterkopf schieben konnte, während ich an Indiana Jones arbeitete.«

Zuwachs bei den Witzbolden

Doch nichts kann einen motivierten Piratenanwärter dauerhaft aufhalten, im Sommer 1989 lief die Monkey-Island-Produktion auf Hochtouren – mit einem erweiterten Team. Ursprünglich wollte Ron Gilbert das Spiel alleine programmieren, aber die Arbeit an Indiana Jones zeigte ihm, dass Adventures dieser Größenordnung mehr Personal erforderten: »David Grossman und Tim Schafer wurden als Programmierer angeheuert. Das war eine sehr glückliche Entscheidung, denn sie entpuppten sich auch als wirklich gute Schreiber, die viel zum Humor und den Texten beigetragen haben, auch wenn sie dafür gar nicht angestellt worden waren.«

Ein weiteres wichtiges Mitglied des Scherzkeks-Teams, das sich bei der Entwicklung ständig Ideen und Gags zuspitzte, war Grafiker Steve Purcell. »Beim Humor erhalten

die Texte viel Beachtung, aber Steves Talent für visuelle Gags und wirklich schräge Ideen war absolut erstaunlich«, betont Ron Gilbert. »Wenn du dich in den Räumen umsiehst, gibt es da eine Menge merkwürdige Dinge, und vieles davon stammt von Steve Purcell.« Ein gutes Beispiel ist die Animation des Brücktentrolls, der sich die Maske vom Kopf reißt, nachdem man ihm den roten Hering gebracht hat. Der bärtige Mensch im Trollkostüm ist niemand Geringeres als George Lucas. »Ich bin mir nicht sicher, ob George das je mitgekriegt hat«, lacht Gilbert.

Bis zuletzt am Text gefeilt

Auf Sprachausgabe mussten die Schreiber keine Rücksicht nehmen, bis kurz vor dem Abgabetermin konnten sie an den Texten arbeiten. So war es zum Beispiel möglich, Gouverneurin Marley kurzfristig einen neuen Vornamen zu verpassen. Sie heißt nur deshalb Elaine, damit die Hochzeitsszene als An-

Das Packungssuchbild: Erkennen Sie den Unterschied?

Als Lucasfilm-Lizenzpartner Softgold die Packung der deutschen Version produzieren wollte, fehlte die Logovariante für die Schachtelseite. Damals wurden noch höchst analoge Filme montiert, DTP-Druckdateien lagen nicht vor. Boris Schneider-Johne entschied deshalb, den Schriftzug der Frontseite in verkleinerter Form zu übernehmen: »Kommt, wir nehmen einfach das geschwungene »Island«, das fällt keinem auf.« Har – von wegen! Als einige Wochen später Doug Glen nach Deutschland kam, registrierte der Lucasfilm-Games-Chef sofort dieses Detail, wie sich Boris erinnert: »Tobsuchtsanfall kann man's nicht nennen, denn er war ein sehr freundlicher Mensch, aber es hieß: »Was ist das, was habt ihr da gemacht? Dieses Logo ist falsch! Ihr habt das ohne Freigabe gedruckt?« Selbstredend, dass bei späteren deutschen Auflagen das korrekte begründete Logo an der Seite prangte. Wer noch ein Exemplar mit schiefem »Island« im Regal hat, besitzt ein echtes Sammlerstück.



spielung auf den Filmklassiker »Die Reifeprüfung« funktioniert. Guybrush kann ähnlich wie Dustin Hoffman die Eheschließung durch ein herzhaft gebrülltes »Elaine!« stören.

Letztendlich war es Ron Gilbert, der die Ideen des Teams sammelte und entschied, welche Gags es ins Spiel schafften. Auf einen Lieblingscharakter will er sich heute nicht festlegen: »Das wäre ja so als, müsse man sein Lieblingskind wählen.« Ein besonders markanter Typ ist Gilberts Erfahrungen beim Autokauf zu verdanken: »Ich erinnere mich, wie ich durch diesen ganzen Prozess ging, in

dem der Verkäufer dir ständig mehr andrehen will. Das ist wirklich ein Witz, Autoverkäufer sind in vielerlei Hinsicht Selbstparodien. Aus diesem Erlebnis resultierte Stan, wir machten nur einen Schiffsverkäufer aus ihm.«

Beleidigender Schwertkampf

Kein anonymen Verkäufer, sondern Hollywood-Altstar Errol Flynn war die Inspirationsquelle für eines der originellsten und komischsten Elemente von Monkey Island. »Beim Ansehen alter Piratenfilme aus den 30er-Jahren fiel mir eines wirklich auf: Die-

se Piraten verbringen mehr Zeit damit, sich zu verhöhnen, als aufeinander einzuschlagen«, erinnert sich Gilbert. »Es wurde während des Kämpfens viel geredet und mir kam die Idee, dass so etwas gut zu einem Adventure passen würde. Denn das sind ja keine Actionspiele – Adventures sind langsamer und du benutzt dein Gehirn, um dich durch Situationen zu tüfteln. Aber ein Piratenspiel ganz ohne Schwertkampf, das geht ja eigentlich nicht. Als ich also sah, wie diese Leute in den Filmen sich Beleidigungen an die Kopf warfen, ergab das absolut Sinn:

Lenhardts Lieblingsmomente

Das Erste ist für mich immer noch das Beste. Sicher könnte man argumentieren, dass Monkey Island 2 die hübschere Grafik und vertrackteren Puzzles hat, aber ich habe den Serienauftakt in noch besserer Erinnerung. Die weniger detaillierten Hintergrundbilder sind absolut stimmig und erleichtern das Erkennen pixelkleiner Details. Die Bedienung ist nach den Maßstäben von 1990 sensationell gut, mit Feinheiten wie automa-

tischer Selektion sinnvoller Verben per Rechtsklick. Sierra-Abenteuer wirkten dagegen wie Steinzeitrelikte, von Fairness und Puzzlelogik mal ganz zu schweigen. Am meisten hat mich The Secret of Monkey Island aber mit seiner Gag-Dichte begeistert, der Fülle an skurrilen Charakteren, pointierten Dialogen und exzentrischen Einfällen. Es gibt kaum einen anderen PC-Klassiker, der sich über 25 Jahre so gut gehalten hat.



»Dann erzähl mal was über Loom«



Nach dem relativ ernsten Indy-Adventure war ich als alter Maniac-Mansion-Fan sehr auf das neue Spiel von Ron Gilbert gespannt. Wie witzig und verrückt würde Monkey Island sein? Die Antwort liefert schon ein Anfangsdialog in der

SCUMM-Bar (allein der Name!). Da sitzt ein grimmiger Seeräuber mit Loom-Anstecker, der auf Anfrage die Schönheiten jenes Lucasfilm-Adventures preist, während am unteren Bildrand auffällig »Werbung!« blinkt. Dieser bescheuert-geniale Moment macht schnell klar, dass uns ein sehr eigenwilliges Spielerlebnis erwartet.

Clevere Schwertkämpfe für geschulte Gehirne



Monkey Island mangelt es wahrlich nicht an originellen Momenten und brillanten Einfällen, aber das Kampfsystem für die Schwertduelle ist mein persönliches Highlight. Der Gegner beginnt mit einer höhnischen Bemerkung, auf die

ich eine passende Schlagfertigkeit entgegnen muss. Das Repertoire an cleveren Retourkutschen wächst durch Übungskämpfe gegen herumstreunende Piraten – etwas langwierig, aber amüsant. Hat man genug flotte Sprüche beisammen, um die Schwertmeister-Prüfung zu bestehen, ist es ein tolles Gefühl.

Sierra kriegt sein Fett weg



Guybrush spaziert am Rand eines Plateaus entlang, da brösel plötzlich das Erdreich unter ihm weg und er stürzt in die Tiefe. Verdammt, wie hätte ich das wissen sollen? Aber bevor ich mich richtig ärgern kann, erscheint eine Dialogbox im Sierra-Stil: »Zu dumm auch, du bist tot – hoffentlich hast du den Spielstand gespeichert.« Diese Parodie auf die unfairen Todesfälle in Sierra-Adventures ist ebenso treffend wie witzig. Und Guybrush kehrt einen Moment später wieder zurück, denn er landete unversehrt auf einem Gummibaum – perfekt.

Guybrush spaziert am Rand eines Plateaus entlang, da brösel plötzlich das Erdreich unter ihm weg und er stürzt in die Tiefe. Verdammt, wie hätte ich das wissen sollen? Aber bevor ich mich richtig ärgern kann, erscheint eine Dialog-

Guybrush muss die Luft anhalten

An diesem absurden Puzzle knabberte ich erstaunlich lange. Sheriff Shinetop hat Guybrush mit einem Gewicht an den Füßen ins Wasser geworfen. Alle möglichen verlockenden scharfen Sachen liegen in Beinahe-Reichweite auf dem



Meeresboden. Wie komme ich nur an Messer oder Säge ran, um das Seil durchzuschneiden? Die Lösung ist viel zu naheliegend: Einfach das Leichtgewicht aufnehmen und an Land marschieren. Als Belohnung folgt ein nicht minder denkwürdiger romantischer Moment mit Elaine (Stichwort »Mausezähnen«).

»Jedes Schiff hier ist ein einmaliges Angebot«

Der zappelige Gebrauchschaftverkäufer Stan hat sich sofort in mein Herz gequasselt. Unglaublich günstig sind die Angebote für seine erlesenen Modelle, von den Extra-Optionen mal ganz zu schweigen. Der Charakter ist witzig und



das dazugehörige Puzzle mit der ergaunerten Kreditreferenz raffiniert. Doch beim Feilschen kriegte ich nur mit Rumprobieren heraus, dass ich auch mit einem Abbruch des Handels drohen musste. Bei meinen ersten Erfahrungen mit Autoverkäufern in den USA musste ich einige Jahre später wieder an Stan denken.

Das letzte Malzbier-Gefecht

Generell hat mir die zweite Hälfte nicht ganz so extrem gut gefallen wie der Auftakt auf Mêlée Island. Die Rätsel sind größtenteils solide, aber es gibt auf Monkey Island nicht so viele interessante Charaktere. Dafür entschädigt



das Finale mit der Hochzeitsszene und dem weitgehend selbstablaufenden LeChuck-Showdown. Tod durch Malzbier samt Wiederholung, dann die unsterblichen Schlussworte »Zahle nie mehr als 50 Mark für ein Computerspiel«. So entlässt Monkey Island den glücklich glucksenden Spieler in die weniger amüsante Realwelt.

So sollten wir die Schwertkämpfe in Monkey Island machen.«

Am 2. September 1990 war das Spiel bereit für Mastering und Duplizierung. Dieses Datum steht auf den Source-Code-Disketten, die Ron Gilbert immer noch in seiner Sammlung hat. Im Laufe des Oktobers dürfte The Secret of Monkey Island in den US-Handel gekommen sein, so ganz genau kann sich auch Gilbert nicht mehr erinnern. Bei der deutschen Version ist der 12. Dezember als File-Datum eingetragen, zu dem Zeitpunkt erschien in der Zeitschrift Power Play der erste von vielen enthusiastischen Tests – zumindest in Deutschland. In den USA klangen die Kritikerstimmen freundlich, aber nicht gerade euphorisch.

»Das war schon ein wenig deprimierend«

Auch die Verkaufszahlen waren zunächst nicht berühmt, vor allem im Vergleich zu den Titeln des Konkurrenten Sierra: »Monkey Island 1 und 2 waren keine Riesenhits«, betont Gilbert, »in den USA verkauften Spiele wie King's Quest oder Leisure Suit Larry zehnmal so viele Exemplare wie unsere Adventures – das war schon ein wenig deprimierend«. Wie wenig die Monkey-Island-Macher von Sierra-Adventures hielten, verdeutlicht eine handfeste Puzzle-Parodie in ihrem Spiel (sie zählt natürlich zu Lenhardts Lieblingsmomenten). Dass sie einen Klassi-



»Benutze Heftklammer-Entferner auf wahnsinniges Lama«: Ursprünglich waren weitere Puzzles im Gouverneurs-Haus geplant, aber aus Zeit- und Humorgründen wurde daraus eine selbstablaufende Genre-Parodie, bei der wir nie sehen, was hinter der Wand eigentlich vorgeht.

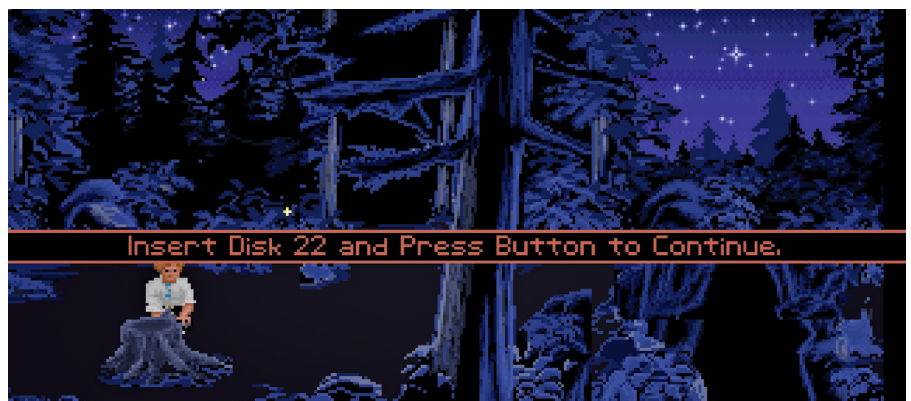
ker abgeliefert hatten, der 25 Jahre später noch verehrt werden sollte, ahnten die Entwickler nicht. »Es dauerte eine Weile, bis wir die Resonanz in Deutschland mitkriegten. Das war noch in der Zeit vor dem Internet, du konntest nicht schnell mal online gehen und in den Foren auf Fan-Mails antworten«, erinnert sich Ron Gilbert. Nach Monkey Island 2 verließ er Lucasfilm Games, um sein eigenes Studio Humongous Entertainment zu gründen. Wie schwer fiel ihm der Abschied von Guybrush & Co.? »Es waren zwei

großartige Spiele, ich war wirklich stolz auf sie. Aber es fühlte sich nicht so an, als würde ich von dieser fantastischen Serie weggehen, denn Monkey Island hatte noch nicht diesen Kult-Status erreicht.«

Was andere Entwickler nach ihm mit Monkey Island gemacht haben, interessiert Ron Gilbert relativ wenig. In seiner Welt sind die weiteren Geschehnisse nicht passiert, schon gar nicht die Ehe von Guybrush und Elaine, die nach Meinung des Serienerfinders nicht zu den Charakteren passt. Den wahren Ab-



Boris Schneider-Johne kümmerte sich um die erfolgreiche deutsche Übersetzung, die ein Riesenhit wurde. In den USA war Monkey Island im Vergleich zu den Verkaufszahlen von Sierra-Adventures nur ein moderater Erfolg.



Nein, es gibt wirklich keine Baumstumpf-Geheimpassage: Nachdem sich bei Lucasfilm Games die Anrufe wegen der fehlenden Diskette 22 häuften, wurde dieser Gag bei der CD-Version entfernt.



Diese Kannibalen sind wirklich schlechte Nachbarn – Herman Toothrots Beschwerdezetteln sind über ganz Monkey Island verteilt.



Einer der visuellen Gags von Steve Purcell: Unter der Troll-Maske steckt George Lucas.

schluss seiner Adventure-Trilogie hat er bis heute nur im Kopf: »Ich nenne es Monkey Island 3a: Ich würde mit dem Spiel direkt an Monkey Island 2 anschließen. Das dritte Spiel beginnt also im Vergnügungspark, wenige Momente, nachdem Teil zwei endete.«

Die bierselige Übersetzung

Dass Monkey Island im deutschsprachigen Raum so gut ankam, lag nicht zuletzt an der Übersetzung von Boris Schneider-Johne. Auch nach 25 Jahren wird Boris immer noch häufig auf diese Version angesprochen, die »Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!« zu einem geläufigen Begriff der deutschen Sprache machte. Als kniffligste Herausforderung hat er den Broschürentitel »How to Get Ahead in Navigating« in Erinnerung, die im englischen Original auch als »Get a head« interpretierbar ist – weil Gybrush das Büchlein gegen den Kopf eines Navigators eintauschen kann. »In der deutschen Version heißt es halt »Klarer Kopf beim Navigieren«. Was Besseres fiel mir nicht ein, denn es sollte ja auch subtil sein. Das ist ein wirklich unübersetzbare Wortspiel«, meint Boris.

Ähnlich wortverspielt ist die »Voodoo Root« des Originals, die als Grundlage für das Geisterpiraten zersetzende Root Beer dient. Passende Wurzel-Getränkenamen gibt der deutsche Sprachgebrauch nicht her, zudem war Root Beer anno 1990 hierzulande wenig bekannt. Dass daraus in der deutschen Version Malzbier wurde, ist den Übersetzungen der Peanuts-Comics zu verdanken: »Da trinkt Snoopy als Joe Cool in der deutschen Version ein Malzbier, deshalb habe ich in meinem jugendlichen Leichtsinn angenommen, dass das dasselbe ist«, erinnert sich Boris. »Ich bin immer wieder kritisiert worden, weil's ein anderes Getränk war. Aber wenn du Comedy übersetzt, musst du vor allem den Punkt finden, der lustig ist. Dass es im Monkey-Island-Universum mit diesen harten Piraten darum geht, dass man ausgerechnet ein Malzbier braucht, ist ja dieser schöne Kontrapunkt.« Der Geschmacksunterschied ist sich Boris nach einem Selbstversuch inzwischen bewusst, ein Root-Beer-Liebhaber er nicht geworden: »Eine Brühe, die tatsäch-



Guybrush muss Grog zum Gefängnis transportieren, doch die säurehaltige Flüssigkeit ätzt sich in Echtzeit durch den Krug. Die Lösung: genug Behälter sammeln und alle paar Schritte umfüllen.

lich eines Piraten würdig ist, weil man's meiner Ansicht nach nicht trinken kann.«

Gründe für die Alterungsresistenz

Boris erklärt die Zeitlosigkeit von Monkey Island zum einen mit der Piratenthematik, die Vorstellung vom Aussehen von Seeräubern hat sich in den letzten Jahrzehnten nicht geändert: »Piraten haben ähnlich wie Western eine gewisse Zeitlosigkeit. Red Dead Redemption wird wahrscheinlich auch in 20 Jahren noch gut aussehen, während wir uns dann wohl über GTA amüsieren, weil sich das Aussehen der realen Welt ständig weiterentwickelt.« Die Gags sind frisch geblieben, weil »Ron nicht in die Falle getappt ist, zu viele Anachronismen reinzubringen, das funktioniert immer noch alles. Wenn du dir dagegen viele aktuelle Sachen anguckst, musst du einen Popkultur-Hintergrund haben, damit du die Hälfte der Witze und Anspielungen verstehst. Und Monkey Island hat einen stimmigen Grafikstil, bei dem man nie das Gefühl hat: Die hätten gerne mehr gemacht, aber die Technik hat's ihnen nicht erlaubt. Sondern sie wussten genau, was sie für Möglichkeiten hatten, und nutzten diese gut. Das führt halt alles dazu, das

du es heute noch einlegen und sagen kannst: Ja, das ist immer noch spielbar.«

Warten aufs wahre Monkey Island 3

Das wahre Geheimnis von Monkey Island, das kennt 25 Jahre später nur Ron Gilbert. Und nein, verraten möchte er es uns auch heute nicht. So müssen wir uns gedulden, bis er sein drittes Guybrush-Spiel machen darf, aber das kann dauern: »Ich kenne niemanden bei Disney, der hoch genug in der Hierarchie ist, um da Einfluss zu haben«, beschreibt er die schwierige Kommunikation mit dem Konzern, der im Rahmen der Lucas-Übernahme auch die alten Spielrechte erbt. Ein wenig Sorgen macht sich Gilbert inzwischen wegen der Erwartungshaltung: »Die größte Gefahr mit dem Geheimnis von Monkey Island ist, dass es als so ein Riesending aufgebaut wurde. Ich fürchte, wenn ich es dir jetzt verraten würde, deine Reaktion »Oh, das ist alles?« sein könnte.« Ich hoffe, dass Rons Notizbuch trotzdem überlebt. Das würden wir Spieler Pep sonst niemals verzeihen. ★



Zum sackgassen-freien Spieldesign gehört auch die Freiheit, alle Dialogoptionen gefahrlos wählen zu können.





CASEKING.de

präsentiert

COUGAR

700M eSports LIMITED EDITION

BRANDNEU!



LASER GAMING MAUS

Die Cougar 700M vertraut auf einen Avago ADNS-9800 Präzisionssensor mit 8.200 DPI!

Die Cougar 700M eSports Limited-Edition ist dank optimaler Konfigurierbarkeit, stabilem Aluminium-Chassis und höchster Ergonomie die ultimative Gaming-Maus für professionelle Wettkampfsituationen. Das in zwei Farbversionen erhältliche eSports-Werkzeug registriert präzise jede Bewegung, verarbeitet Eingaben verzögerungsfrei und bietet jede Menge hilfreicher Anpassungsmöglichkeiten, Zielhilfen und Funktionen.



Ultrapräziser Gaming-Sensor mit 8.200 DPI

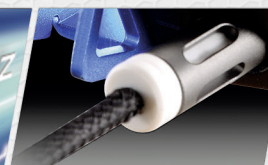
Individuelle Gewichts-anpassung

512 KB Onboard-Speicher & 8 programmierbare Tasten

Fire-Button

Sniper-Button

Verstell- & austauschbare Handflächenauflage



Perfektion bis ins kleinste Detail



Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance



36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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



Emergent Narrative

DAS SPIEL IST DIE STORY

Vorgefertigte Geschichten in Spielen? Müssen doch nicht sein! Wir sprechen mit Designern, die ihre Storys Algorithmen überlassen. Von Dennis Kogel und Michael Graf

Dies ist eine Geschichte über Zwerge. Ihre unterirdische Festung ist in zwei Teile, zwei Ringe gespalten. Im inneren: eine blühende Stadt. Werkstätten, Minen, Quartiere. Niemand spricht über den äußeren Ring. Tief in der Zisterne, die ihn mit Wasser versorgt, lebt ein Gefangener, ein Vampir. Jahrelang tropft sein Blut ins Trinkwasser. Die Bewohner des äußeren Rings mutieren. Sie trinken das Blut des Vampirs ... und das ihrer Feinde. Niemand hat je den äußeren Ring eingenommen, viele haben es versucht. Und das

Innere der Festung ist sicher. Noch. Solange die Mauern halten und die äußeren Ringbewohner nicht den inneren Ring entdecken. Wir haben diese Horrorstadt gebaut. Diese Story hat kein Autor verfasst, sondern das Spiel Dwarf Fortress. Es lässt uns stets neue Geschichten erleben, weil es fast jeden Aspekt einer Zwergenstadt simuliert – bis zu ihrem Untergang. Klar, ein Nischenspiel, aber auch ein Modell, das immer mehr Entwickler für sich entdecken. Der Trend geht weg von der vorgefertigten Story, hin zu Geschichten, die aus Spielsystemen entstehen. Ist das die Zukunft des Erzählens?

Prozedural? Emergent? Narrativ?

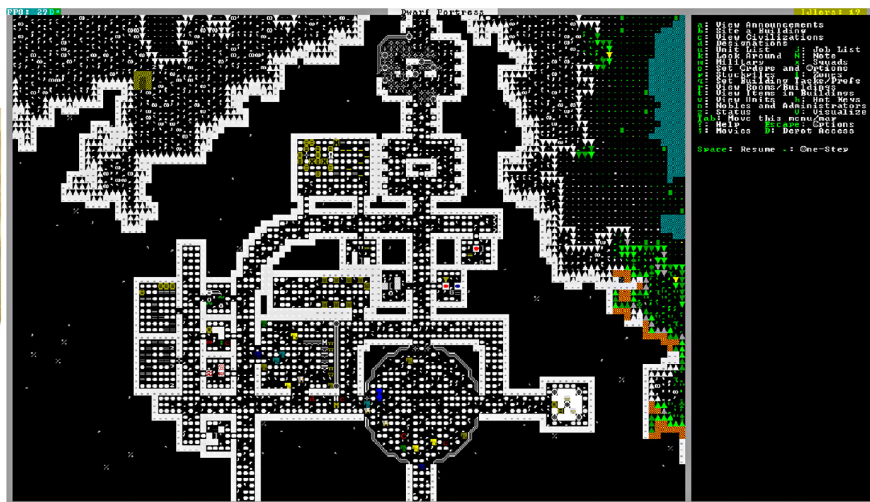
Eines vorweg: Es gibt keine genaue Bezeichnung dessen, was in Dwarf Fortress & Co. geschieht. Stattdessen debattieren Entwickler, Kritiker und Spieleforscher unterschiedliche

Begriffe, sprechen von »emergentem Storytelling« oder »prozeduralen Geschichten«. Ed Beach, der bei Firaxis zuletzt die Addons für Civilization 5 verantwortet hat, versucht sich an einer Definition: »Es geht um eine Welt mit einer Vielzahl unterschiedlicher Systeme, die aufeinander aufbauen und miteinander auf interessante Weise interagieren. In dieser Welt befinden sich handelnde Fraktionen mit unterschiedlichen Eigenschaften, und abhängig von ihren Standorten und Interaktionen entstehen jedes Mal unterschiedliche Geschichten.« Das wichtigste Wort dabei lautet »interessant«, es geht um die Vielfalt, die Unzahl möglicher Kombinationen und Ergebnisse. Beach nennt ein Beispiel aus Civilization 5: »Dschingis Khan toleriert keine Stadtstaaten, will sie erobern. Alexander der Große, der griechische Anführer, kann die Kleinmächte dagegen zu einem



Kriege sind nicht das Spannendste in Civilization 5. Wie es dazu kommt, ist die Frage.

Anführer wie Ramses entwickeln eine eigene Persönlichkeit.



Es braucht schon einige Fantasie, um im ASCII-Zeichenwirrwarr von Dwarf Fortress eine belebte Zwergenfestung zu erkennen.



Tarn Adams ist Doktor der Mathematik, widmet sein Leben aber komplett der Entwicklung von Dwarf Fortress.

mächtigen Bund vereinen. Wenn man Alexander in eine Welt mit Dschingis packt, gibt es einen Konflikt.« Diese spielmechanische Spannung zwischen Khans mongolischer Horde und Alexanders Griechen ist gewollt, sie soll spannende Geschichten hervorbringen. Ein Krieg ist jedoch nur ein mögliches Ergebnis. Ändern sich die Umstände, die Form der Welt, dann könnten aus Alexander und Dschingis Khan sogar Freunde werden, und wir erleben ganz andere Geschichten. Und noch etwas geschieht: Obwohl Alexander und der Khan bloß die »Gesichter« von Zahlenwerten und Völkerboni sind, nehmen wir sie als Charaktere wahr, ihr Vorgehen im Spiel verleiht ihnen Persönlichkeit. Oh, was hätten wir Maria Theresia von Österreich würgen können, als sie sich die halbe Welt einverleibte und sich dann nicht mal von unserem Atomschlag davon abhalten ließ, ein Raumschiff ins All zu schießen und zu gewinnen. Civilization 5 ist ein Quell guter Geschichten. Seine Spieler erzählen sie gerne.

Piraten und Raumschiffe

Entstanden sind emergente Geschichten nicht erst mit Civ 5. Bereits 1980 entwerfen Michael Toy, Glenn Wichmann, Ken Arnold sowie Jon Lane ein Spiel, das bei jedem Start frische, mit Monstern gefüllte Verließe auswürfelt. Die bestehen zwar nur aus schmucklosen Textzeilen, dennoch freuen wir uns über endlosen Abenteuer-Nachschub. Der Titel des Spiels: Rogue. Es offenbart den Reiz des Zufalls, ist der Urvater von Dwarf Fortress, Diablo und – Überraschung! – Roguelikes wie FTL oder The Binding of Isaac. Als ähnlich einflussreich erweist sich 1984 Elite. In David Brabens und Ian Bells Weltraumsimulation können wir Händler, Piraten oder Söldner spielen, und die Galaxis reagiert darauf – zumindest ein bisschen. Eine echte Handlung gibt es nicht, wir schreiben unsere eigene, indem wir entscheiden, wohin wir fliegen, was wir dort anstellen. Elite ist der Inbegriff der Sandbox, des Spielesandkastens, der zum Herumprobieren einlädt. Im selben Jahr erscheint Mike Singletons The Lords of Midnight. Um den bösen Zauberer Doomdark aufzuhalten, können wir eine Armee ins Feld führen oder



Wie ein Zwerg lacht und ob sein Schnurbart gekämmt ist, steht in der Charakterbeschreibung.

mit einer Heldengruppe Rollenspielabenteuer absolvieren. Zeitgleich zieht Doomdark mit seinem Heer in den Krieg und erobert Gebiete; die Welt wandelt sich auch ohne unser Zutun. Die Ideale dieser frühen Versuche – lebendige Welten, komplexe Systeme, Geschichten, die stets anders verlaufen – inspirieren auch aktuelle Entwicklungen.

Die Zwergenherrscher

»Wir versuchen, einen kompletten Fantasy-Weltsimulator zu bauen. Momentan haben wir einen ziemlich robusten Zwergensimulator«, sagt Tarn Adams und stapelt sehr tief. Dwarf Fortress, das Spiel mit den Vampirzwerge, ist die komplexeste Gesellschaftssimulation, die es jemals als Spiel gab. Adams arbeitet ursprünglich als Doktor der Mathematik an der Elite-Uni Stanford, als er merkt, dass seine Leidenschaft woanders liegt: bei Videospielen. Er gibt seinen Posten auf, zieht mit seinem Bruder Zach in ein kleines Apartment. Seit 2002 bestimmt Dwarf Fortress ihr Leben. Dabei wirkt das Spiel wie aus dem letzten Jahrhundert, wie damals Rogue zeichnet es seine Zwergenwelt aus simplen ASCII-Symbolen. Spielerisch jedoch sucht Dwarf Fortress seinesgleichen, es ist eine Art ultrakomplexes Sims: Wir bestimmen das Schicksal einer Zwergenkolonie, sammeln Rohstoffe, bauen Minen und Werkstätten. Dabei simuliert Dwarf Fortress den Zustand jedes einzelnen Zwergs von der geistigen Verfassung bis zu inneren Blutungen. Es erlaubt die Vermischung von Vampirblut

mit Brunnenwasser, bevölkert die Welt mit Goblins und Banditen, simuliert Gespräche; es gibt Händler, Meerjungfrauen und Elefanten, und sie alle interagieren in einer Umgebung, in der jedes Element Beachtung findet.

Die Geschichten von irren Zwergen und mörderischen Elefanten, die sich die Spieler erzählen, sind im Netz längst Kult. Fertig ist Dwarf Fortress jedoch noch lange nicht. Es gibt regelmäßige Updates mit neuen Funktionen, unterstützt werden die Gebrüder Adams von einer Spendenkampagne auf der Plattform Patreon. In seiner unfassbaren De-



Survival-Sims

Eines der erfolgreichsten Genres, was emergentes Geschichtenerzählen angeht, sind Survival-Simulationen. Spiele wie DayZ, Rust oder Ark: Survival Evolved verzichten fast vollständig auf eine vorgefertigte Geschichte. Die Spieler füllen die Lücken selbst. In der Zombieapokalypse von DayZ sind ohne viel Zutun der Entwickler Banditenbanden entstanden und Ärzte, die ihr Leben riskieren, um verletzten Spielern zu helfen. Auf Rust-Servern gibt es Kämpfe zwischen nackten Neuankömmlingen und tyrannischen Diktatoren, die riesige Türme in die Landschaft bauen.



Crusader Kings 2 simuliert das mittelalterliche Europa samt seiner zahllosen Fürsten und Kleriker. Rechts klagt der Papst gerade Titel.



Henrik Fahraeus war Modder, jetzt designt er komplexe Historiensimulationen wie Crusader Kings 2.

essante Geschichten sorgen können – riesige Welten mit handgeschriebenen Abenteuern zu füllen, ist schwierig. Außerdem zeigen Survival-Erfolge wie Rust oder DayZ, wie sehr Spieler es schätzen, viel Freiheit und wenig klassische Handlung zu erleben. Designer, die auf Konferenzen über emergentes Erzählen sprechen, sind keine Außenseiter mehr, sondern Visionäre, denen zugehört wird.

Die emergente Renaissance

»Wir haben Sportspiele angeschaut und gelernt, wie eine Saison einzigartige Momente und Stars hervorbringt. Wir haben Multiplayer-Shooter angeschaut, um zu sehen, wie in einem Match Rivalitäten entstehen. Wir haben Tabletop-Rollenspiele angeschaut, um zu verstehen, warum wir uns an bestimmte Charaktere so gerne erinnern«, erzählt Michael de Plater, der Designchef des Studios Monolith. Herausgekommen bei all dem Anschauen ist Mittelalterde: Mordors Schatten. Auf den ersten Blick ein Assassin's-Creed-Klon mit Orks, ist Mordors Schatten ein beeindruckendes Beispiel für emergente Geschichten. Die Uruk-Anführer, die wir darin jagen, haben Persönlichkeit. Manche fürchten wilde Bestien, andere vergiften ihre Waffen oder flüchten bei Gefahr. Und alle erinnern sich an unsere Taten sowie Siege – und kommentieren sie. »Nemesis« nennt Monolith dieses System, das Zufallswerte zu Persönlichkeiten formt. Es hat Vorbildfunktion, das bestätigen alle Designer, mit denen wir

gesprachen haben. Ein Rezept zum Nachmachen liefert es jedoch nicht. Jeder Entwickler arbeitet an seiner eigenen Vision von emergenten Geschichten. Etwa das Team von Hello Games, das uns mit No Man's Sky in zufallsgenerierte Galaxien führen möchte: Alle Sonnensysteme, Tiere und Pflanzen werden von einem Algorithmus ausgewürfelt. Der Zufall bestimmt unsere Geschichte.

Chaos im Mittelalter

»Unser Fundament ist das Chaos«, erzählt auch Henrik Fahraeus. »Manchmal ist dein Herrscher von Anfang an unfruchtbar, dann endet das Spiel nach zehn Jahren.« Meist passiert jedoch etwas viel Interessanteres. Was emergentes und prozedurales Design angeht, ist Fahraeus eine Art Guru. Der gelernte Programmierer entwirft Mods für ultrakomplexe Historienstrategiespiele à la Europa Universalis, bis ihm deren Entwickler Paradox einen Job anbietet. Heute ist Fahraeus ein Kopf des Studios, er verantwortet unter anderem Crusader Kings 2 – ein Strategiespiel, dessen Geschichten ganze Bücher füllen könnten. Denn es simuliert das komplette mittelalterliche Europa; und jedes Land hat einen Hofstaat samt Adel, Kirche, Intrigen, Affären, Außen-, Innen- und Familienpolitik. Vom König bis zum Baron ist jeder einzelne Adelige eine eigenständige Figur, mit Stärken, Schwächen und Interessen. All diese Charaktere interagieren miteinander; ihre Geschichten werden von Spie-

tailwut wirkt Dwarf Fortress nahezu chaotisch; wer neu einsteigt, kann kaum erfassen, was da alles passiert. Dwarf Fortress hat keine Lernkurve, es hat eine Lernwand, gegen die Einsteiger knallen. Und diese Wand wird immer höher, die Simulation komplexer. Die Entwickler erweitern das Spiel aber nicht einfach so – jede Neuerung dient nur dazu, coole Storys hervorzubringen. »Wir schreiben Fantasy-Kurzgeschichten über Dinge, die wir gerne im Spiel sehen würden. Dann gehen wir sie Satz für Satz durch und überlegen, welche Objekte und Mechanismen wir dafür bräuchten«, erzählt Tarn Adams. Lange Zeit fristet sein Spiel ein Außenseiterdasein. Doch das ändert sich langsam. Das New Yorker Museum of Modern Art nimmt Dwarf Fortress anno 2014 in seine Spieleausstellung auf, zugleich versuchen sich immer mehr Entwickler an ähnlichen Inhalten. Inzwischen ist emergentes Design ein großes Thema. Auch dank vieler Open-World-Titel geht es für Entwickler darum, wie Spielsysteme für inter-

Welt am Rande (des Abgrunds)

Ähnlich wie Dwarf Fortress spielt sich Rimworld, ein Aufbauspiel, in dem wir mit einer Handvoll Kolonisten auf einer fremden Welt stranden, uns eine Unterkunft bauen und Nahrung beschaffen müssen. Jeder Bewohner hat mal mehr, mal weniger nützliche Eigenschaften, von »grüner Daumen« bis »pessimistisch«. Rimworld simuliert unter anderem Jahreszeiten und die Laune der Kolonisten sowie deren körperlichen Zustand: Narben senken die Arbeitsfähigkeit, man kann sogar Körperteile verlieren. Der Clou: Im Standardmodus wandelt sich das Spielerlebnis, je nachdem, wie gut es unserer Kolonie geht. Wenn der Strom ständig ausfällt und unsere Schützlinge bei einer Piratentacke diverse Arme und Beine verloren haben, dann hilft uns das Spiel,

etwa mit Nahrungslieferungen. Wenn unser Stützpunkt hingegen wächst und gedeiht, wir gefangene Piraten als neue Helfer rekrutieren und die Lagerräume vor Nahrung überquellen – dann wirft uns Rimworld gerne einen Knüppel zwischen die Beine und ein Raumschiff voller Killerroboter auf die Köpfe, während eine Sonneneruption unsere Abwehrgeschütze lahmlegt. So komplex wie Dwarf Fortress ist das Spiel zwar (noch) nicht, wohl aber sehr fordernd und packend. Unsere vernarbten, arm- und beinlosen Überlebenskämpfer wachsen uns mehr ans Herz als jeder noch so skurrile Sim, einfach weil wir unsere Schützlinge in Rimworld durch so viele Schicksalsschläge begleiten. Das ist unerbittlich, aber auch großartiger Stoff für Geschichten.





1984 galt die Optik von Lords of Midnight als revolutionär. Vorbild bleibt bis heute das emergente Design.



Besonders machen Mordors Schatten die Duelle gegen Uruk-Hauptmänner mit immer wieder überraschenden Persönlichkeiten.



No Man's Sky generiert komplette Galaxien nach dem Zufallsprinzip, jeder Planet und jede Pflanze entspringt einem Algorithmus.

lern aufgeschrieben und geteilt. Da erzählen sie, wie sie für eine Allianz ihre Tochter an den versoffenen Nachbarbaron verschachert oder den mit der eigenen Tante gezeugten Sohn geköpft haben, weil der Bengel den Thron für sich haben wollte. Alles im Spiel – etwa die Annahme von Eigenschaften à la »vom Teufel besessen« – basiert auf Formeln, an denen jeder Matheprofessor seine Freude hätte. Hier greifen unzählige Werte ineinander, und immer mischt der Zufall mit. Doch Crusader Kings 2 versteckt diese Excel-Wurzeln hinter Gesichtern: Welche Fürsten rebellieren diesmal? Welcher Höfling wird diesmal von mächtigen Verbündeten auf den Papstthron gehievt? Welche überambitionierte Ehefrau fällt diesmal einem »Unfall« zum Opfer? Das vielfältige Figurenschach macht Crusader Kings 2 zur bislang erfolgreichsten Paradox-Eigenentwicklung mit rund einer Million verkauften Exemplaren.

Das Paradox-Prinzip

Entsprechend bewusst ist sich Paradox die Stärke und will sie weiter ausbauen. »Irgendwann werden wir Crusader Kings 3 entwickeln, da planen wir einen noch stärkeren Fokus auf den Hof und die Charaktere«, erzählt Fahraeus. Elemente wie das Management von Armeen, die in Crusader Kings 2 noch im Vordergrund stehen, sollen in Zukunft also kürzer treten. Dafür sollen die »Storylets« wichtiger werden, vorgefertigte

Mini-Geschichten, die den Spielablauf um erzählerische Spitzen bereichern. In Fahraeus' neuem Projekt, dem Weltraum-Strategiespiel Stellaris, äußert sich das etwa so: »Wenn man hochmoderne Hyperraum-Triebwerke baut, besteht eine kleine Chance, dass etwas schiefgeht.« Dann öffnet sich ein Dimensionsportal und Dämonen strömen in die Galaxie. Wer hingegen Androiden produziert, künstliche Menschen, bekommt zwar effiziente Arbeitskräfte, riskiert jedoch eine Rebellion der Maschinen. Das Spiel ist dann nicht vorbei – das Storylet macht es nur interessanter. Zudem sollen auch in Stellaris Charaktere eine Rolle spielen, es gibt Generale, Forscher, Gouverneure, alle mit zufallsgenerierten Eigenschaften. Sämtliche Alienvölker werden ebenfalls zufallsgeneriert, um für stets neue Vielfalt zu sorgen. Das könnte ein Fehler sein, beispielsweise fehlt den austauschbaren Kontrahenten des futuristischen Civilization: Beyond Earth genau jene Persönlichkeit, die ihre Civilization-5-Vetter auszeichnet. Gut möglich, dass auch die Zufalls-Aliens von Stellaris neben den Fürsten aus Crusader Kings 2 verblassen. Der Herzog von Bayern ist für viele Spieler einfach greifbarer als ein Stamm fremdenhassender Pilzwesen, die ins All fliegen. Dennoch: Paradox richtet die Mechanik seiner Spiele inzwischen gezielt auf bunte Geschichten aus. Emergentes Erzählen ist keine Begleiterscheinung mehr, es ist Designmaxime.

Entscheidungen erzeugen Geschichten

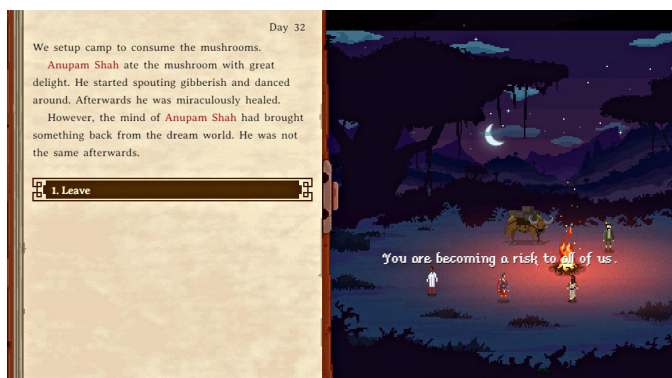
Andere Entwickler planen das emergente Erzählen nicht von Anfang an, sondern stoßen zufällig darauf. »Uns wurde erst spät bewusst, dass unser Spiel so sehr in diese Richtung gehen wird«, sagt Johannes Kristmann. Gemeinsam mit Riad Djemeli entwickelt er in Berlin The Curious Expedition, in dem historische Persönlichkeiten wie Marie Curie und Nikola Tesla Dschungeltempel ausrauben und Dinosaurier jagen. Besonders machen The Curious Expedition die vielen, kleinen Ereignisse, die in Multiple-Choice-Texten ablaufen. Dann müssen wir etwa entscheiden, ob wir die Gastfreundschaft der Ureinwohner respektieren – oder die goldene Statuette aus der Dorfmitte klauen. »Anfangs waren die Ereignisse, in denen man zum Beispiel mit Dorfbewohnern interagiert, eher Beiwerk. Nach und nach haben wir aber festgestellt, dass die Nahaufnahmen der Geschichten und Figuren ein extrem interessanter und emotionaler Be-



Riad Djemeli und Johannes Kristmann (v.l.) sind die beiden Macher von Curious Expedition.



In The Curious Expedition erkunden wir unberührte Dschungel.



In Events wählen wir, wie es weitergeht. Die Folgen sind oft harsch.

Interview: Warum wir emergente Geschichten lieben

Linda Breitlauch ist Professorin für Game Design an der Hochschule Trier. Promoviert hat sie über Dramaturgie in Computerspielen, mit virtuellem Geschichtenerzählen kennt sie sich also aus.

GameStar: Warum erzählen Spieler so gerne von ihren Erlebnissen in Spielen?

Linda Breitlauch: Weil Spieler sehr gerne eigene Geschichten erleben wollen. Aber: Eben nicht Geschichten ihres eigenen Lebens, sondern die ihrer Figuren, um dann ihre Community zu fragen: Wie ist das denn bei euch? Habt ihr so etwas auch erlebt? Oder etwas anderes? Es geht darum, dass die Welt auf dich reagiert. Und das trägt zur Immersion bei. Dass ich mich einfach länger in einem Ort aufhalte, weil es spannend ist zu erleben, wie die Figuren reagieren, wenn ich nett zu ihnen bin oder ihnen nicht helfe oder sie anstupse.

Sind Spiele mit dieser Erzählform einzigartig?

Nein, das gibt es schon lange, der Vorläufer der traditionellen Theaterform der Commedia dell'arte war das Improvisationstheater. Da gab es keine aufgeschriebenen Theaterstücke, stattdessen bekam jeder Schauspieler eine feste Rolle. Der geizige Vater zum Beispiel. Man kann sich das vorstellen wie Makros: Jeder Schauspieler hat einzelne Witze, die er sagen kann, die zur Figur passen.

Und dann improvisiert das Ensemble auf der Bühne einfach. Es gibt zwar einen Story-Strang, aber der ist ganz lose. Das Publikum kann reinrufen und die Schauspieler können darauf reagieren. So haben sich die Schauspieler auch den politischen Gegebenheiten angepasst. Hier sind viele Geistliche? Dann machen wir eine zahmere Geschichte.

Sind emergente Geschichten die Zukunft des Storytellings?

Was man bei dieser Diskussion oft übersieht: Non-Linearität macht das Spiel nicht automatisch besser. Wenn vorgegaukelt wird, dass man Entscheidungen treffen kann, es letzten Endes aber trotzdem Einschränkungen gibt, dann fühlen sich Spieler veralbert. Das geschieht, wenn es eh nur eine Möglichkeit gibt, wie die Geschichte weitergehen kann – egal, wie ich mich entscheide. Generell sind wir noch sehr geprägt von klassischen Erzählformen, die wir etwa aus dem Kino kennen. Erzähler müssen versuchen, mehr in dieser interaktiven Erzählform zu denken.



standteil emergenter Systeme sind.« Zentral ist dabei immer, dass die Spielwelt auf die Aktionen der Spieler reagiert, sich lebendig anfühlt. In Rising Tide etwa, dem Addon zu Civilization: Beyond Earth, kommentieren deshalb nun gegnerische Fraktionsführer die Taten des Spielers: »Hey, da hast du aber ein schönes Weltwunder gebaut.«

Bedeutsam sind auch für Riad Djemeli die Storylets, die vorgefertigten Mini-Geschichten: »Die Herausforderung steckt nicht im Schreiben, sondern darin, drumherum interessante Haken und Ösen zu finden. Nur dann verbinden sich die einzelnen Story-Fragmente zu einer spannenden Erzählkette.« Heißt: Entscheidungen müssen Folgen haben. Weil wir die goldene Statuette geklaut haben, lassen uns die Bewohner eines anderen Dorfes nicht mehr bei sich übernachten, der Koch verliert vor Erschöpfung den Verstand und isst den Soldaten auf, Nikola Tesla muss um sein Leben rennen, und wir haben eine gute Geschichte erlebt. Solche Ketten aus Aktion und Reaktion erhöhen aber auch den Testaufwand. Entwickler müssen nicht nur sicherstellen, dass es vielfältige mechanische Wechselwirkungen gibt –

sondern auch, dass diese funktionieren. Je dynamischer ein System, desto anfälliger ist es für Bugs. Vor allem kleinen Indie-Studios helfen hier eine Early-Access-Phase und das zugehörige Spieler-Feedback. Wobei auch Bugs manchmal fantastische Geschichten hervorbringen können. »Da wird auch mal der Esel zum Alkoholiker und stiehlt sich im Dunkel der Nacht mit einer Schaufel davon«, berichtet Kristmann. »Mittlerweile lassen wir uns von solchen kleinen Fehlern inspirieren und belassen sie nicht nur im Spiel, sondern packen nochmals extra Inhalte dazu, um diese eine, verrückte Konstellation noch aberwitziger zu gestalten. Wenn man bereit ist, als Entwickler loszulassen, entwickelt das Spiel seinen eigenen Willen und gibt vor, wie es auszusehen hat.«

Die Zukunft des Erzählens

»Emergente Geschichten sind die Zukunft der Videospiele, da bin ich mir sicher«, sagt Henrik Fahraeus. »Bei der Grafik sind wir in den letzten Jahren doch viel weiter gekommen. Der nächste Schritt muss bei der Programmierung stattfinden. Entwickler müssen sich trauen, mehr in Richtung künstliche

Intelligenz zu tun und mehr Macht an Algorithmen und Zufallsgeneratoren abzugeben.« Das solle zu besseren Spielen führen – oder zumindest zu der Art Spiele, die Fahraeus bevorzugt: »Call of Duty ist wie im Zug sitzen und raus schauen. Das ist schön, aber diese Spiele sind für mich nicht wirklich spannend. Ich will echte Virtual Reality, eine echte Simulation, in der ich mich frei bewegen kann.« Auch Johannes Kristmann findet klassisch-lineare Erzählungen langweilig: »The Curious Expedition überrascht uns immer wieder. Bei rein sequenziellen Spielen fällt man schnell in diesen Entwickler-Tunnelblick. Man kennt alles auswendig und blendet immer mehr aus, bis nur noch das Mechanische und Technische zu sehen ist. Irgendwie geht mir da der Blick auf die Seele des Spiels verloren.«

Gehört den emergenten Geschichten also die alleinige Zukunft des Erzählens? Mit Sicherheit nicht. Auch klassisches Storytelling hat seine Stärken, eine perfekt durchkomponierte Handlung entfaltet eine Symphonie aus Höhe- und Wendepunkten, wie sie ein emergentes Spiel noch lange nicht bieten wird. Vielleicht niemals. Riad Djemeli bestätigt: »Wir stehen da vor riesigen technischen Herausforderungen und werden in den nächsten Jahren auch viele Rückschritte und Fehler erleben, wie bei den ersten 3D-Spielen und Open-World-Spielen.« Bei einem sind sich aber alle Designer einig, mit denen wir gesprochen haben: Emergente Geschichten werden wichtiger. Es braucht nur eines: Zeit. »Wenn wir so weitermachen wie jetzt, dann dauert es 20 Jahre, bis Dwarf Fortress fertig ist«, sagt Tarn Adams und kichert. Doch spätestens, wenn es fertig ist, wenn um die zwei Ringe der Zwergenstadt herum eine ganze Fantasy-Welt lebt, atmet und von kurzgewachsenen Vampiren terrorisiert wird – spätestens dann sollte klar sein, ob sich emergente Geschichten durchsetzen. ★



Auch Civilization: Beyond Earth nutzt »Storylets« – hier in Form mehrstufiger Quests.



CASEKING.de

präsentiert

Deine Spiele - Deine Systeme

Perfekt abgestimmte Gaming-PCs für die besten Spiele des Jahres

Fallout 4

STAR WARS
BATTLEFRONT

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Grand
Theft
auto
V

FIFA 16

ARK

PROJECT
CARS

CS GO

THE
WITCHER
WILD HUNT

LEAGUE
LEGENDS



JETZT NEU

Unter caseking.de/gaming-kings die perfekte Auswahl an PCs für deine Spiele finden!



Zum Beispiel:

King Mod Black & White SLI System i7-6700K @ 4,5 GHz, GTX 970 / **King Mod Burning Sky System** i7-6700K @ 4,5 GHz, GTX 980 Ti / **King Mod Rune of Power System** i7-4790K @ 4,4 GHz, GTX 980



Perfektion bis ins
kleinste Detail



Belastungstests auf
maximale Stabilität
und Performance



36 Monate Garantie
mit 2 Jahren
Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität
aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:

HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- ▶ Intel Core i5 6400 mit 4x 2,7 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 970M 6 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM & 250 GB SSD
- ▶ 500 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **1699,-**



GameStar NOTEBOOK 17

- ▶ Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz **NEU**
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- ▶ 8 GB RAM & 120 GB SSD
- ▶ 500 GB HDD & DVD-Brenner
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **1199,-**



GameStar NOTEBOOK 15

- ▶ Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- ▶ 8 GB RAM
- ▶ 500 GB HDD & DVD-Brenner
- ▶ 15,6 Zoll Full HD-Display

nur **1099,-**



GameStar NOTEBOOK PRO 15

- ▶ Intel Core i5 6400 mit 4x 2,7 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 970M 6 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM
- ▶ 120 GB SSD & 500 GB HDD
- ▶ 15,6 Zoll Full HD-Display

nur **1599,-**



GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- ▶ Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 980M 8 GB
- ▶ 16 GB RAM
- ▶ 250 GB SSD & 1.000 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **2199,-**



GameStar PC

- ▶ AMD FX 8320E mit 8x 3,2 GHz **NEU**
- ▶ AMD Radeon R9 380 4 GB
- ▶ 8 GB RAM
- ▶ 120 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **899,-**

*Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Download vorbehaltlich Altersverifikation. **Rabattgutschein bei Gamesrocket.de. Online-Benutzerkonto erforderlich.

One GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

WÄHLE DEINE WAFFFE

Kugel oder Klinge: Bei allen One GameStar-PCs und -Notebooks ab NVIDIA GeForce GTX 970(M) gibt's jetzt Assassin's Creed: Syndicate oder Rainbow Six: Siege obendrauf - aber nur für kurze Zeit.

★ GameStar PC XL

- ▶ Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4 GHz **NEU**
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 970 4 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM **NEU**
- ▶ 120 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

nur **1299,-**



Gutschein

GAMES
ROCKET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



★ GameStar PC PRO

- ▶ Core i5 6500 mit 4x 3,2 GHz **NEU**
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM **NEU**
- ▶ 120 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **999,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 980 4 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1599,-**



★ GameStar PC XTREME

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 980 Ti 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 500 GB Samsung-SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1999,-**



★ GameStar PC TITAN

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

nur **2799,-**

***Gutschein für Ingame-Items. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Alle Angebote nur solange Vorrat reicht. Alle Angaben Stand 14.10.2015. Änderungen vorbehalten.

Pech gehabt?

ONLINE SPIELEN AUF DEM LAND

Welche Möglichkeiten gibt es für Onlinespieler auf dem Land? Wir schauen uns LTE, Satelliten-Anschluss und das neue Hybrid-Angebot der Telekom an. Von Dennis Ziesecke

Online Gaming ist spätestens seit der (fast) flächendeckenden Verfügbarkeit von DSL-Anschlüssen ein populäres Hobby, und Spiele werden immer häufiger heruntergeladen statt von einer DVD aus installiert – eine schnelle Internetverbindung ist für Spieler deshalb besonders wichtig. Vor allem in den Städten liefern sich mittlerweile oft

mehrere Internetanbieter harte Preiskämpfe, die Folge sind unter anderem immer schnellere Anschlüsse mit 100, 200 und bald sogar 1.000 Megabit pro Sekunde. Da sind dann auch Festplattenschwergewichte wie ein GTA 5 (61 GByte) schnell geladen und hoffentlich fast latenzfrei gespielt.

Je weiter es aufs Land hinausgeht, desto mehr Glück muss man allerdings haben, um in einer Gemeinde mit zeitgemäßem Internetausbau zu wohnen. Wo nötige Kabel fehlen, weichen die Anbieter auf Alternativen wie LTE, Hybrid-Lösungen oder gar Satellitenverbindungen aus, aber kann das den vergleichsweise hohen Ansprüchen von Spielern genügen?

Status Quo

Tatsächlich sind zwar viele Kommunen in Deutschland sehr bemüht, ausreichend schnelles Internet zur Verfügung zu stellen, häufig erfolgt dieser Ausbau aber (zumindest vorerst) nur per Mobilfunk. Auch die ansonsten als Alternative zu DSL geeigneten TV-Kabelanbieter haben sich beim Ausbau ihrer Leitungen bevorzugt die gut besiedelten und leicht anzubindenden Filetstücke gesichert, abseits gelegene Gemeinden sind meist nicht per TV-Kabel angeschlossen. Anstelle des teuren Verlegens neuer Rohre mit Kupfer- oder Glasfaserkabeln setzen viele Provider auf den Ausbau von Funkmasten. Eine auf den ersten Blick naheliegende Entscheidung angesichts der hohen Kosten für unterirdisch verlegte Kabel (80 Prozent davon sind Kosten für die Erdarbeiten, weshalb immer wieder eine staatliche Verpflichtung zum Legen von Leerrohren etwa bei Straßensanierungen gefordert wird).

Zwar muss der Funkmast auch mit einer eigenen Leitung versorgt werden, die Kosten fallen gegenüber dem großflächigen Ausbau verstreut liegender Siedlungen aber vergleichsweise gering aus. Beim Ausbau kooperieren viele Gemeinden mit Providern wie der Telekom oder Vodafone, sodass sich für die Unternehmen die Erschließung schneller rechnet – am schnellsten spielt dabei der LTE-Mast die Kosten wieder ein.

Es gibt aber noch andere Alternativen wie Satelliten-Verbindungen oder Hybrid-Lösungen, die wir uns hier im Vergleich zu einer reinen LTE-Lösung anschauen. Eine Übersicht der relevantesten Varianten und ihrer techni-



Schon halbwegs flotte Multiplayerspiele wie Armored Warfare verlangen eine möglichst kurze Latenz (Ping) der Internetanbindung, sonst stört die spürbare Verzögerung.

schen Eckdaten zeigt die Tabelle, anschließend folgen unsere Erfahrungsberichte mit den verschiedenen Internetverbindungen.

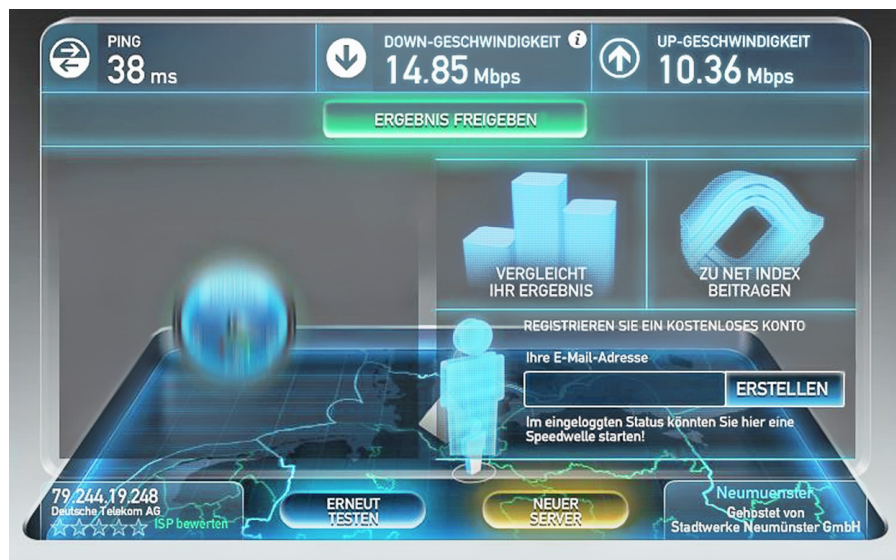
Internet per LTE

Für viele ist LTE erst einmal eine Erleichterung. Statt teilweise nur 384 Kilobit pro Sekunde sind mit LTE bei den auf dem Lande üblichen 800 Megahertz bis zu 50 Megabit pro Sekunde möglich – ein immenser Bandbreitenunterschied. Im Gegensatz zu UMTS-Mobilfunk arbeitet LTE zudem IP-basiert und mit geringen Latenzen (Verzögerungen). Der Ping (Signallaufzeit zum Server und zurück) einer guten LTE-Verbindung liegt bei 30 bis 50 Millisekunden und damit auf dem Niveau eines gängigen DSL-Anschlusses der Telekom. Die durch die hohen Kabellängen (und der damit verbundenen Verschlechterung der Signalqualität) auf dem Lande oft nur sehr langsamen DSL-Anschlüsse leiden häufig auch noch unter schlechter Latenz, sodass LTE bei einer sauberen Verbindung auch den Ping im Multiplayerspiel verbessern kann.

So gesehen wäre LTE ein sehr guter Lückenfüller für schlecht erschlossene Ortschaften, allerdings gibt es auch zahlreiche Nachteile. So handelt es sich bei LTE um ein »Shared Medium«, die gesamte Bandbreite der Funkzelle teilt sich entsprechend auf alle angemeldeten Nutzer auf – und das können gerade in den Abendstunden eine ganze Menge sein. So fällt die Geschwindigkeit mitunter auf zwei bis drei Megabit, was Downloads verzögert und Streaming zu einer eher unerfreulichen Angelegenheit macht.

Auf Videostreaming sollten LTE-Nutzer aber ohnehin nicht hoffen: Bis auf eine Ausnahme im Angebot der Telekom sind LTE-Zugänge mit einer Volumengrenze von nur wenigen Gigabyte pro Monat ausgestattet. Je nach Vertrag sinkt daher die Geschwindigkeit nach 5 bis 30 GByte auf 384 Kbit pro Sekunde. Zwar lässt sich Volumen in kleinen Schritten nachkaufen, unbeschwert Surfen ist so allerdings kaum möglich.

Steam & Co. als Spieledistribution und Retail-Verpackungen, auf deren Datenträger sich nur der wenige MByte große Steam-Client befindet (wie bei Metal Gear Solid 5), sind dementsprechend eine Horrorvorstellung für LTE-Nutzer. Immerhin: Ist das Spiel



Im Speedtest zeigen sich bei LTE ausreichend kurze Latenzzeiten zum Onlinespielen – zumindest solange die Funkzelle nicht überlastet ist.

erst einmal auf der Festplatte, lässt es sich auch mit LTE unbeschwert im Mehrspielermodus spielen, die dabei übertragenen Datenmengen liegen zumeist bei nur wenigen MByte pro Stunde.

Hybrid-Anschluss

Die Telekom bietet eine LTE-Alternative an, die sich »Magenta Zuhause Hybrid« nennt und die eine gemeinsame Entwicklung von Telekom und Huawei ist. Von Huawei stammt auch der bislang einzige für Hybrid-DSL nutzbare Router, der von der Telekom unter dem Namen »Speedport Hybrid« verkauft und vermietet wird. Beim Hybrid-Anschluss wird eine DSL-Verbindung aufgebaut und bei Bedarf von LTE unterstützt. Die Theorie der Telekom: Zum simplen Surfen reicht auch die Leistung von langsamen DSL-Anschlüssen, für größere Datenmengen wird LTE genutzt.

Der Hybrid-Anschluss lässt sich beantragen, wenn DSL mit mindestens 384 Kbit pro Sekunde zur Verfügung steht und wenn die Telefonie darüber via IP möglich ist. Als Kunde merkt man vom Wechsel zwischen DSL und LTE nichts, der Router kümmert sich um die Bündelung der beiden Zugänge. Mindestens 16 Mbit pro Sekunde soll die LTE-Leitung zusätzlich zum DSL bringen, gegen Aufpreis lassen sich Pakete mit 50 oder 100 Mbit/s buchen (sofern entsprechende Masten in

Reichweite sind). Der Hauptgrund für einen Umstieg auf Hybrid-DSL dürfte für viele Kunden aber das Fehlen einer Volumengrenze sein, Hybrid ist trotz LTE-Einsatz tatsächlich nicht in der Download-Menge eingeschränkt.

Das auf den ersten Blick gute Angebot leidet bei genauerer Betrachtung allerdings ein wenig: So werden Hybrid-Kunden auf dem LTE-Mast offenbar deutlich geringer priorisiert als volumenbasierte LTE-Tarife und LTE-Smartphones. Dadurch bleibt bei vielen Standorten vor allem in den Abendstunden deutlich weniger Bandbreite der Funkzelle für Hybridkunden übrig als für andere LTE-Nutzer, was das Surfen unerträglich langsam gestalten kann. Die Geschwindigkeit liegt dann teilweise nur auf dem Niveau gedrosselter LTE-Zugänge – ein schlechter Tausch.

Erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass der sehr teure Speedport Hybrid Router mangels Alternative auf dem Markt ein Zwangsrouter für diesen Anschluss ist. Bislang planen Hersteller wie AVM kein Konkurrenzprodukt, zu gering sei der potenzielle Käuferkreis. Die Telekom verlangt für den Router wahlweise völlig überzogene 399 Euro beim Sofortkauf oder 9,99 Euro monatliche Miete – ein mehr als stolzer Preis für einen Router mit nur sehr rudimentären Einstellmöglichkeiten. Einige Informationen über die Leitung kann der Router zwar anzei-

	(V)DSL	LTE	Hybrid (DSL+LTE kombiniert)	Sat-DSL
max. Geschwindigkeit	bis zu 200 Mbit/s	bis zu 50 Mbit/s (in Städten bis zu 300 Mbit/s)	bis zu 140 Mbit/s (kombiniert)	bis zu 20 Mbit/s
Datenvolumen	(meist) unbegrenzt	10 bis 30 GByte/Monat	unbegrenzt	»Fair Use«
geteilte Bandbreite	nein	ja	ja (LTE)	ja
Latenz	20 bis 50 ms	30 bis 50 ms	30 bis 50 ms	750 bis 1.000 ms
Anforderungen	Kabel in Reichweite	Funkmast in Reichweite	IP-DSL-Anschluss (Telekom), Funkmast in Reichweite	Sat-Modem, Schüssel, DVB-S-Karte
Installationsaufwand	gering	gering	gering	hoch
Preis	zwischen 12,90 bis 49,90 Euro	27,99 bis 49,99 Euro	34,95 bis 44,95 Euro	zwischen 19,90 und 69,90 Euro



Der teure Speedport Hybrid-Router bietet zwar eine zeitgemäße Schnittstellenauswahl, es mangelt ihm aber an Konfigurationsmöglichkeiten.

gen, wer die vielfältigen Anzeigen von Konkurrenzprodukten wie etwa der Fritzbox gewohnt ist, wird aber enttäuscht.

Immerhin beherrscht das Gerät aktuelle Funkstandards wie 802.11 b/g/n und ac, und die vier LAN-Ports sind gigabit-tauglich. Ein USB-Anschluss bringt externe Datenträger oder Drucker ins Netzwerk, arbeitet aber mangels Prozessorleistung im Router nur sehr behäbig. Löblich sind die beiden Anschlüsse für externe LTE-Antennen. Je nach Wohnort sind diese auch zwingend nötig; ist der Funkmast zu weit entfernt, helfen oft nur solche Außenantennen.

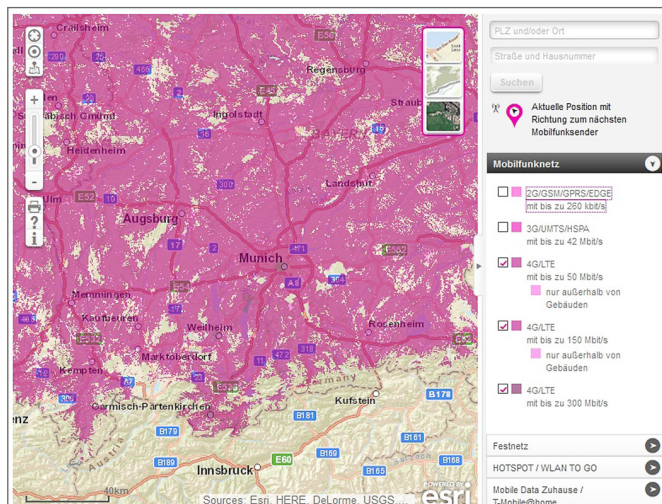
Spiele mit Latenzen von unter 40 Millisekunden zumindest abseits der oft bandbreitegebeutelten Abendstunden gut möglich und dank fehlender Volumenbegrenzung auch ohne tickende Uhr im Hinterkopf zu genießen. Umso ärgerlicher, wenn es dann aufgrund überbuchter Funkzellen und geringer Priorisierung für Hybridkunden zu Stoßzeiten nicht mehr rund läuft, insgesamt empfiehlt sich die Hybridlösung für Spieler deshalb nur bedingt.

Alternative Satelliten-DSL?

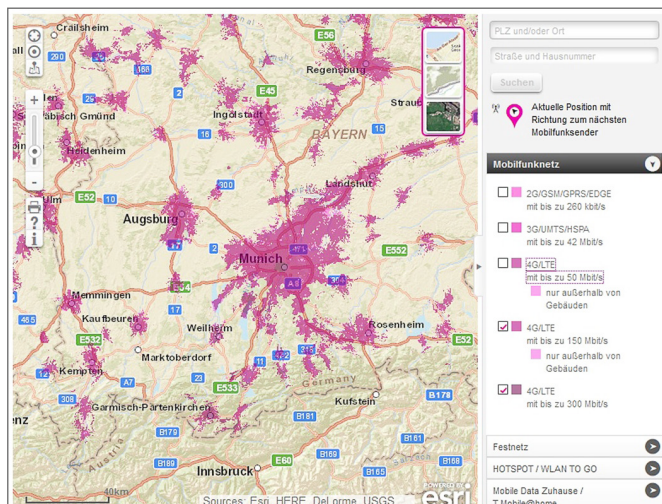
Ebenfalls aus der Luft kommen die Daten beim Sat-DSL, dem Rettungsanker der komplett von sonstigen Internetzugängen abgeschnittenen Menschen. Hier werden die Daten mittels einer Satellenschüssel übertragen, was auch in sehr abgelegenen Gegenden möglich ist. Die von den Anbietern zusätzlich zum Anschluss vermietete Satellitenanlage arbeitet im Normalfall mit eigenem Rückkanal, sie kann also nicht nur Daten empfangen, sondern auch zum Satelliten senden. Eine Telefon- oder DSL-Leitung als Rückkanal ist daher heute in der Regel nicht mehr nötig.

»Fair Use« versprechen die Anbieter von Sat-DSL oft, fest vorgegebene Datenvolumen gibt es deshalb nicht. Das klingt allerdings besser, als es in der Praxis gehandhabt wird, größere Downloads verzeihen die Satelliten-Anbieter nämlich nicht. Schnell wird der Anschluss bei zu großen Downloadmengen geringer priorisiert – bis hinab auf wenige Kilobit Datenübertragung pro Sekunde, was selbst ein ISDN-Anschluss problemlos leisten würde. Unter »großen Datenmengen« verstehen Anbieter wie skyDSL zudem mitunter etwas anderes als normale Internetnutzer. Im Test wurde uns der Anschluss schon nach dem einmaligen Laden eines Grafiktreibers massiv zu rechtgestutzt, sodass in Folge selbst Webradio nur stotternd lief.

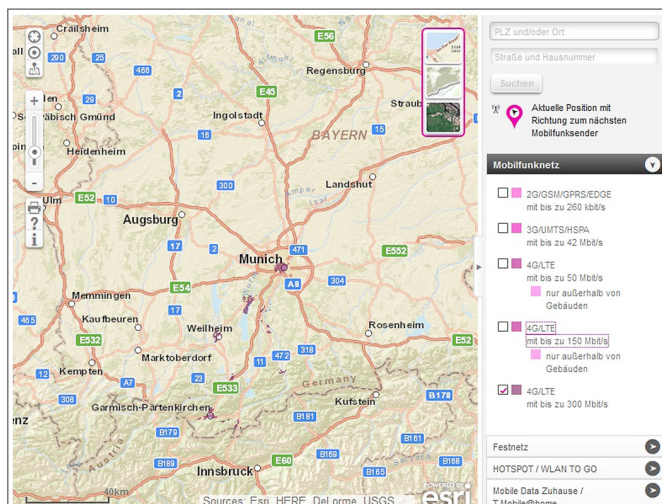
Für Spieler kommt Satelliten-DSL aber auch ungeachtet dieser Probleme nicht in Frage, was vor allem an der hohen Latenz liegt. Bei Satelliten-DSL sendet der Provider alle Daten erst zum Satelliten, der in seiner geostationären Umlaufbahn nicht immer die günstigste Position einnimmt. Da die Kommunikation bidirektional (also sowohl in Sende- als auch in Empfangsrichtung) funktionieren muss, verdoppelt sich die Signallaufzeit von mindestens 239 Millisekunden außerdem noch einmal. Inklusiv anderer Faktoren liegt die Latenz einer Sat-Verbindung daher bei mindestens 500 und in der Regel eher bei 700 bis 1.000 Millisekunden. Onlinespiele, Internettelefonie oder Videochat sind damit nicht praktikabel. Selbst die uralten Analog-



LTE-Verbindungen mit bis zu 50 Mbit/s (Telekom) sind mittlerweile auch auf dem Land häufig verfügbar.



Schnelleres LTE mit bis zu 150 Mbit/s ist schon nur noch deutlich seltener in Deutschland anzutreffen.



Während die schnellste LTE-Stufe mit bis zu 300 Mbit/s praktisch nur noch in Ballungsräumen vorhanden ist.

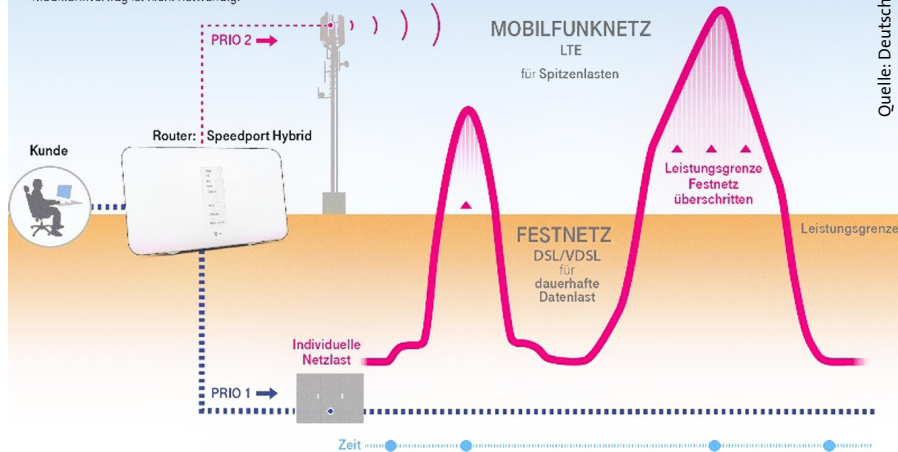
Modems arbeiten mit nur 100 bis 200 Millisekunden Latenz schon rasant gegenüber der Satellitenverbindung. Ebenfalls unerfreulich: Der hohe Installationsaufwand, denn auch bestehende Satellitenschüsseln müssen mit einem neuen Empfangskopf fit gemacht und neu ausgerichtet werden.

Besser, aber nicht gut

Wer in einem der berühmten weißen Flecken auf der deutschen Internetlandkarte wohnt, muss immer noch wehmütig auf die Stadtbe-

So bringt Hybrid den Turbo ins Festnetz

- Hybrid bündelt Bandbreiten aus Festnetz und Mobilfunk.
- Auf Basis IP und LTE (4G Standard) erhältlich.
- Mobilfunkvertrag ist nicht notwendig.



1. Kunde lädt Daten hoch und runter.
2. Speedport Hybrid verteilt automatisch Daten mit erster Priorität auf Festnetz und zweiter Priorität auf Mobilfunk.
3. Bei Mehrbedarf an Leistung schaltet der Router das LTE Netz automatisch hinzu, ohne dass der Kunde aktiv werden muss.

Der Hybrid-Zugang soll Lastspitzen per LTE abfangen. In der ländlichen Realität läuft LTE allerdings meist dauerhaft, um das keuchende DSL zu unterstützen.

wohner und ihren (V-)DSL-Geschwindigkeitsrausch schauen. LTE kann zwar durchaus flott und damit eine Alternative zum verkabelten Internet sein, leidet aber deutlich unter den bislang zu geringen Inklusivvolumina. Je nach Vertrag ist die monatliche Download-Grenze nach wenigen Minuten durch einen Download verbraucht, sodass am Ende des Volumens meist noch sehr

viel Monat übrig ist. Und dann belastet jedes MByte mehr den Geldbeutel spürbar – zumindest wenn es mit annehmbarer Geschwindigkeit sein soll.

Das Hybrid-Angebot der Telekom umgeht zwar die Volumenfalle und spendiert vermeintlich unbegrenzten Internetgenuss zum vergleichsweise fairen Preis (vom sehr teuren Huawei-Zwangsrouten einmal abgesehen).

Größter Schwachpunkt ist dabei jedoch die geringere Priorisierung gegenüber reinen LTE-Kunden, die im Normalfall deutlich schneller surfen als Hybridnutzer, vor allem in den Abendstunden zwischen 17:00 und 22:00 Uhr. Die regelmäßigen Hybrid-Werbeaktionen der Telekom sorgen dazu für stetig mehr Nutzer in den Funkzellen, und der Ausbau der LTE-Masten verläuft insgesamt nur schleppend.

Immerhin ist die Latenz bei LTE- und Hybrid-Anschlüssen im grünen Bereich bis etwa 50 Millisekunden und auch mit Funkverbindungen per LTE können Sie online spielen, ohne aufgrund eines zu hohen Pings über die Map zu zuckeln. Mit Satelliten-DSL ist an Onlinespielen aufgrund der sekundenlangen Verzögerungen dagegen nicht zu denken. Außerdem wird die Geschwindigkeit der Verbindung erfahrungsgemäß sehr aggressiv gedrosselt, sobald man an die meist sehr niedrig angesetzten Grenzen stößt. Wirklich glücklich wird man als Spieler auf dem Land in Sachen Internetanschluss auch heute also immer noch nicht. Wenigstens gerät das Thema aber immer mehr in die Köpfe der Politiker, stellt es doch einen stetig wachsenden Faktor im Leben vieler Menschen dar. Bis aber wirklich mit Nachdruck an einer zufriedenstellenden Lösung für alle Bürger, egal wo in Deutschland, gearbeitet wird, braucht es wohl noch mehr Druck der Wähler. ★



G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GeForce GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.529,99
oder ab 57,40 €/mtl.¹⁾



G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A 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 Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾



G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- 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 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.199,99
oder ab 41,90 €/mtl.¹⁾

Radeon R9 Nano im Test

KLEIN, ABER OHO!



AMDs Radeon R9 Nano ist nur 15 Zentimeter lang, dennoch extrem schnell und kann in Sachen Energieeffizienz sogar Nvidas Maxwell-Karten das Wasser reichen.

Von Florian Klein und Nils Raettig

AMDs Radeon R9 Nano ist in der Redaktion angekommen und zwar in Form eines kompakten Komplettsystems, das uns der Versandhändler Alternate in Absprache mit AMD zur Verfügung gestellt hat. Da die Nano nur rund 15 Zentimeter lang ist, bietet sie sich vor allem für den Einsatz in kleinen Gehäusen an, die Grafikkarte mit Fiji-XT-Chip muss sich aber wie alle anderen Modelle auch in unserem regulären Testparcours beweisen. Die R9 Nano will dabei nicht nur durch ihre kompakte Größe, sondern auch mit sehr hoher Leistung bei vergleichsweise niedrigem Stromverbrauch punkten. All das hat aber seinen Preis: Mit Kosten von etwa 700 Euro



Durch den niedrigen Stromverbrauch und die moderate Chiptemperatur genügt der R9 Nano ein einzelner Lüfter. In Kombination mit Kühlplatte und -körper macht der seine Sache durchweg gut und wird nie nervig laut.

liegt die Nano auf dem gleichen sehr kostspieligen Niveau wie die R9 Fury X oder die GTX 980 Ti von Nvidia.

Wie die Fury X setzt die R9 Nano auf den Fiji XT-Chip im Vollausbau. Sie verfügt also gleichermaßen über 4.096 Shader-, 256 Tex-

tur- und 64 ROP-Einheiten und nutzt ebenfalls 4,0 GByte High Bandwidth Memory (HBM). Ein wichtiger Unterschied findet sich beim Chip-Takt: Während die Fury X standardmäßig mit 1.050 MHz taktet, gibt AMD bei der Nano »bis zu 1.000 MHz« an. In unseren Tests liegt die Taktrate beim Spielen im Durchschnitt aber eher bei 900 MHz, während die Fury X mindestens 1.050 MHz garantiert hält.

Das hat zwar eine etwas niedrigere Leistung in Spielen zur Folge, die nimmt AMD allerdings bewusst in Kauf, um gleichzeitig die Leistungsaufnahme der R9 Nano deutlich zu senken. Ihre maximale thermische Verlustleistung (TDP) liegt nach offiziellen Angaben bei 175 Watt, wogegen sie bei der Fury X und der Fury deutlich höhere 275 Watt beträgt. Die Nano kommt deshalb mit nur einem 8-poligen Stromanschluss aus, bei den anderen Fury-Karten sind es zwei.

Kompaktes Kraftpaket

Wie schon bei der Fury X verzichtet AMD auch bei der Nano auf einen DVI-Anschluss, stattdessen sind drei DisplayPort-1.2- und eine HDMI-1.4-Buchse vorhanden. Die Kühlung erfolgt über einen Lüfter mit 90 Milli-

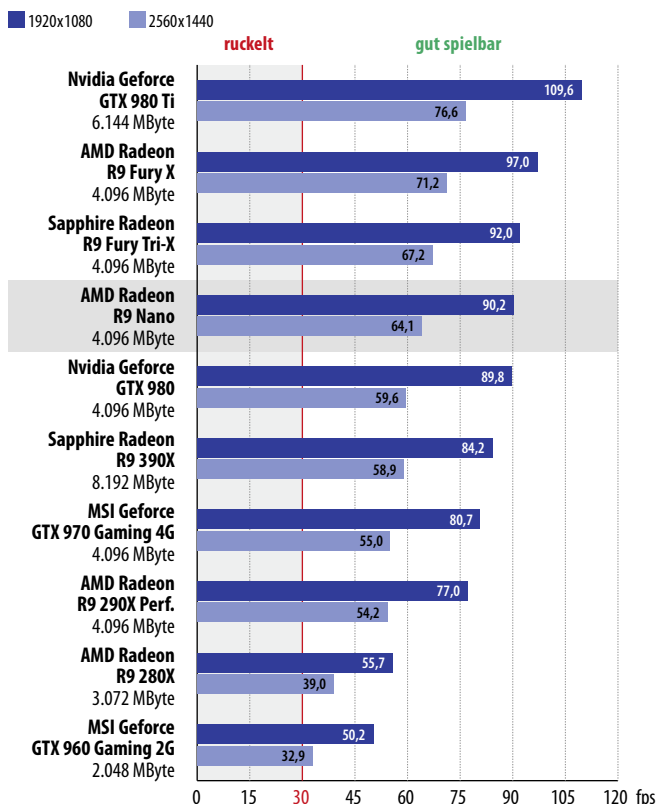


Für den Test der R9 Nano hat uns Alternate einen Komplett-PC im kleinen Silverstone-SG05-Gehäuse zugeschickt. Wir haben die Nano allerdings in unser reguläres Testsystem gesteckt.

Spiele-Benchmarks

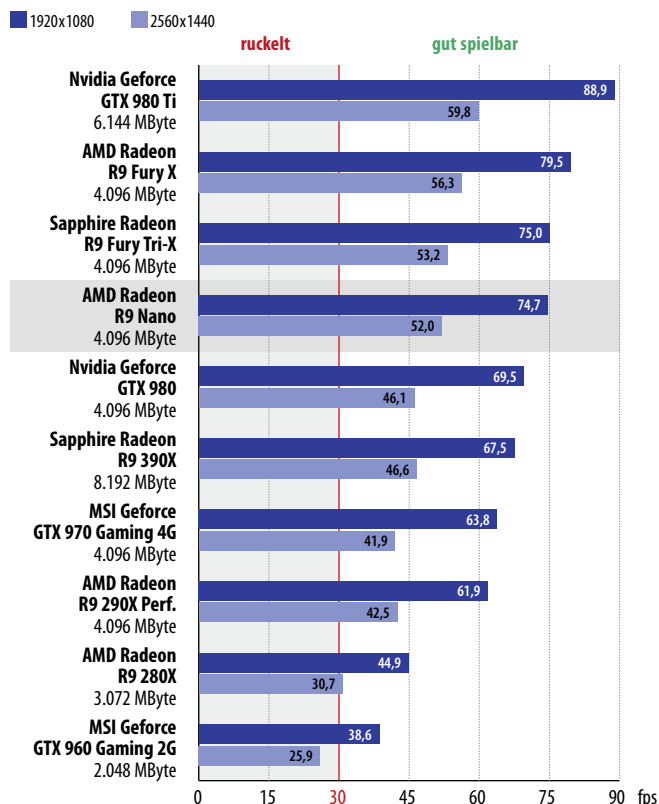
Performance Rating 1x AA / 1x AF

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

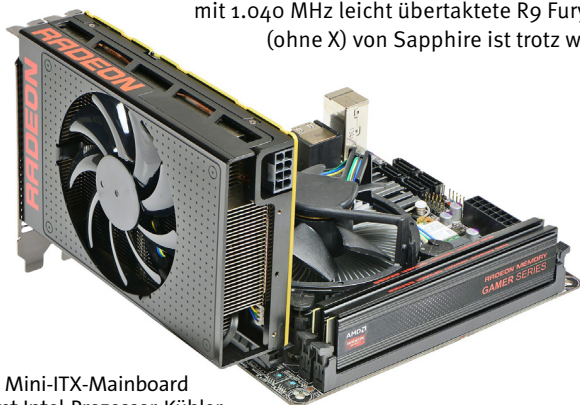
Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light,
Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3



meter Durchmesser, die anvisierte Maximaltemperatur des Fiji-XT-Chips gibt AMD mit 75 Grad Celsius an. Bislang gibt es die Nano nur in AMDs Referenzdesign, angepasste Herstellermodelle erwarten wir frühestens in zwei bis drei Monaten.

Obwohl die R9 Nano im Spiele-Test den gleichen Fiji-XT-Chip wie die R9 Fury X nutzt, ist sie in unseren Benchmarks erwartungsgemäß etwas langsamer, da der Chip niedriger taktet. In eher genügsamen Spielen werden die offiziell angegebenen 1.000 MHz zwar je nach Temperatur und Leistungsaufnahme durchaus erreicht, wird es etwas anspruchsvoller, sinkt die Taktrate aber spürbar. Im extrem leistungshungrigen Metro: Last Light mit maximalen Details, 2560x1440 Pixel und SSAA-Kantenglättung waren es in einem vierstündigen Benchmark-Loop etwa 860 MHz im Schnitt.

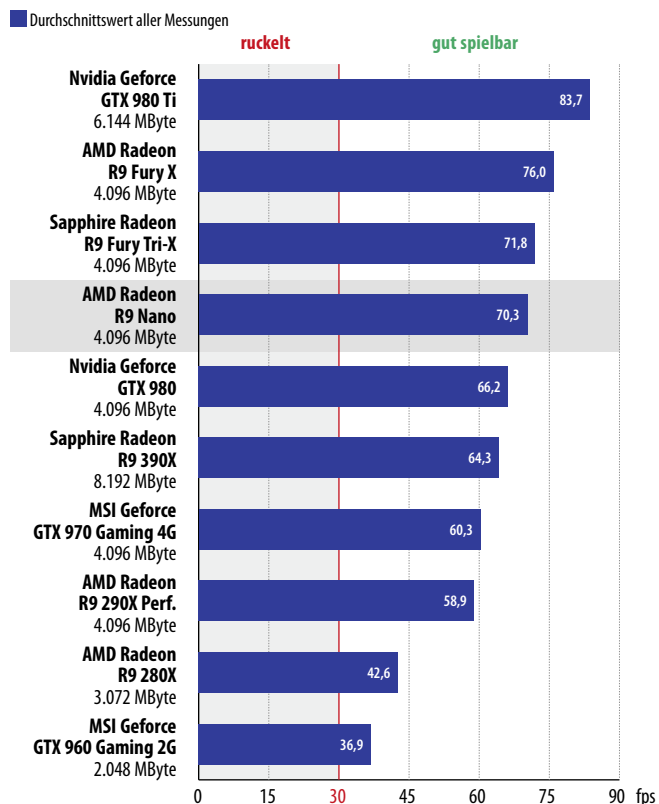
Entsprechend ist die R9 Nano im Durchschnitt aller Benchmarks (1920x1080 und 2560x1440, 4K separat) etwa sieben Prozent langsamer als die mit 1.050 MHz getaktete R9 Fury X. Auch die mit 1.040 MHz leicht übertaktete R9 Fury (ohne X) von Sapphire ist trotz we-



Ein Mini-ITX-Mainboard samt Intel-Prozessor, Kühler und Speicher sowie allen gängigen Anschlüssen passt perfekt zur kompakten Radeon R9 Nano. Das Gespann bietet die momentan beste Kombination aus sehr hoher Spieleleistung und geringem Platzbedarf.

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light,
Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3



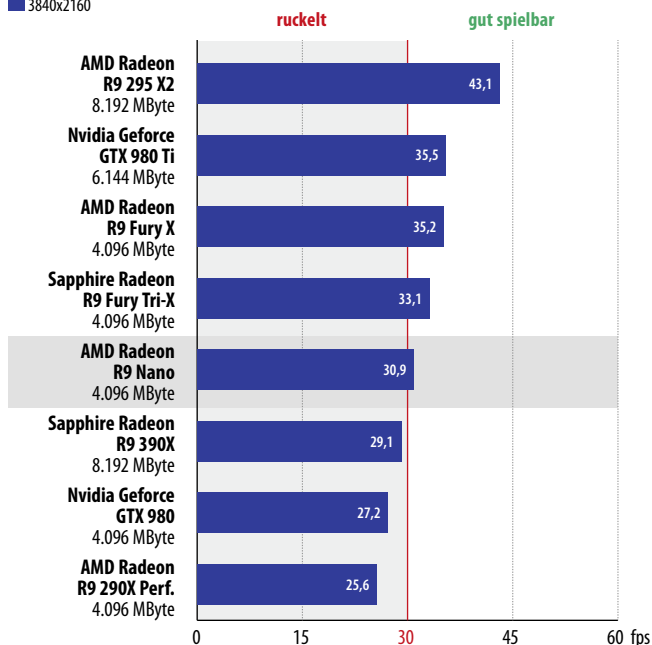
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express SSD, Windows 10 64 Bit

4K-Performance

Performance Rating

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelwerte: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3

■ 3840x2160



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express SSD, Windows 10 64 Bit

niger Shader-Einheiten (3.584 statt 4.096) aufgrund des höheren Taktes ebenfalls noch minimal schneller (71,8 statt 70,3 fps im Performance Rating) als die R9 Nano.



Eine ausgewachsene GeForce GTX 980 Ti bietet mehr Leistung pro Euro als die R9 Nano, passt aber längst nicht in alle Mini-ITX-Gehäuse.

Im Konkurrenzvergleich zu Nvidia rechnet die R9 Nano rund sechs Prozent schneller als die GTX 980 und muss sich einzig der GTX 980 Ti geschlagen geben – mit rund 21 Prozent Rückstand allerdings recht deutlich. Nvidias GTX 970 als einzige in der Größe vergleichbare GeForce (die GTX 970 gibt es ebenfalls als Kompaktversionen), muss sich mit 14 Prozent Rückstand klar geschlagen geben – eine der kurzen GTX 970 kostet allerdings auch nur etwa die Hälfte der R9 Nano.

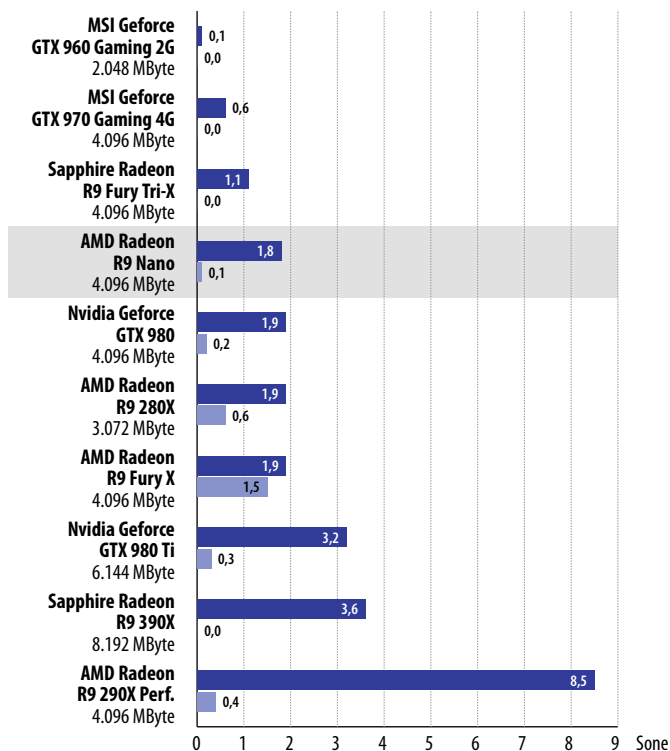
Alles in allem erreicht die R9 Nano trotz des gesenkten Taktes in den gängigen Auflösungen Full HD und WQHD samt Kantenglättung durchweg flüssige Bildwiederholraten und liefert trotz ihrer kompakten Bauform absolute High-End-Leistung. Dieses Ergebnis hat übrigens auch beim Einsatz im von Alternate zur Verfügung gestellten Sugo-Gehäuse von Silverstone Bestand, die Nano kann ihre Leistung also auch in geschlossenen Systemen abrufen.

In den 4K-Benchmarks macht die R9 Nano sogar noch Boden gut gegenüber der Nvidia-Konkurrenz, was (wie schon bei R9 Fury und R9 Fury X) vermutlich an der höheren Bandbreite des HBM-Speichers liegt. Beträgt der Rückstand der Nano auf die GTX 980 Ti in Full HD und WQHD noch 21 Prozent, verringert sich der Abstand in 4K auf nur noch 15 Prozent. Entsprechend vergrößert sich der Vorsprung der Nano auf die GTX 980 in 4K von sechs auf zwölf Prozent.

Benchmarks

Lautstärke

■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf

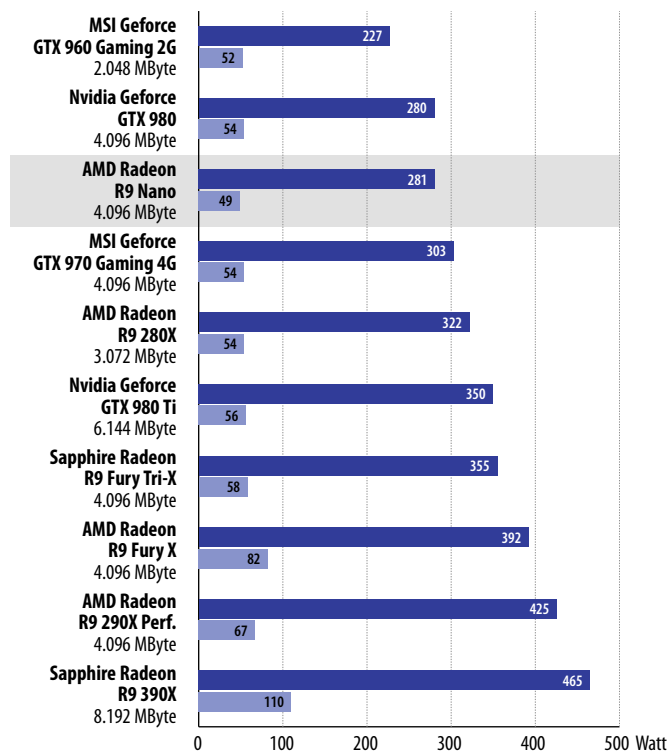


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express SSD, Windows 10 64 Bit

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem

■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf



Im Vergleich mit den Fury-Schwestern muss die R9 Nano in 4K aber Federn lassen: Die Fury (ohne X) hat nun sieben statt zwei Prozent Vorsprung, die Fury X rechnet nun 14 statt acht Prozent schneller. Der höhere Takt der beiden Fury-Modelle scheint sich in 4K-Auflösung also noch stärker als in Full HD und WQHD auszuwirken. Unter Strich ist die R9 Nano aber gerade noch eine 4K-taugliche Grafikkarte, sofern man das von den aktuellen Modellen (egal ob von AMD oder Nvidia) überhaupt behaupten kann. Alle schaffen es in den 4K-Benchmarks nur gerade so über die 30-fps-Grenze (im Schnitt). Wirklich flüssig gelten heute aber für Spieler erst mindestens 40 fps und mehr. Mit Verzicht auf Kantenglättung (die aufgrund der hohen Auflösung in 4K weit weniger wichtig ist als bei geringeren Auflösungen) sowie der ein oder anderen übermäßig viel Performance kostenden Ultra-Einstellung in diversen Titeln gehört die R9 Nano trotz ihrer geringen Abmessungen aber definitiv zu den 4K-tauglichen Grafikkarten.

Schnell, leise, sparsam

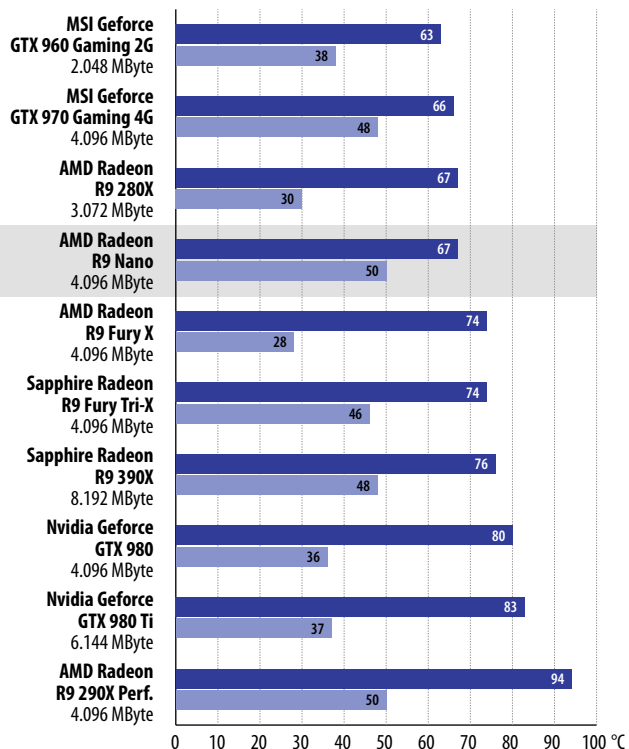
Wer jetzt befürchtet hat, dass die hohe 3D-Leistung zusammen mit dem kompakten Design der R9 Nano hohe Lautstärke unter Last bedeutet, wird überrascht sein: Im Desktop-Betrieb ist die R9 Nano zwar nicht lautlos, da sie ihren einzelnen 90-mm-Lüfter im Leerlauf nicht komplett anhält (wie es viele aktuelle Grafikkarten tun), aber mit 0,6 Sone unter Windows ist die Nano kaum hörbar. Und selbst die Belastungsprobe besteht die Nano mit sehr guten Noten. Wir messen maximal 1,6 Sone unter Dauerlast in Spielen, womit die R9 Nano auch beim Spielen als leise durchgeht.

Testweise haben wir die Nano auch im Silverstone Sugo-Gehäuse betrieben, hier drehen die Lüfter unter Last etwas lauter auf und erreichen etwa 2,5 Sone. Dieser Wert ist aber nicht mit den anderen Messungen vergleichbar und immer noch im Rahmen, insgesamt erzielt die Nano damit bei der Lautstärke ein gutes Ergebnis. Den Grund für den leisen Single-Kühler sowie die größte Überraschung

Benchmarks

Temperatur

■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express SSD, Windows 10 64 Bit

LC-POWER™

www.lc-power.com

LC-25U3-OUTDOOR



IP54-zertifiziertes & stoßsicheres externes Festplattengehäuse für eine 6,35cm/2,5"-SATA-HDD/SSD mit einer Bauhöhe von bis zu 9,5 mm.

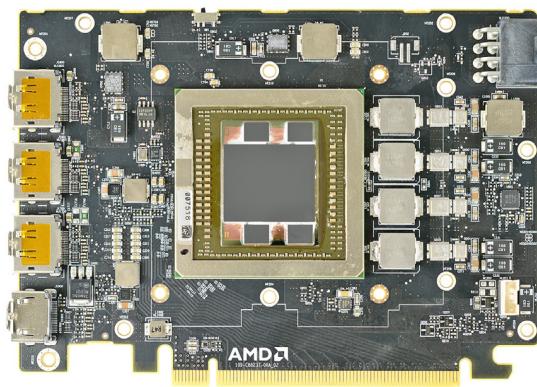
Das Gehäuse bietet Ihnen ein stilvolles, modernes Design und einen USB 3.0-Anschluss für höchste Datenübertragungsgeschwindigkeiten.

- IP54-zertifiziert - spritzwasser- & staubgeschützt
- Stoßsicher bis zu einer Fallhöhe von ca. 1,30 m
- USB 3.0, abwärtskompatibel zu USB 2.0/1.1
- Unterstützt SATA I/II/III bis zu 6 Gb/s





Im Vergleich zur GTX 980 (hinten) und R9 270X (Mitte) ist die Nano mit einer Länge von nur 15 cm deutlich kürzer – und trotzdem schneller.



Die kurze Bauform verdankt die Nano hauptsächlich dem kompakten HBM-Speicher, der erheblich weniger Platz als GDDR5-Chips benötigt.

an der R9 Nano stellt aber der Stromverbrauch dar: Obwohl sie den identischen Fiji-XT-Chip sowie die gleichen 4,0 GByte HBM-Speicher wie die Fury X nutzt, kommt das komplette Testsystem mit der R9 Nano unter Last in Spielen mit satten 111 Watt weniger aus! Für nur rund zehn Prozent weniger Leistung (4K und Full HD/WQHD-Benchmarks kombiniert) sind das respektable 27 Prozent weniger Verbrauch.

Warum das so ist, darüber macht AMD keine konkreten Angaben. Da allerdings der Grafikchip sowie der HBM-Speicher identisch sind, kommen als Verursacher des erheblich niedrigeren Verbrauchs nur zwei Faktoren in Frage: zum einen die Kompaktwasserkühlung der Fury X, allerdings begnügt sich die darin verbaute Pumpe mit zwei bis drei Watt, so dass diese Möglichkeit entfällt. Bleibt also nur der Chip-Takt der Fiji-XT-GPU. Und tatsächlich: Übertakten wir die R9 Nano auf das Niveau der Fury X, also 1.050 MHz statt der variablen 850 bis 900 MHz, die die R9 Nano in der Praxis erreicht, steigt der Verbrauch

des Testsystems sprunghaft um etwa 100 Watt an – allerdings nur kurzfristig, denn dauerhaft machte unser R9-Sample das nicht mit und verursachte Abstürze.

Nichtsdestotrotz: Der erheblich geringere Verbrauch des Fiji-XT-Chip in der R9 Nano im Vergleich zur Fury X scheint größtenteils rein am geringeren Chiptakt zu liegen. Bei der Fury X treibt AMD den Fiji-XT-Chip also an seine Grenzen, wofür auch die fest verbaute Kompaktwasserkühlung spricht, um in Sachen 3D-Leistung möglichst gut gegen Nvidia dazustehen, das geht allerdings unverhältnismäßig stark zu Lasten des Stromverbrauchs. Eventuell verwendet AMD zudem besonders effiziente (vermutlich handselektierte) Fiji-XT-Chips für die R9 Nano, was auch deren anfangs schlechte Verfügbarkeit am Markt zum Teil erklären würde.

Unterm Strich hat die R9 Nano damit im Vergleich zur GTX 980, die zur besonders effizient geltenden Maxwell-Generation von Nvidia gehört, sogar die bessere Energieeffizienz: Sie ist etwa neun Prozent schneller (4K und Full HD/WQHD-Benchmarks kombiniert), und das Testsystem mit der Nano benötigt dafür laut unseren Messungen praktisch genauso viel Energie (281 statt 280 Watt wie die GTX 980) – bravo AMD!

Gut und teuer

Im Test birgt AMDs Radeon R9 Nano also einige Überraschungen: Der kleine Formfaktor mit nur 15 Zentimeter Länge ist eine. Viel erstaunlicher ist aber, ungeachtet der Größe, die Kombination aus High-End-Leistung und einem sehr moderaten Stromverbrauch: Die Energieeffizienz der R9 Nano kann Nvidias aktueller Maxwell-Generation mindestens das Wasser reichen, wenn sie die GeForce-Konkurrenz nicht sogar übertrifft! Auch die Leistung passt, und die R9 Nano ist etwas schneller als die GTX 980 (bei gleichem Stromverbrauch) und nur wenig langsamer (aber erheblich sparsamer) als die R9 Fury (ohne X). Nur der R9 Fury X sowie der GTX 980 Ti muss sie sich geschlagen geben, womit sie sich eindeutig im High-End-Segment ansiedelt. Auch das Kühlsystem agiert stets leise und bietet keinen Anlass zur Kritik.

Während es zum Start der Nano (wie auch bei den übrigen Fury-Karten) zu Lieferengpässen kam, sind alle drei Modelle mittlerweile

bei vielen Händlern verfügbar. Anscheinend hat AMD die Ausbeute der Fiji-Chips erhöht und den Lieferengpass des neuen HBM-Speichers überwunden. Bleibt noch das Preis-Problem. Die R9 Nano kostet momentan etwa 700 Euro. Das ist sogar etwas mehr als die spürbar schnellere GTX 980 Ti, die es ab 680 Euro gibt. Und wer nicht unbedingt einen Mini-PC mit möglichst viel Grafik-Power bauen will, braucht in einem Desktop-PC keine 15 Zentimeter kurze Platine. Somit ist die R9 Nano zwar eine sehr gut gelungene High-End-Grafikkarte, der Preis ist im Konkurrenzvergleich zu Nvidia nach wie vor aber etwas zu hoch. ★

RADEON R9 NANO GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	AMD / 700 Euro
Grafikchip	Fiji-XT
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.000 / 500 MHz
Videospeicher	4.096 MByte HBM
Speicheranbindung	4.096 Bit
Stromanschlüsse	1x 8-Pol

SPIELELEISTUNG

59/60

- 4x AA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei
- auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung
- selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung

BILDQUALITÄT

10/10

- sehr gute Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32-fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ

10/10

- niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- niedrige Leistungsaufnahme unter Last
- sehr gute Energieeffizienz

KÜHLSYSTEM

8/10

- flüsterleise im Leerlauf
- leise unter Last
- niedrige Temperaturen

AUSSTATTUNG

7/10

- VSR
- FreeSync
- Eyefinity
- XDMA-Crossfire (ohne Brücke)
- 1x HDMI 1.4a
- 3x Displayport
- HBM-Speicher
- kein DVI
- nur HDMI 1.4a

FAZIT

Die R9 Nano überzeugt mit sehr viel Leistung und guter Energieeffizienz bei moderatem Geräuschpegel – allerdings zum sehr hohen Preis.

94

PREIS / LEISTUNG: Mangelhaft



Jan Purucker
@TheStoke

Klein, schnell, sparsam und leise. Die R9 Nano bietet gute Kaufargumente. Beim Blick auf den Preis überzeugen die mich aber kaum noch: Für 700 Euro gibt es auch eine GTX 980 Ti, und die ist noch schneller und genauso leise, wenn auch erheblich länger. Auch die Zeiten, in denen man seinen Rechner regelmäßig auf Lan-Partys getragen hat, sind (leider) vorbei und für den Wohnzimmer-PC reicht dank Spiele-Streaming oft schon die integrierte Grafikeinheit der CPU. Wozu also noch einen möglichst kleinen Rechner bauen? Weil man es kann! AMD beweist mit der Nano, dass viel 3D-Leistung mittlerweile nicht mehr viel Platz braucht. Auch wenn die Minikarte für Spieler mit ausgewachsenem Desktop-PC nicht viel Sinn macht, zeigt sie doch, wo die Reise hinget – ich freue mich jedenfalls auf immer schnellere, kleinere und sparsamere Grafikkarten.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

GEWINNE MIT ONE.DE

Fallout 4

Gewinnspiel unter:
www.one.de/fallout4

Platz 1:
Eine lebensgroße
VaultBoy-Statue (180cm)

Platz 2-5:
Fallout-Maske, -Aufkleber,
-Shirt (Größe L)



Diese Figur ist nicht käuflich erwerblich!!!



Bethesda

© 2015 Bethesda Softworks LLC, ein ZeniMax-Media-Unternehmen. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax und die dazugehörigen Logos sind Marken oder eingetragene Marken von ZeniMax Media Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle übrigen Marken und Handelsnamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Gembird Lightning Detonator
Deutsches Tastaturlayout

- 5 programmierbare Makro-Tasten + 12 Multimedia-Tasten
- Einfache Aufzeichnung von Makros, keine zusätzliche Software oder Treiber notwendig
- kein Ghosting-Effekt / Windows-Taste deaktivierbar
- Beleuchtete Tasten in 3 unterschiedlichen Farben mit einstellbarer Helligkeit & Effekten

24.^{99 3)} €

Art-Nr. 30066

Roccat Kone Pure Military
Desert Strike Gaming Maus

- 7 Maustasten mit 2D Titan Wheel
- programmierbar
- solide verarbeitet
- Langlebigkeit
- hohe Flexibilität

29.^{99 3)} €

- Präziser Pro-Optic Sensor (R4) max. 5000 dpi + Distance Control
- Lichtsystem mit 16,8 Mio. Farben aktive Lichteffekte & Game-Profile einstellbar
- EASY-SHIFT-Taste Doppelbelegung für 8 extra Funktionen
- Turbo Core V2 CPU mit 576 KB Onboard Speicher

Art-Nr. 30555

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. November 2015 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB GDDR5 AMD Radeon™ R7 370

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21910

579.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,82 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 Sound, 500W // Antec GX505
Window Blue Edition

Fallout 4

© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company

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 Finanzkauf²⁾ z.B. 16,09 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Enermax iVektor.Q, inkl. Kaijo Diablo Bundle für Heroes of the Storm™

Art-Nr. 21945



Intel® Core™ i5-6500 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

659.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,86 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, MSI B150 Pro-VD, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Midi Tower AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition (ATX)

Art-Nr. 22867



Intel® Core™ i5-6600 Prozessor
Mit 4 x 3.30 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

729.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,65 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B150 Pro-VD, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Enermax iVektor.Q, inkl. Kaijo Diablo Bundle für Heroes of the Storm™

Art-Nr. 22866



Intel® Core™ i5-6600K 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 Finanzkauf²⁾ z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B150 Pro-VD, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 450W Corsair VS450 / Corsair Carbide Series SPEC-01, inkl. Kaijo Diablo Bundle für Heroes of the Storm™

Art-Nr. 22633

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

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™ i7-6700 Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

8 GB DDR4 Speicher

4096 MB GDDR5 AMD Radeon R9 380

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22951

999.⁹⁹* €
oder Finanzkauf² z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

STAR CITIZEN

DVD±Brenner, ASRock Z170 Pro4S, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 700W Cooler Master B700 V2 – 80+ / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. gratis Download: STAR CITIZEN

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



Intel® Core™ i7-6700 Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

8 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1149.⁹⁹* €
oder Finanzkauf² z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 Netzteil / Delux SH891, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR4 Speicher

2 x 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960 SLI

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.⁹⁹* €
oder Finanzkauf² z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A-G45 Gaming, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Kaijo Diablo Bundle für Heroes of the Storm™

Art-Nr. 23150



Intel® Core™ i7-6700 Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.⁹⁹* €
oder Finanzkauf² z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, 650W Corsair V650 Netzteil / Raidmax Blackstorm, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

16 GB DDR4 Speicher

6144 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti

240 GB SATA III SSD PNY CS1111
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1799.⁹⁹* €
oder Finanzkauf² z.B. 33,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, 730W Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Delux SH891 blau, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 23285

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





ONE Gaming Notebook K56-6F

Intel® **Skylake** i3/i5/i7 Prozessoren
der 6. Generation

Bis 16 GB DDR3L Speicher
Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23126

ab **699.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-60

- > Intel® **Skylake** i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD IPS mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > **2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M**
- > DVD-Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

beleuchtete Tastatur

ab **899.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,85 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23349



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-60

- > Intel® **Skylake** i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > **2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M**
- > DVD-Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

beleuchtete Tastatur

ab **949.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23350



39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-6N

- > Intel® **Skylake** i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > **6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M**
ODER: **8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M**
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-Fi MB5, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

beleuchtete Tastatur

ab **1399.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Art-Nr. 23340



43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-6N

- > Intel® **Skylake** i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > **6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M**
ODER: **8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M**
- > optional G-Sync
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-Fi MB5, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

beleuchtete Tastatur

ab **1499.^{99*}** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Art-Nr. 23339

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 8,366 % 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





SWARM

Wenn ein Schwarm aus 8,9 Milliarden Transistoren in einer Grafikkarte wütet, dann kann es nur eine AMD Fury X Karte sein. Die 8 Kerne der FX-8350 hetzen den Schwarm auf deinen Gegner. Niemand wird im Standhalten.

Prozessor

AMD FX-8350, 8x 4.00 GHz

Grafikkarte

AMD Radeon R9 Fury X

Arbeitsspeicher

2x 8GB Kingston HyperX FURY

Mainboard

MSI 970A SLI Krait Edition

Festplatte 1

Samsung SSD 850 EVO 500GB

Festplatte 2

3TB Toshiba DT01ACA

2199.00€

oder Finanzkauf* z.B. 41,17€/mtl.
Laufzeit 72 Monate

onegaming.de/swarm



Multicolor



COLOSSUS

Gewaltig thront er über allem. Wenn der Koloss sich erhebt sieht alles andere klein aus. Ein i7 Prozessor mit der geballten Kraft von zwei GTX 980 Ti im SLI suchen ihren Meister – vergeblich.

Prozessor

Intel Core i7-6700K, 4x 4.00GHz

Grafikkarte

2x GeForce GTX 980 Ti

Arbeitsspeicher

32 GB Kingston HyperX FURY

Mainboard

MSI Z170A KRAIT GAMING

Festplatte 1

Samsung SSD 850 EVO 500GB

Festplatte 2

4TB Festplatte

3499.00€

oder Finanzkauf* z.B. 65,51€/mtl.
Laufzeit 72 Monate

onegaming.de/colossus



Multicolor

Versandkostenfreie Lieferung!

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: one.de/versandkosten.

Versandkostenfreie Lieferung bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500€.

*Barzahlung entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 1299 €. Effektiver Jahreszins von 10,9% bei einer Laufzeit von 72 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. §6a Abs. 3 PAngV dar.

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

onegaming.de

EINKAUFSFÜHRER

Wie schon das gesamte Jahr über bleiben die meisten PC-Komponenten relativ stabil im Preis. Wenigstens werden nur vereinzelt Produkte teurer – das kam in den vergangenen Monaten teilweise gehäuft vor, sodass ein aktueller Spiele-PC kaum günstiger und dazu noch nur wenig schneller ist als ein Anfang des Jahres gekaufter.

Legende

NEU

Markiert Neuzugänge.

UPDATE

Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.

bit.ly

Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel AM3+	UPDATE
AMD FX 6300 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	55 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM)	
EVGA GeForce GTX 950 SC	165 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! System Power S7 450 Watt	55 €

GESAMTPREIS 530 €

Schnelle SSD	+55 €
OCZ Trion 100 120 GByte	55 €
Grafikkarte mit mehr VRAM	+70 €
XFX R9 280X Double Dissipation	235 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**

750-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Intel Core i5 4460 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	90 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	55 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	UPDATE
Gigabyte R9 380 WindForce 2X	200 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
OCZ Trion 100 120 GByte	55 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil	UPDATE
S. Flower Golden Green HX 450 Watt	65 €

GESAMTPREIS 780 €

Schnellerer Prozessor	+60 €
Intel Core i5 4690K	240 €
Größere SSD	+30 €
Crucial BX 200 250 GByte	85 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind für
aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung **Sehr gut**

1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1151	UPDATE
Intel Core i5 6500	205 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	115 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	60 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	NEU
Gainward GTX 970 Phantom	325 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	NEU
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	90 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	75 €
Netzteil	
be Quiet! Straight Power 10 500 Watt	90 €

GESAMTPREIS 1.050 €

Größere SSD	+100 €
Samsung SSD 850 Evo 500 GByte	180 €
Schnellere Grafikkarte	+110 €
MSI R9 390X Gaming 8G	435 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler
nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
Geforce 400/500	GTX 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580		GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990
Geforce 600/700		GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9 2XX			R7 260X	R7 265	R7 270	R7 270X	R7 280	R9 280X	R9 290	R9 290X		R9 295 X2
R7/R9 3XX/Fury			R7 360	R7 370			R9 380		R9 390	R9 390X	R9 Nano	R9 Fury
Geforce 900							GTX 950	GTX 960	GTX 970		GTX 980	GTX 980 Ti

Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i		i3 540	i5 650		i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Haswell-R.«							i5 4460	i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K
Core i »Skylake«							i5 6400	i5 6500		i5 6600K	i7 6700K	

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN

BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **XFX R9 280X Double Dissipation** UPDATE
 ► 205 € ► — ► bit.ly/1JdgGqs
 sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

► **Gigabyte R9 380 Windforce 2X** UPDATE
 ► 200 € ► — ► bit.ly/1ijfha
 sehr schnell, leise / Radeon R9 380 / 4,0 GByte

► **MSI GTX 960 Gaming 2G** UPDATE
 ► 210 € ► 03/15 ► bit.ly/1B1gBbh
 sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 960 / 2,0 GByte

► **EVGA GTX 950 SC**
 ► 165 € ► — ► bit.ly/1YfLH8H
 schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 950 / 2,0 GByte

► **PowerColor Radeon R9 270X PCS+** UPDATE
 ► 155 € ► — ► bit.ly/1AkhYok
 schnell, leicht hörbar / Radeon R9 270X / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X**
 ► 555 € ► online ► bit.ly/1KiWfN4
 extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

► **Asus GeForce GTX 980 Strix DC2** UPDATE
 ► 540 € ► online ► bit.ly/1AkRcVf
 extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

► **MSI R9 390X Gaming 8G** UPDATE
 ► 435 € ► — ► bit.ly/1LAp2N
 extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

► **MSI GeForce GTX 970 Gaming 4G** UPDATE
 ► 355 € ► 11/14 ► bit.ly/1Gp75fU
 sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

► **Gigabyte R9 390 WindForce 2X**
 ► 330 € ► — ► bit.ly/1W453Wd
 sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 4,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 6700K** UPDATE
 ► 380 € ► online ► bit.ly/1Ncigrz
 4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

► **Intel Xeon E3 1231 v3**
 ► 255 € ► — ► bit.ly/1AkkbZD
 4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

► **Intel Core i5 6600K**
 ► 265 € ► online ► bit.ly/1YfP1k2
 4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

► **Intel Core i5 6500** UPDATE
 ► 205 € ► — ► bit.ly/1LAlvMr
 4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

► **AMD FX 6300** UPDATE
 ► 100 € ► online ► bit.ly/12yzjYz
 3 Dual-Core-Module / 3,5 – 4,1 GHz / freier Multi / AM3+

CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Noctua NH-U12S**
 ► 60 € ► — ► bit.ly/1Msl1g8
 hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

► **Scythe Mugen Max**
 ► 40 € ► — ► bit.ly/1IEZPQQ
 leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Thermalright Macho 120 Rev. A**
 ► 40 € ► — ► bit.ly/1Oh8k9e
 viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

► **EKL Brocken Eco**
 ► 35 € ► — ► bit.ly/1KoF61h
 günstig, kompakt, gute Kühlleistung, leise

► **Arctic Cooling Freezer A11/i11**
 ► 20 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
 günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **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

► **Logitech G302 Daedalus Prime**
 ► 40 € ► online ► bit.ly/1ijjNYj
 Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide 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

► **Logitech G502 Proteus Core** UPDATE
 ► 65 € ► online ► bit.ly/1BnWII
 Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma**
 ► 70 € ► online ► bit.ly/1wHEkfd
 Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure Optical**
 ► 60 € ► — ► bit.ly/1IIHYsp
 Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Logitech G602 Wireless**
 ► 60 € ► — ► bit.ly/12C2Vet
 Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

► **Zowie FK1**
 ► 55 € ► — ► bit.ly/1W45H6c
 Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Corsair Vengeance K70**
 ► 130 € ► — ► bit.ly/1uvLUTE
 mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

► **Logitech G710+**
 ► 100 € ► online ► bit.ly/1GtgwuU
 mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

► **Cherry MX-Board 3.0**
 ► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
 mechanisch (MX nach Wahl), halbhocher Hub, MM-Tasten

► **Logitech G105**
 ► 45 € ► online ► bit.ly/1yZvfj
 Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Pro**
 ► 25 € ► — ► bit.ly/12VwZdT
 Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **QPAD QH-85 Pro Gaming**
 ► 90 € ► 04/13 ► bit.ly/1DIY2QH
 Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

► **Kingston HyperX Cloud**
 ► 75 € ► — ► bit.ly/1zXX3QT
 Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

► **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

► **Acer XB270HU**
 ► 750 € ► online ► bit.ly/1OyVCSp
 27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / G-Sync

► **ASUS MG279Q** UPDATE
 ► 600 € ► — ► bit.ly/1MebF5H
 27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Eizo Foris FS2434**
 ► 290 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxaH
 24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Fq** UPDATE
 ► 245 € ► — ► bit.ly/1NzfzmB
 24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU** UPDATE
 ► 165 € ► — ► bit.ly/1Oh9MZI
 24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

SSDS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro**
 ► 240 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUWckM
 SATA3 / 512 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II** UPDATE
 ► 150 € ► — ► bit.ly/1wjKRT8
 SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo** UPDATE
 ► 90 € ► online ► bit.ly/1GhnNQ2
 SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial BX100**
 ► 85 € ► — ► bit.ly/1LAj5gI
 SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

► **OCZ Trion 100**
 ► 55 € ► — ► bit.ly/1YfRwTo
 SATA 3 / 120 GB / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Microsoft Xbox One Controller**
 ► 45 € ► online ► bit.ly/1wjNyLr
 präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

► **Microsoft Xbox 360 Wireless**
 ► 40 € ► 04/07 ► bit.ly/15TMosF
 präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Soundblaster Z**
 ► 75 € ► online ► bit.ly/13on23b
 sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

► **Creative SB Recon 3D Bulk**
 ► 55 € ► 08/12 ► bit.ly/14rlmYK
 guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G27 Racing Wheel ref.**
 ► 230 € ► — ► bit.ly/1yD6qlr
 präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

► **Logitech Driving Force GT**
 ► 115 € ► 08/10 ► bit.ly/1AKQA2c
 präzise, starkes Force Feedback

JOYSTICKS

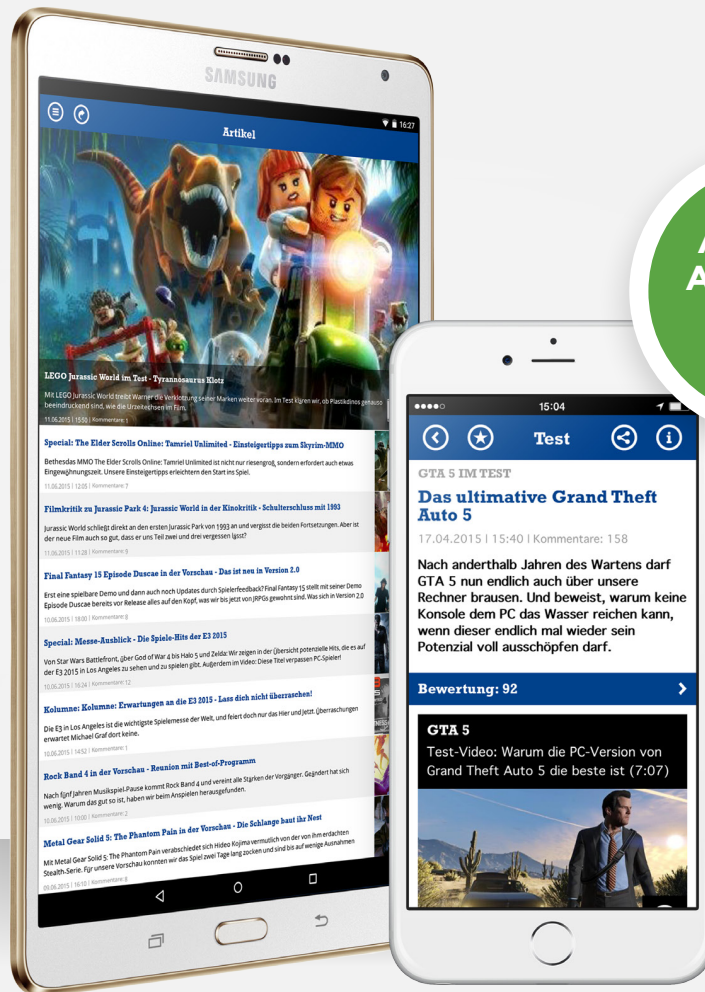
► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Saitek x52 Flight Control System**
 ► 125 € ► — ► bit.ly/1yD59kI
 extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro**
 ► 45 € ► — ► bit.ly/1tFXyK0
 sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar jederzeit dabei

Mit unserer News-App für Tablets und Smartphones sind Sie immer auf dem aktuellen Stand – mit GameStar Plus sogar ohne Werbeunterbrechung.



APPLE &
ANDROID

Jetzt
downloaden

**JETZT OHNE
WERBUNG MIT
GAMESTAR PLUS**

AKTUELLE VIDEOS

News-Show mit Michi
Obermeier und alle Videos
jederzeit dabei

RIESIGE DATENBANK

Tausende Spiele und
Hardware-Produkte im Test
und Preisvergleich

BESTENS INFORMIERT

Alle News, Artikel
und Videos auf
Smartphone und Tablet

JETZT DOWNLOADEN

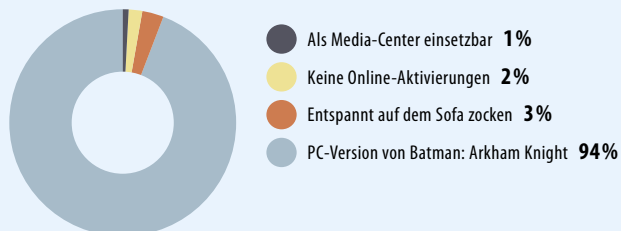
www.gamestar.de/app



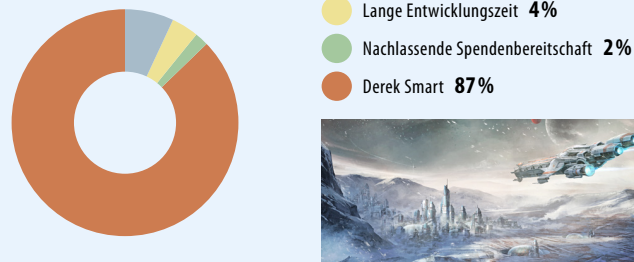
STATISTIK DER SPIELE

Statistiken besagen, dass gute Satire zu 72 Prozent aus Statistiken zu bestehen hat.
Für unsere Ohren klingt das zu 97 Prozent plausibel. Von Michael Graf

Gründe, eine Konsole zu kaufen



Probleme von Star Citizen

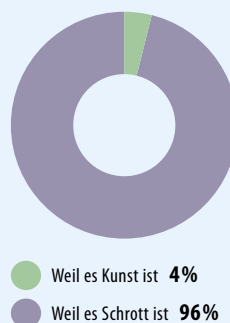


Was Ubisoft aus Assassin's Creed Unity gelernt hat

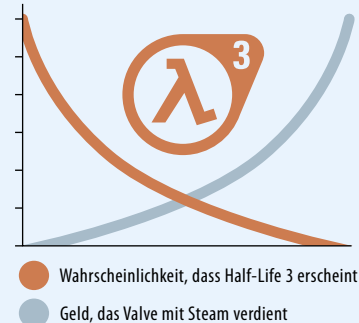
- ☐ Mehr Qualitätstester einstellen
- ☐ Spiel vernünftig zu Ende entwickeln
- ☐ Keine Season-Pässe mehr verkaufen
- ☐ Keine App-Anbindung für Schatzkisten
- ☒ PC-Version von Syndicate nach der Konsolenfassung veröffentlichen



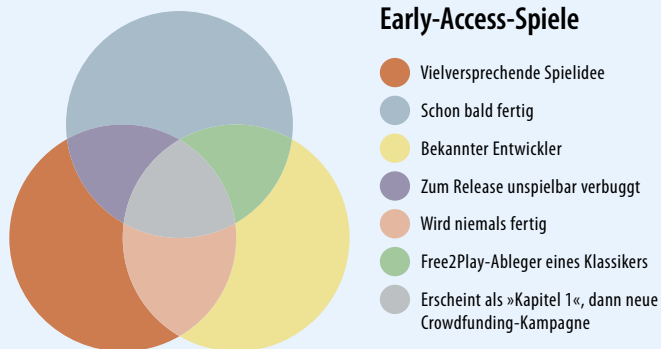
Warum Entwickler ihr Spiel als »Kunst« bezeichnen



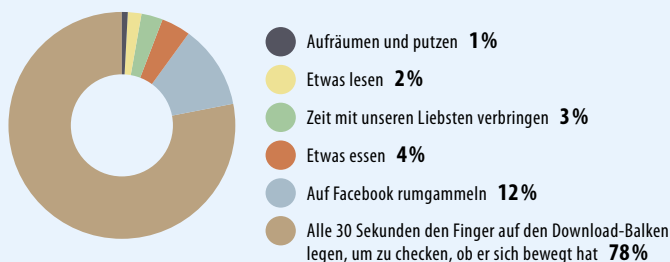
Wann kommt Half-Life 3?



Early-Access-Spiele

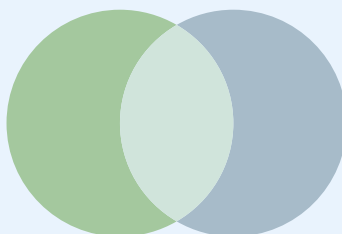


Was wir während eines großen Patch-Downloads tun



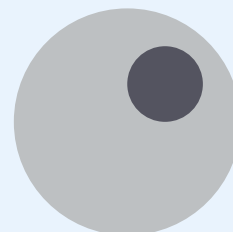
Typische Zielgruppen

- Menschen, die alle anderen Menschen hassen
- Menschen, die leicht die Beherrschung verlieren
- Spieler von League of Legends

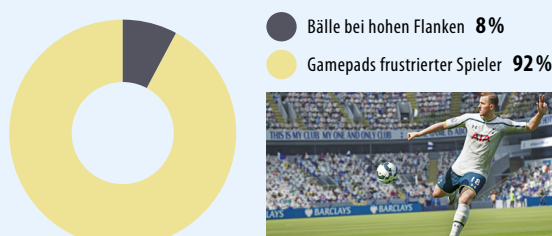


Ist das ein Mond oder eine Raumstation?

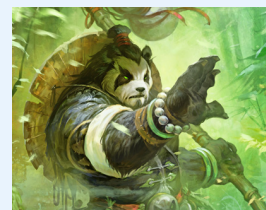
- Ein Mond natürlich!
- Sieht aus wie eine Raumstation ...



Dinge, die im Online-Modus von FIFA fliegen



Was wir über Pandas wissen



Die GameStar-Ausgabe 12/2015 erscheint am 25.11.2015



1 **Fallout 4** TEST

Total verstrahlt! Wir stecken das Rollenspiel in den Test-Röntgenapparat und verraten alles zum Endzeit-Drama.

2 **Star Wars: Battlefront** TEST

Nach der erfolgreichen Beta kommt jetzt im Test die Stunde der Wahrheit: Ist die Macht mit DICE und Electronic Arts?

3 **Call of Duty: Black Ops 3** TEST

Öde Fortsetzung oder innovative Action-Überraschung? Treyarch verspricht viel, wir machen die Gegenprobe.

4 **Tom Clancy's The Division** PREVIEW

Wird es so gut wie erhofft? Was ist dran an den Grafik-Downgrade-Gerüchten? Wir spielen und liefern Antworten.

IMPRESSUM

Verlag GameStar GmbH
Lyonel-Feiningr-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
Jugendbeauftragter 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-Feiningr-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 Chakhchouk
Redaktion Florian Klein (Ltd.), Christian Schneider (Ltd.), Petra Schmitz (Ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Dmitry Halley, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhl, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Maurice Weber
Daniel Visarius

Director Business Development Michael Trier
Director Content Services Christoph Klapetek (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Medien-Produktion Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner, Manfred Aumaier
Layout und Design Isa Stamp
Redaktionsassistentin Anita Thiel
Lektorat Anita Blockinger, Benjamin Blum, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Thorsten Küchler, Heinrich Lenhardt, Patrick Mittler, Nils Osowski, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Schäfer, Sebastian Tzyk, Dennis Vogel

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (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 Datenbanken 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 Virens scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugpreise XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-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: PBNKDE33

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)

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: DEUTDE33

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:



msi



Windows 10

BEREIT FÜRS GEFECHT.



All-in-One PC **GAMING** 24GE 4K



Windows 10 Home • 23,6" 4K-Ultra HD-Bildschirm • Intel® Core™ i7 Prozessor der sechsten Generation
NVIDIA® GeForce® GTX™ 960M mit 2 GB GDDR5 • Wide-View-Technik • Nahimic Sound Enhancer
Hohe Geschwindigkeit mit schnellem SSD-RAID plus großer Daten-Festplatte • 16 GB Arbeitsspeicher
Killer™ GBit-LAN-Gaming-Netzwerkkarte • HDMI-Aus- und Eingang • Military Class 4 Komponenten

Je schneller, desto besser. Zeit für einen neuen PC mit Intel Inside® und Windows® 10!
Windows 10. Für Weltveränderer.



MSI All-in-One PCs erhalten Sie bei: ALTERNATE, Amazon.de, ARLT Computer, ATELCO Computer, computeruniverse, comtech, Cyberport, Easynotebooks.de, Notebook.de, Notebooksbilliger.de, OTTO. Händler in Österreich: Cyberport, Ditech, e-tec.at, MediaMarkt, SATURN. Händler in der Schweiz: digitec, STEG Electronics

NO. 1 IN GAMING

Änderungen vorbehalten. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM



WORLD of TANKS

ROLL OUT

SPIEL KOSTENLOS AUF
WOTDE.NET



PC DIGITAL

Downloaden im
Windows Store

Laden im
App Store

JETZT BEI
Google play



© 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